Stats y objetos

**Banda:Anguilas Muertas**

Objetivo: Conquistar dos territorios

Territorio: Muelles

Habilidad especial: Pueden usar los muelles

Unidades: 3

-Ataque 3

-Defensa 5

-Movimiento 5

**Banda:Los Balleneros**

Objetivo: Conquistar dos territorios

Territorio: Barrio anegado

Habilidad especial: Pueden ir por las casillas de tejado

Unidades: 3

-Ataque 5

-Defensa 2

-Movimiento 7

**Banda: Los sombrereros**

Objetivo: Conquistar dos territorios

Territorio: Fábrica de Draper’s Ward

Habilidad especial: Roban una carta adicional al comienzo del turno

Unidades: 3

-Ataque 4

-Defensa 4

-Movimiento 5

**Banda: Banda de Bottle Street**

Objetivo: Conquistar dos territorios

Territorio: Destilería

Habilidad especial: Pueden viajar a través de las alcantarillas

Unidades: 3

-Ataque 5

-Defensa 5

-Movimiento 4

**Banda: Brujas**

Objetivo: Conquistar dos territorios

Territorio: Mansión Boyle

Habilidad especial: Atacan a dos casillas de distancia adicional

Unidades: 3

-Ataque 4

-Defensa 4

-Movimiento 5

**Guardias**

Objetivo: Acabar con todas las bandas activas

Territorio: Torre de Dunwall

Unidades: Dos por banda enemiga + 1 TallBoy cada dos bandas

*Guardias:*

-Ataque 5

-Defensa 6

-Movimiento: Dos cada guardia (individual)

*TallBoys:*

-Ataque 7 (distancia)

-Defensa 7

-Movimiento: Tres cada Tallboy (individual)

*Arcos voltaicos:*

*-*Defensa: 10

**Cartas de objeto:**

-Granada de Humo:

Juega esta carta solo cuando alguien te ataque, antes de tirar los dados.

El atacante falla el ataque, sea cual sea el resultado de su dado.

-Corvo ataca a los Sombrereros:

Juega esta carta inmediatamente en cuanto la robes.

El jugador que controla a los Sombrereros escoge una de sus unidades y tira un dado. Si tras sumar la defensa de su unidad al valor del dado este no supera el **7**, la unidad elegida morirá.

Descarta esta carta si nadie controla a los Sombrereros.

-Corvo ataca a los Guardias:

Juega esta carta inmediatamente en cuanto la robes.

El jugador que controla a los Guardias escoge una de sus unidades y tira un dado. Si tras sumar la defensa de su unidad al valor del dado este no supera el **9**, la unidad elegida morirá.

Descarta esta carta si nadie controla a los Guardias.

-Corvo ataca a las Anguilas muertas:

Juega esta carta inmediatamente en cuanto la robes.

El jugador que controla a las Anguilas Muertas escoge una de sus unidades y tira un dado. Si tras sumar la defensa de su unidad al valor del dado este no supera el **8**, la unidad elegida morirá.

Descarta esta carta si nadie controla a las Anguilas Muertas .

-Corvo ataca a los Balleneros:

Juega esta carta inmediatamente en cuanto la robes.

El jugador que controla a los Balleneros escoge una de sus unidades y tira un dado. Si tras sumar la defensa de su unidad al valor del dado este no supera el **5**, la unidad elegida morirá.

Descarta esta carta si nadie controla a los Balleneros.

-Corvo ataca a las Brujas:

Juega esta carta inmediatamente en cuanto la robes.

El jugador que controla a las Brujas escoge una de sus unidades y tira un dado. Si tras sumar la defensa de su unidad al valor del dado este no supera el **7**, la unidad elegida morirá.

Descarta esta carta si nadie controla a las Brujas.

-Corvo ataca a la Banda de Bottle Street:

Juega esta carta inmediatamente en cuanto la robes.

El jugador que controla a la Banda de Bottle Street escoge una de sus unidades y tira un dado. Si tras sumar la defensa de su unidad al valor del dado este no supera el **8**, la unidad elegida morirá.

Descarta esta carta si nadie controla a la Banda de Bottle Street.

-Veneno de Tyvia:

Juega esta carta solo inmediatamente tras lanzar un dado de ataque.

Súmale 2 al valor de ese dado.

-Barco del contrabandista:

Puedes desplazarte por los **muelles (casillas azul oscuro)** durante este turno.

-Saquear:

Roba una carta de objeto al azar al jugador de tu elección.

-Remedio de maná de Piero:

Roba 2 cartas.

-Inversor de Potencia:

Los arcos voltaicos hacen daño al resto de facciones menos a ti durante el resto del juego. Pon esta carta enfrente tuya para recordarlo.

-Cortocircuito:

Quita del tablero la carta de arco voltaico de tu elección.

-Reforzar Vigilancia:

Si hay un enemigo invadiéndote y esta boca abajo, pon esa ficha boca arriba.

Esa ficha deberá volver a ponerse boca abajo en el próximo turno si quiere invadirte.

-Elixir de Sokolov:

Juega esta carta solo cuando vayas a revivir a una unidad.

Puedes moverte con esa unidad este turno.

-Llave del alcantarillado:

Puedes desplazarte por las **alcantarillas (casillas verdes)** durante este turno.

-Munición Extra:

Juega esta carta sólo tras lanzar un dado de ataque.

Vuelve a tirar ese dado.

-Refuerzos oportunos:

Juega esta carta sólo tras lanzar un dado de defensa.

Vuelve a tirar ese dado.

-Infiltración:

El jugador de tu elección te muestra sus cartas de objeto.

-Mirilla de Piero:

Puedes atacar a una casilla de distancia adicional este turno.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la carta** | **Número de cartas** |
| Granada de Humo | 3 |
| Corvo ataca X banda | 1 de cada |
| Veneno de Tyvia | 2 |
| Barco del contrabandista | 1 |
| Saquear | 2 |
| Remedio de maná de Piero | 2 |
| Inversor de Potencia | 1 |
| Cortocircuito\* | 2 |
| Reforzar Vigilancia | 2 |
| Elixir de Sokolov | 2 |
| Llave del alcantarillado | 1 |
| Munición Extra | 3 |
| Refuerzos oportunos | 3 |
|  |  |
| Infiltración | 3 |
| Mirilla de Piero | 2 |
|  | Total: 35 |