

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.

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.

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.

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.

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:

Utilizas una **ППГ-43** (RPG-43) para detonarla defensivamente en distancia de **(CC)**. Juega esta carta cuando tu unidad este en 1 punto de salud.

RESULTADO:

Corres deliberadamente hacia tu enemigo y detonas una ППГ-43 a los pies de tu oponente.

La unidad enemiga recibe **2 puntos de daño inbloqueables**, y tu recibes 1 punto de daño inbloqueable.

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:

Utilizas una **ППГ-43** (RPG-43) para detonarla defensivamente en distancia de **(CC)**. Juega esta carta cuando tu unidad este en 1 punto de salud.

RESULTADO:

Corres deliberadamente hacia tu enemigo y detonas una ППГ-43 a los pies de tu oponente.

La unidad enemiga recibe **2 puntos de daño inbloqueables**, y tu recibes 1 punto de daño inbloqueable.

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 debido a un entorno hostil

Uso:

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

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y todas las unidades a distancia de 1 regla de movimiento. Juegan (1d6). Incluidas las aliadas. Si es 5 o 6 reciben un punto de daño.

INSTINTO ASESINO

Instinto asesino (Frenesí)

CARACTERÍSTICAS:

En situaciones extremas el instinto de supervivencia se corrompe debido a un entorno hostil

Uso:

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

RESULTADO:

Gastas un punto de salud y todas las unidades a distancia de 1 regla de movimiento. Juegan (1d6). Incluidas las aliadas. Si es 5 o 6 reciben un punto de daño.

CUCHILLO ENVENENADO

Apuñalamiento

CARACTERÍSTICAS:

En momentos críticos las puñaladas han sido comunes a lo largo de la historia de la humanidad.

Uso:

Siempre que estes en contacto CC podras 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

Apuñalamiento

CARACTERÍSTICAS:

En momentos críticos las puñaladas han sido comunes a lo largo de la historia de la humanidad.

Uso:

Siempre que estes en contacto CC podras 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

Interceptar 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

Interceptar 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

CARACTERISTICAS:

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

Uso:

Baja esta carta cuando un enemigo te hace 1 punto de daño.

RESULTADO:

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

TORNIQUETE

Aplicas un torniquete improvisado

CARACTERISTICAS:

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

Uso:

Baja esta carta cuando un enemigo te hace 1 punto de daño.

RESULTADO:

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

CAMUFLADO ESPECIAL

Camuflado con el terreno

CARACTERISTICAS:

Este camuflaje fue diseñado específicamente para esta área de batalla. Las unidades están disfrazadas del terreno y hasta de árboles.

Uso:

Te vuelves prácticamente invisible. Usa esta carta para disfrazarte del terreno y pasar desapercibido antes el enemigo. Juega esta carta cuando todos finalicen la etapa de movimiento.

RESULTADO:

Mientras estés inmóvil y sin atacar eres invisible en plena luz del día. Nadie puede verte y/o atacarte, tampoco tú, en ese turno.

CAMUFLADO ESPECIAL

Camuflado con el terreno

CARACTERISTICAS:

Este camuflaje fue diseñado específicamente para esta área de batalla. Las unidades están disfrazadas del terreno y hasta de árboles.

Uso:

Te vuelves prácticamente invisible. Usa esta carta para disfrazarte del terreno y pasar desapercibido antes el enemigo. Juega esta carta cuando todos finalicen la etapa de movimiento.

RESULTADO:

Mientras estés inmóvil y sin atacar eres invisible en plena luz del día. Nadie puede verte y/o atacarte, tampoco tú, en ese turno.

FRANCOTIRADOR

Disparo a gran distancia

CARACTERISTICAS:

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

Uso:

Juega esta carta siempre que tu unidad esté a media regla de algún **punto de cobertura** y con rango de visión directo al objetivo. No puede haber obstáculos en medio.

RESULTADO:

Tu rango de ataque se extiende a una distancia de **30cm** a costa de quedar inmobilizado en el proximo turno.

FRANCOTIRADOR

Disparo a gran distancia

CARACTERISTICAS:

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

Uso:

Juega esta carta siempre que tu unidad esté a media regla de algún **punto de cobertura** y con rango de visión directo al objetivo. No puede haber obstáculos en medio.

RESULTADO:

Tu rango de ataque se extiende a una distancia de **30cm** a costa de quedar inmobilizado en el proximo turno.

MINA EXPLOSIVA

Pisas una mina oculta en el suelo.

CARACTERISTICAS:

La mina antipersona es uno de los tipos de armamento más desarrollado y fatídicamente certero de las últimas décadas

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...!!!

CARACTERISTICAS:

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

Uso:

Selecciona una unidad que no se pueda mover y juega esta carta. Puedes mover una unidad en cualquier momento de tu turno (en fase de ataque).

RESULTADO:

Desplazas una unidad para un lateral (izquierdo o derecho) a una distancia de movimiento de **5cm**, o hasta donde te permita, sin chocar unidades u objetos

UNIDADES TÁCTICAS

Ya sabes que hacer...!!!

CARACTERISTICAS:

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

Uso:

Selecciona una unidad que no se pueda mover y juega esta carta. Puedes mover una unidad en cualquier momento de tu turno (en fase de ataque).

RESULTADO:

Desplazas una unidad para un lateral (izquierdo o derecho) a una distancia de movimiento de **5cm**, 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:

Juega esta carta en la etapa de movimiento, te permitira mover tu unidad un rango extra

RESULTADO:

Mueve tu unidad con normalidad hasta su punto máximo y luego te desplazas 4cm extra 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:

Juega esta carta en la etapa de movimiento, te permitira mover tu unidad un rango extra

RESULTADO:

Mueve tu unidad con normalidad hasta su punto máximo y luego te desplazas 4cm extra hasta donde te permita sin chocar unidades u objetos.