

<p>Goku Sayan criado en la tierra 150</p> <p>Desvío: Al defenderse, tu conversión de incrementos de defensa gana Ed. Además, por cada Ej. el atacante sufre 1 herida.</p> <p>Vuelo 2:</p> <p>Corazón de Héroe: Una vez por ronda, cuando una unidad aliada a alcance 1-3 entre en el estado "Al Límite", puedes asignarle 1 ficha de Equivo.</p> <p>Kaioken 1: Como acción de carta (1) puedes sufrir 1 herida para que tus amistades Perfekteen 1 y +1 dado de ataque rojo (●).</p> <p>Zenkai, Ráfaga de Ki mejorada</p>	<p>Mando Entrenamiento Fuerza -5 ● -3</p> <p>Artes Marciales (CC) ● ● ● ● ● ●</p> <p>L Kamehameha 1--3 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Krillin El teniente más fuerte 75</p> <p>Ilavoken: Como acción de carta (1) elige una unidad enemiga alcance 1 y en linea de visión. Esta unidad gana 2 fichas de Invulnerabilidad.</p> <p>Vuelo 1, Ráfaga de Ki</p> <p>Trabaja en equipo: Gokú Si estás a alcance 1-2 de la unidad aliada especificada, puedes gastar sus fichas de Ataque apuntado o Esquivado.</p>	<p>Entrenamiento Equipo -4 ● -2</p> <p>Entrenamiento Equipo ● ● ● ● ●</p> <p>L Kamehameha 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Gohan Niño con potencial oculto 55</p> <p>Poder Oculto: Al comienzo de tu activación, si estás en el estado "Al Límite", ganas 1 ficha de Ataque apuntado en tu lugar.</p> <p>Vuelo 1, Ráfaga de Ki</p> <p>Desapercibido: Mientras no tengas fichas de Ataque apuntado o Esquivado, si un enemigo te decifra como objetivo de un ataque, puedes negar a otro enemigo que esté en tu lugar.</p>	<p>Entrenamiento Equipo -3 ● -1</p> <p>Entrenamiento Equipo ● ● ● ● ●</p> <p>L Kamehameha 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 1</p>
<p>L Maserenko 1--2</p> <p>Golpes desesperados (CC)</p> <p>Impacto 1</p>	<p>Entrenamiento Equipo -3 ● -1</p> <p>Entrenamiento Equipo ● ● ● ● ●</p> <p>L Maserenko 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 1</p>

<p>Piccolo Estratega Namekiano 125</p> <p>Regeneración 1: Al final de tu activación, tira hasta 2 dados de defensa blancos. Por cada resultado E o te quitas una ficha de Herida.</p> <p>Vuelo 2, Ráfaga de Ki mejorada</p> <p>Guardián 2: Gohan/Gohan: Cuando una unidad aliada especificada a alcance 1 se defienda de un ataque a distancia, sueltas una hasta X impactos (A). Por cada impacto anulado, sufrir 1 herida.</p> <p>Tutor: Como acción de carta (1), una unidad aliada "Gohan" a alcance 1 puede realizar un movimiento gratuito.</p> <p>Líder sustituto</p>	<p>Entrenamiento Fuerza -5 ● -2</p> <p>Entrenamiento Fuerza ● : ● ●</p> <p>L Makantosappo 1--4 Impacto 2</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Tenshinhan Maestro de la Escuela Grulla 90</p> <p>Telequinesis(Chaoz): Como acción de carta (1), una unidad enemiga a alcance 1-2 gana 2 fichas de Invulnerabilidad.</p> <p>Vuelo 1, Ráfaga de Ki</p> <p>Contrapartida: Chaoz</p> <p>Sacrificio heroico(Chaoz): Sacrificio Heroico Como acción de carta (1), realiza un ataque con y la ciudadidad de Chaoz es derrotada. Después de resolver el ataque, la miniatura de Chaoz es derrotada.</p>	<p>Entrenamiento Fuerza -4 +2 ● -2</p> <p>Entrenamiento Fuerza ● : ● ●</p> <p>L Kamehameha 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Artes Marciales de la Grulla(CC)</p> <p>Dodopma 1--2 ● ●</p> <p>L Kikoho 1--3 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>	<p>Entrenamiento Fuerza -4 +2 ● -2</p> <p>Entrenamiento Fuerza ● : ● ●</p> <p>L Kienzan 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 3, lento y constante</p>
<p>Yamcha Lobo Solitario 65</p> <p>Exceso de confianza: Comienzo de tu activación, si hay al menos una unidad enemiga a alcance 1-3 y en linea de visión, debes realizar tu primera acción como una acción de movimiento hacia la unidad enemiga más cercana. Además, no puedes ganar fichas de Equivo.</p> <p>Vuelo 1, Acometida, Ráfaga de Ki</p> <p>Trabaja en equipo: Krillin Si estás a alcance 1-2 de la unidad aliada especificada, puedes gastar sus fichas de Ataque apuntado o Esquivado.</p>	<p>Mando Entrenamiento Fuerza -3 ● -1</p> <p>Mando Entrenamiento Fuerza ● : ● ●</p> <p>L Shokidan 1--3 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Yajirobe Samuray Entrante 95</p> <p>Desapercibido: Diácticos: no tengas fichas de Ataque apuntado o Equivo. Si un enemigo te decifra como objetivo de un ataque, puedes elegir a otra unidad válida a alcance 1 de ti como objetivo en tu lugar.</p> <p>Semillas Senzai: Una vez por partida, como acción de carta (1) elige a otra unidad aliada de infantería en contacto peinado con peinado. Esta unidad se quita todas sus fichas de Herida y prepara todas sus cartas de mejoría agotadas.</p>	<p>Equipo -4 ● -1</p> <p>Equipo ● : ● ●</p> <p>Corte con Katana(CC)</p> <p>Impacto 2</p>

<p>Dende Joven sanador 35</p> <p>No combate: Una unidad con esa ciudadad no puede realizar acciones de ataque.</p> <p>Curación Namekiana: Como acción de carta (1), elige a otra unidad aliada en contacto peinado con peinado. Esta unidad se quita 1 ficha de Herida.</p> <p>Desapercibido: Mientras no tengas fichas de Ataque apuntado o Esquivado, si un enemigo te decifra como objetivo de un ataque, puedes negar a otro enemigo que esté en tu lugar.</p> <p>Vuelo 1</p>	<p>Entrenamiento Fuerza -3 ● -1</p> <p>Entrenamiento Fuerza ● : ● ●</p> <p>L Kamehameha 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Vamcha Lobo Solitario 65</p> <p>Exceso de confianza: Comienzo de tu activación, si hay al menos una unidad enemiga a alcance 1-3 y en linea de visión, debes realizar tu primera acción como una acción de movimiento hacia la unidad enemiga más cercana. Además, no puedes ganar fichas de Equivo.</p> <p>Vuelo 1, Acometida, Ráfaga de Ki</p> <p>Trabaja en equipo: Krillin Si estás a alcance 1-2 de la unidad aliada especificada, puedes gastar sus fichas de Ataque apuntado o Esquivado.</p>	<p>Mando Entrenamiento Fuerza -3 ● -1</p> <p>Mando Entrenamiento Fuerza ● : ● ●</p> <p>L Kamehameha 1--2 ● ● ●</p> <p>Impacto 2</p>
<p>Yajirobe Samuray Entrante 95</p> <p>Desapercibido: Diácticos: no tengas fichas de Ataque apuntado o Equivo. Si un enemigo te decifra como objetivo de un ataque, puedes elegir a otra unidad válida a alcance 1 de ti como objetivo en tu lugar.</p> <p>Semillas Senzai: Una vez por partida, como acción de carta (1) elige a otra unidad aliada de infantería en contacto peinado con peinado. Esta unidad se quita todas sus fichas de Herida y prepara todas sus cartas de mejoría agotadas.</p>	<p>Equipo -4 ● -1</p> <p>Equipo ● : ● ●</p> <p>Corte con Katana(CC)</p> <p>Impacto 2</p>

Bulma Genio de Capsule Corp. 45

No combatiente: Una unidad con esta cualidad no puede realizar acciones de ataque.

Radar Dragón: Puedes realizar la acción para recoger una ficha de "Bola de Dragón" como una acción gratuita.

Desarrollado: Mientras no tengas fichas de Ataque apuntado o Esquivado, si un enemigo te declara como objetivo de un ataque, puedes elegir a otra unidad valida a alcance 1 de tu enemigo en tu lugar.

Ingenio de Capsule Corp.: Acción de carta (U). Elige una unidad aliada a alcance 1-2. Esta unidad gana 1 ficha de Esquivado o se quita 1 ficha de Inmovilización.

Gohan del Futuro 155

Legado del Futuro: cuando esta unidad sufra un numero de heridas igual a su Unidad de Heridas (6), en lugar de ser derrotada, retira la miniatura de Gohan. La miniatura de Trunks permanece. Luego, dale la vuelta a esta carta.

Parodia Temporal: Esta unidad ignora la "Regla de Personajes Júicos" en lo que respecta a otras unidades con el nombre "Gohan".

Vuelo 1. Ráfaga de Ki Zenkai Corazón de Héroe

Contrapartida: Trunks, Ráfaga de Ki Mejorada

Trunks del Futuro 155

Ataque de Furia (CC) 2

L Masenko 1--2 2

L Kamehameha 1--3 3

Combate con un brazo(CC) 2

Entrenamiento/Fuerza 2

Velocidad: 2

L Rayo Bucal 1--3 3

Golpes Aplastantes (CC) 3

Impacto 3, Deflagración, Impacto arrasador

Ataque de Furia (CC) 2

L Masenko de la Furia 1--3 3

Impacto 2, perforante 1

Entrenamiento, Fuerza 2

L Vuelo 2 2

Zenkai

Ráfaga de Ki mejorada

Ozaru

Furia Incontrolable: Una unidad con esta cualidad (el Ozaru) no puede recibir órdenes y, al activarse, debe realizar una acción de ataque contra la unidad más cercana, sea amigo o enemigo.

Objetivo Masivo: Una unidad con esta cualidad no puede beneficiarse de la cobertura.

Punto Débil: Si una unidad Ozaru sufre 2 o más heridos de un único ataque, la transformación termina. Se retira la miniatura y se vuelve a colocar la original con 1 herida restante.