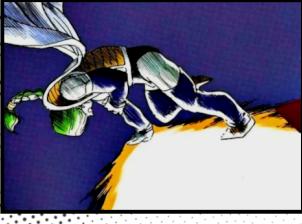
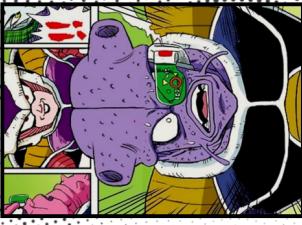
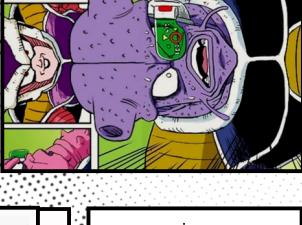
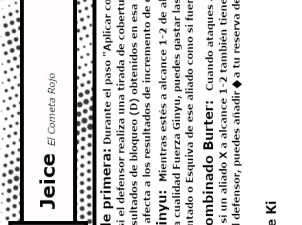
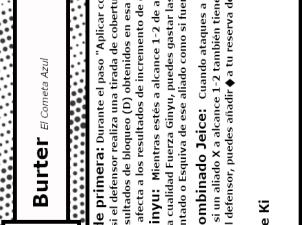
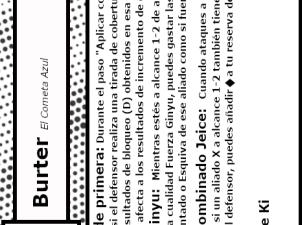
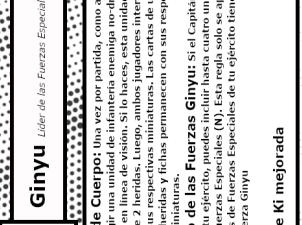
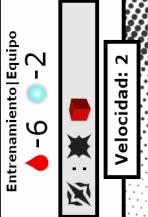
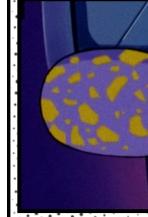
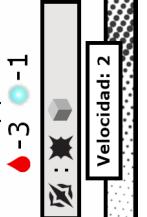
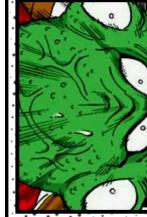
 <p>Freezer Tirano Galáctico 170</p> <p>Tirador de primera: Durante el paso "Aplicar cobertura y esquiva", si el defensor realiza una tirada de cobertura, anula todos los resultados de bloqueo (D) obtenidos en esa tirada. Esta cualidad no afecta a los resultados de incremento de defensa (E). Fuerza Ginyu: Miembros estás, a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la cualidad Fuerza Ginyu, pierden ganar las fichas de Ataque apuntando a Equipo de ese aliado como si fueran tuyas una unidad s/t un aliado X, a alcance 1-2 también tiene linea de visión con el defensor, puedes atacar a tu reserva de ataque Vuelo 1 Ráfaga de Ki mejorada</p>	 <p>Entrenamiento Mando Fuerza -6 ● -3</p> <p>Golpe Psíquico (CC) ♦♦</p> <p>Rayo Mortal 1--3 Perforante 3</p>	 <p>Entrenamiento Mando Fuerza -6 ● -3</p> <p>Golpe Psíquico (CC) ♦♦</p> <p>Rayo Mortal 1--3 Perforante 3</p>	 <p>Entrenamiento Mando Fuerza -6 ● -3</p> <p>Golpe Psíquico (CC) ♦♦</p> <p>Rayo Mortal 1--3 Perforante 3</p>
 <p>Dodoria Guardaespolas Brutal 70</p> <p>Acometida después de que una unidad con esta cualidad efectúa una acción de movimiento para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, puedes realizar una acción de ataque gratuita. Guardian X: Freezer, Cuando una unidad aliada especificada a alcance 1 se defienda de un ataque a distancia puedes anular hasta 3 impactos (A). Por cada impacto anulado, sufres 1 herida.</p> <p>Vuelo 1 Ráfaga de Ki</p>	 <p>Cabezazo Salvaje (CC) ♦♦</p> <p>Chou Makouhou 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -5 ● -2</p> <p>Cabezazo Salvaje (CC) ♦♦</p> <p>Chou Makouhou 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -7 ● -2</p> <p>Golpe con la Cola (CC) ♦♦</p> <p>Supernova 1--3 Impacto Arrasador</p>
 <p>Ginyu El Cometa Rojo 70</p> <p>Tirador de primera: Durante el paso "Aplicar cobertura, anula y esquiva", si el defensor realiza una tirada de cobertura, anula todos los resultados de bloqueo (D) obtenidos en esa tirada. Esta cualidad no afecta a los resultados del incremento de defensa (E). Fuerza Ginyu: Miembros estás, a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la cualidad Fuerza Ginyu, pierden ganar las fichas de Ataque apuntando a Equipo de ese aliado como si fueran tuyas una unidad s/t un aliado X, a alcance 1-2 también tiene linea de visión con el defensor, puedes atacar a tu reserva de ataque Vuelo 1 Ráfaga de Ki</p>	 <p>Golpes de precisión (CC) ♦♦</p> <p>Crusher Ball 1--3</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -4 ● -2</p> <p>Golpes de precisión (CC) ♦♦</p> <p>Crusher Ball 1--3</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -4 ● -1</p> <p>Golpe Cobarde (CC) ♦♦</p> <p>Onda de Poder Total 1--3</p>

 <p>Zarbon Bestia Desatada 70</p> <p>Acometida después de que una unidad con esta cualidad efectúa una acción de movimiento para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, puedes realizar una acción de ataque gratuita. Vuelo 1 Ráfaga de Ki</p>	 <p>Ataque Desatada (CC) ♦♦♦</p> <p>Meteoro Azul 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -6 ● -2</p> <p>Ataque Desatada (CC) ♦♦♦</p> <p>Meteoro Azul 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -7 ● -2</p> <p>Golpe con la Cola (CC) ♦♦</p> <p>Supernova 1--3 Impacto Arrasador</p>
 <p>Burter El Cometa Azul 75</p> <p>Tirador de primera: Durante el paso "Aplicar cobertura, anula y esquiva", si el defensor realiza una tirada de cobertura, anula todos los resultados de bloqueo (D) obtenidos en esa tirada. Esta cualidad no afecta a los resultados del incremento de defensa (E). Fuerza Ginyu: Miembros estás, a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la cualidad Fuerza Ginyu, pierden ganar las fichas de Ataque apuntando a Equipo de ese aliado como si fueran tuyas una unidad s/t un aliado X, a alcance 1-2 también tienes linea de visión con el defensor, puedes atacar a tu reserva de ataque Vuelo 1 Ráfaga de Ki</p>	 <p>Ataque Huracán (CC) ♦♦♦</p> <p>Meteoro Azul 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -4 ● -2</p> <p>Ataque Huracán (CC) ♦♦♦</p> <p>Meteoro Azul 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -4 ● -2</p> <p>Golpe Cobarde (CC) ♦♦</p> <p>Onda de Poder Total 1--3</p>

 <p>Kiwi Rival de Vegeta 55</p> <p>Cazador: Veulta. Cuando atacas a una unidad "Vegeto", la reserva de ataque pone Perdón 1, la forma original. Al transformarte, ganas 2 fichas de Herida. La forma Monstruo tiene: Defensa +2, cualidad Acometida. Y el ataque cuerpo a cuerpo "Bestia desatada" de ♦♦♦</p> <p>Vuelo 1 Ráfaga de Ki</p>	 <p>Ataque Huracán (CC) ♦♦♦</p> <p>Meteoro Azul 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -4 ● -2</p> <p>Ataque Huracán (CC) ♦♦♦</p> <p>Meteoro Azul 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Mando Fuerza -5 ● -3</p> <p>Golpe Cobarde (CC) ♦♦</p> <p>Onda de Poder Total 1--3</p>
 <p>Ginyu Líder de los Fuerzas Especiales 120</p> <p>Cambio de Guerra: Una vez por partida, como acción II, puedes elegir una unidad de infantería enemiga no aliada a alcance 1-2 en linea de visión. Si la haces, esta unidad Capitán Ginyu, sobre 2 heridas, luego, ambos jugadores intercambian el control de sus respectivas miniaturas, las cartas de unidad, cartas de mejora, heridas y fichas permanentes con sus respectivos aliados y miniaturas.</p> <p>Comando a las Fuerzas Ginyu: Si el Capitán Ginyu está incluido en tu ejército, puedes incluir hasta cuatro unidades de la categoría Fuerzas Especiales (N). Esta regla solo se aplica si todas las unidades de Fuerzas Especiales de tu ejército tienen si la cualidad Fuerza Ginyu</p> <p>Vuelo 2 Ráfaga de Ki mejorada</p>	 <p>Lucha a 120k de unidades</p> <p>Cañón Púrpura 1--2</p>	 <p>Entrenamiento Mando Fuerza -5 ● -3</p> <p>Golpe Cobarde (CC) ♦♦</p> <p>Onda de Poder Total 1--3</p>	 <p>Entrenamiento Equipo -4 ● -2</p> <p>Combate Elegante (CC) ♦♦</p> <p>Disparo Deslumbrante 1--3</p>

 <p>Reecome <i>El Demolidor</i></p> <p>Ginyu 85</p> <p>Acometida: Despues de que una unidad con esta cualidad efectue una accion de movimiento para iniciar un combate cuerpo a cuerpo puede realizar una accion de ataque gratuita.</p> <p>Fuerza Ginyu: Mientras estés a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la calidad Fuerza Ginyu, puedes gastar las fichas de Ataque apuntando o Esquivar de ese aliado como si fueran tuyas. ¡Soy Indestructible! Despues de defenderte de un ataque, si no gastaste una ficha de Esquivar, ganas 1 ficha de Entrenamiento Ráfaga de Ki</p>	 <p>Entrenamiento Equipo</p> <p>-6 -2</p> <p>Velocidad: 2</p>	 <p>Golpes de demolición (CC)</p> <p>◆◆◆◆◆◆</p> <p>Bomba Borradora Reecome 1--3 ◆◆</p> <p>Impacto: 1</p>
 <p>Appule <i>Soldado de Freezer</i></p> <p>25</p> <p>Disciplina del Ejército: Mientras estés a alcance 1-2 de una unidad aliada Comandada (P) o Agente (O), ganas Fiable 1. "Fiable 1 Al comienzo de la fase de activación, ganas 1 ficha de Incremento."</p>	 <p>Equipo</p> <p>-3 -1</p> <p>Velocidad: 2</p>	 <p>Golpe con Bláster (CC)</p> <p>◆◆</p> <p>Disparo con blaster 1--2 ◆◆</p> <p>Vuelo: 1</p>
 <p>Guido <i>Maestro del Control Temporal</i></p> <p>60</p> <p>Telequinesis: Como acción de carta (1), una unidad enemiga a alcance 1-2 gana 2 fichas de Inmovilización.</p> <p>Fuerza Ginyu: Mientras estés a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la calidad Fuerza Ginyu puedes gastar las fichas de Ataque apuntando o Esquivar de ese aliado como si fueran tuyas.</p> <p>Cobardo: Si un enemigo a más de alcance 1 te declara como objetivo de un ataque, y hay al menos otra unidad aliada con la calidad Fuerza Ginyu, el que tambien sea un objetivo valido, el atacante debe elegir a esa otra unidad como objetivo en su lugar.</p> <p>Congelación del tiempo! Una vez por partida, elige una unidad enemiga a alcance 1-2 y en linea de visión. Esta unidad no puede realizar acciones durante su proxima activacion, despues de que la unidad enemiga termine su activacion, Guido sufre 1 herida.</p>	 <p>Entrenamiento Equipo</p> <p>-3 -1</p> <p>Velocidad: 2</p>	 <p>Golpes Débiles (CC)</p> <p>◆◆◆◆◆◆</p>