

MA+



Dosis de MA+

CARACTERISTICAS:

Una dosis de (MA+) Morfina + Adrenalina.

Uso:

Utilizas una inyección de (MA+), inmediatamente despues, sientes como tu cuerpo se llena de adrenalina y la pequeña dosis de morfina hace el resto del trabajo.

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y sumas un dado de ataque en tu jugada. Solo puedes usarla con salud 2+

MA+



Dosis de MA+

CARACTERISTICAS:

Una dosis de (MA+) Morfina + Adrenalina.

Uso:

Utilizas una inyección de (MA+), inmediatamente despues, sientes como tu cuerpo se llena de adrenalina y la pequeña dosis de morfina hace el resto del trabajo.

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y sumas un dado de ataque en tu jugada. Solo puedes usarla con salud 2+

MA+



Dosis de MA+

CARACTERISTICAS:

Una dosis de (MA+) Morfina + Adrenalina.

Uso:

Utilizas una inyección de (MA+), inmediatamente despues, sientes como tu cuerpo se llena de adrenalina y la pequeña dosis de morfina hace el resto del trabajo.

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y sumas un dado de ataque en tu jugada. Solo puedes usarla con salud 2+

MA+



Dosis de MA+

CARACTERISTICAS:

Una dosis de (MA+) Morfina + Adrenalina.

Uso:

Utilizas una inyección de (MA+), inmediatamente despues, sientes como tu cuerpo se llena de adrenalina y la pequeña dosis de morfina hace el resto del trabajo.

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y sumas un dado de ataque en tu jugada. Solo puedes usarla con salud 2+

U.E.A.S. (VIENTO DIVINO)



Unidad Especial de Ataque Shinpū

CARACTERISTICAS:

Aún en estos tiempos a estas unidades les corre por la sangre ADN **Kamikaze**

Uso:

Corres deliberadamente hacia tu enemigo y detonas una granada junto a él en distancia de **(CC)**. Juega esta carta cuando tu unidad este en 1 punto de salud.

RESULTADO:

Sacrificas tu unidad pero la unidad enemiga recibe **2 puntos de daño inbloqueables**.

U.E.A.S. (VIENTO DIVINO)



Unidad Especial de Ataque Shinpū

CARACTERISTICAS:

Aún en estos tiempos a estas unidades les corre por la sangre ADN **Kamikaze**

Uso:

Corres deliberadamente hacia tu enemigo y detonas una granada junto a él en distancia de **(CC)**. Juega esta carta cuando tu unidad este en 1 punto de salud.

RESULTADO:

Sacrificas tu unidad pero la unidad enemiga recibe **2 puntos de daño inbloqueables**.

ESPIONAJE



Espia

CARACTERISTICAS:

Las técnicas comunes del espionaje han sido históricamente la infiltración y la penetración, en ambas es posible el uso del soborno y el chantaje.

Tienes un "soplón" en la tropa enemiga?

Uso:

El espia se escabulle entre las unidades enemigas y obtiene información clasificada. Juega esta carta en cualquier momento dentro de tu turno.

RESULTADO:

Tu oponente revela aleatoriamente una de sus cartas en mano.

ESPIONAJE



Espia

CARACTERISTICAS:

Las técnicas comunes del espionaje han sido históricamente la infiltración y la penetración, en ambas es posible el uso del soborno y el chantaje.

Tienes un "soplón" en la tropa enemiga?

Uso:

El espia se escabulle entre las unidades enemigas y obtiene información clasificada. Juega esta carta en cualquier momento dentro de tu turno.

RESULTADO:

Tu oponente revela aleatoriamente una de sus cartas en mano.

INSTINTO ASESINO



Instinto asesino (Frenesí)

CARACTERISTICAS:

En situaciones extremas el instinto de supervivencia se corrompe.

Uso:

Dejas de lado el instinto de supervivencia, entras en frenesí y gatillas a quemarropa. Juega esta carta cuando tengas más de un oponente en rango de ataque.

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y todas las unidades (Incluidas las aliadas) a distancia de 6 cm juegan (1d6). Si es 6 reciben un punto de daño.

INSTINTO ASESINO



Instinto asesino (Frenesí)

CARACTERÍSTICAS:

En situaciones extremas el instinto de supervivencia se corrompe.

Uso:

Dejas de lado el instinto de supervivencia, entras en frenesí y gatillas a quemarropa. Juega esta carta cuando tengas más de un oponente en rango de ataque.

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y todas las unidades (Incluidas las aliadas) a distancia de 6 cm juegan (1d6). Si es 6 reciben un punto de daño.

CUCHILLO ENVENENADO



Veneno de serpiente

CARACTERÍSTICAS:

Los puñales han sido el objeto de ataque clásico a lo largo de la historia de la humanidad.

Uso:

Tienes un puñal listo y con veneno de serpiente. Siempre que estes en contacto **(CC)** o a **menos de 3 cm** podrás apuñalar a tu oponente. Juega esta carta en cualquier momento.

RESULTADO:

Tu oponente recibe 1 punto de daño y debe jugar **(1d6)** Si el resultado es **6** el veneno surte efecto. En el proximo turno recibe un 1 de daño adicional).

CUCHILLO ENVENENADO



Veneno de serpiente

CARACTERÍSTICAS:

Los puñales han sido el objeto de ataque clásico a lo largo de la historia de la humanidad.

Uso:

Tienes un puñal listo y con veneno de serpiente. Siempre que estes en contacto **(CC)** o a **menos de 3 cm** podrás apuñalar a tu oponente. Juega esta carta en cualquier momento.

RESULTADO:

Tu oponente recibe 1 punto de daño y debe jugar **(1d6)** Si el resultado es **6** el veneno surte efecto. En el proximo turno recibe un 1 de daño adicional).

INTERCEPRAR COMUNICACIÓN



hackear comunicación enemiga

CARACTERÍSTICAS:

En muchos casos, las unidades de asalto reciben instrucciones estratégicas de avance contra el enemigo.

Uso:

Al interceptar la comunicación logras despistar al enemigo con instrucciones falsas. Solo puedes mover la unidad enemiga a una distancia de **5 cm**. Juega esta carta al finalizar la fase de movimiento de tu oponente.

RESULTADO:

Selecciona una unidad enemiga y muévela libremente a tu elección.

INTERCEPRAR COMUNICACIÓN



hackear comunicación enemiga

CARACTERÍSTICAS:

En muchos casos, las unidades de asalto reciben instrucciones estratégicas de avance contra el enemigo.

Uso:

Al interceptar la comunicación logras despistar al enemigo con instrucciones falsas. Solo puedes mover la unidad enemiga a una distancia de **5 cm**. Juega esta carta al finalizar la fase de movimiento de tu oponente.

RESULTADO:

Selecciona una unidad enemiga y muévela libremente a tu elección.

PRIMEROS AUXILIOS



Botiquín militar

CARACTERÍSTICAS:

Los cinco minutos inmediatamente posteriores a un ataque son vitales para la supervivencia de los heridos. Este kit que incluye agentes hemostáticos para cortar hemorragias

Uso:

Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.

RESULTADO:

Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.

PRIMEROS AUXILIOS



Botiquín militar

CARACTERÍSTICAS:

Los cinco minutos inmediatamente posteriores a un ataque son vitales para la supervivencia de los heridos. Este kit que incluye agentes hemostáticos para cortar hemorragias

Uso:

Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.

RESULTADO:

Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.

PRIMEROS AUXILIOS



Botiquín militar

CARACTERÍSTICAS:

Los cinco minutos inmediatamente posteriores a un ataque son vitales para la supervivencia de los heridos. Este kit que incluye agentes hemostáticos para cortar hemorragias

Uso:

Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.

RESULTADO:

Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.

PRIMEROS AUXILIOS



Botiquín militar

CARACTERÍSTICAS:

Los cinco minutos inmediatamente posteriores a un ataque son vitales para la supervivencia de los heridos. Este kit que incluye agentes hemostáticos para cortar hemorragias

Uso:

Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.

RESULTADO:

Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.

TORNIQUETE



Aplicas un torniquete improvisado

CARACTERÍSTICAS:

Los torniquetes son un método efectivo para detener el sangrado de una extremidad por un periodo de tiempo corto.

Uso:

Baja esta carta cuando justo despues de recibir un punto de daño.

RESULTADO:

El daño recibido pasa para la siguiente ronda. (aplica para un solo punto de daño).

TORNIQUETE



Aplicas un torniquete improvisado

CARACTERÍSTICAS:

Los torniquetes son un método efectivo para detener el sangrado de una extremidad por un periodo de tiempo corto.

Uso:

Baja esta carta cuando justo despues de recibir un punto de daño.

RESULTADO:

El daño recibido pasa para la siguiente ronda. (aplica para un solo punto de daño).

CAMUFLADO ESPECIAL



Camuflado con el terreno

CARACTERÍSTICAS:

Este camuflaje fue diseñado específicamente para el área de batalla. Unidades disfrazadas del terreno y hasta de árboles. Te vuelves prácticamente invisible.

Uso:

Usa esta carta para disfrazarte del terreno y pasar desapercibido frente al enemigo. Juegala en la etapa de movimiento. Mientras estés inmóvil y sin atacar eres invisible en plena luz del día.

RESULTADO:

Nadie puede verte y/o atacarte, en ese turno. Tampoco puedes atacar.

CAMUFLADO ESPECIAL



Camuflado con el terreno

CARACTERÍSTICAS:

Este camuflaje fue diseñado específicamente para el área de batalla. Unidades disfrazadas del terreno y hasta de árboles. Te vuelves prácticamente invisible.

Uso:

Usa esta carta para disfrazarte del terreno y pasar desapercibido frente al enemigo. Juegala en la etapa de movimiento. Mientras estés inmóvil y sin atacar eres invisible en plena luz del día.

RESULTADO:

Nadie puede verte y/o atacarte, en ese turno. Tampoco puedes atacar.

FRANCOTIRADOR



Disparo a gran distancia

CARACTERÍSTICAS:

Experto en objetivos clave. Tirador a distancias largas y desde un lugar oculto, a objetivos seleccionados.

Uso:

Estas apostado en una zona táctica de disparo. Juega esta carta siempre que tu unidad esté a 3 cm de algún **punto de cobertura** y con rango de visión directo al objetivo.

RESULTADO:

Tu rango de ataque se extiende a una distancia de **5cm extra** a costa de quedar inmovilizado en el proximo turno.

FRANCOTIRADOR



Disparo a gran distancia

CARACTERÍSTICAS:

Experto en objetivos clave. Tirador a distancias largas y desde un lugar oculto, a objetivos seleccionados.

Uso:

Estas apostado en una zona táctica de disparo. Juega esta carta siempre que tu unidad esté a 3 cm de algún **punto de cobertura** y con rango de visión directo al objetivo.

RESULTADO:

Tu rango de ataque se extiende a una distancia de **5cm extra** a costa de quedar inmovilizado en el proximo turno.

MINA EXPLOSIVA



Pisas una mina oculta en el suelo.

CARACTERÍSTICAS:

La mina antipersona es uno de los tipos de armamento más desarrollado y fatídicamente certero.

Uso:

Si levantas esta carta del mazo, debes jugarla inmediatamente.

Si esta carta te toca en la primera mano, devuélvela y mezcla el mazo.

RESULTADO:

Recibes automaticamente 1 punto de daño inbloqueable.

UNIDADES TÁCTICAS



Ya sabes que hacer...!!!

CARACTERÍSTICAS:

Unidades con gran experiencia táctica que conocen muy bien el campo de batalla. No te preocupes, ellas saben qué hacer...

Uso:

Selecciona una unidad y juega esta carta. Puedes mover una unidad en cualquier momento de tu turno. (No aplica si esta activo en combate).

RESULTADO:

Desplazas una unidad para un lateral (izquierdo o derecho) a una distancia de movimiento de **3 cm**, o hasta donde te permita, sin chocar unidades u objetos

UNIDADES TÁCTICAS



Ya sabes que hacer...!!!

CARACTERÍSTICAS:

Unidades con gran experiencia táctica que conocen muy bien el campo de batalla. No te preocupes, ellas saben qué hacer...

Uso:

Selecciona una unidad y juega esta carta. Puedes mover una unidad en cualquier momento de tu turno. (No aplica si esta activo en combate).

RESULTADO:

Desplazas una unidad para un lateral (izquierdo o derecho) a una distancia de movimiento de **3 cm**, o hasta donde te permita, sin chocar unidades u objetos

HABILIDAD DE CHEETAH



Veloz como un Cheetah...!!!

CARACTERISTICAS:

El Cheetah es el animal terrestre más rápido y tu tienes algo de esa habilidad...

Uso:

Selecciona una unidad a mover y juega esta carta. Mueve tu unidad con normalidad hasta su punto máximo y luego te desplazas un espacio adicional.

RESULTADO:

Mueve **3cm extra** (o hasta donde te permita sin chocar unidades u objetos).

HABILIDAD DE CHEETAH



Veloz como un Cheetah...!!!

CARACTERISTICAS:

El Cheetah es el animal terrestre más rápido y tu tienes algo de esa habilidad...

Uso:

Selecciona una unidad a mover y juega esta carta. Mueve tu unidad con normalidad hasta su punto máximo y luego te desplazas un espacio adicional.

RESULTADO:

Mueve **3cm extra** (o hasta donde te permita sin chocar unidades u objetos).