

## 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+

## VIENTO DIVINO



#### 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**.

## VIENTO DIVINO



#### 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 de sus próximos movimientos. 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 de sus próximos movimientos. 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 disparas 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.

<div><div>INSTINTO ASESINO</div><div></div><div><div>Instinto asesino (Frenesí)</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>En situaciones extremas el instinto de supervivencia se corrompe.</div><div>Uso:</div><div>Dejas de lado el instinto de supervivencia, entras en frenesí y disparas a quemarropa. Juega esta carta cuando tengas más de un oponente en rango de ataque.</div><div>RESULTADO:</div><div>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.</div></div></div>	<div><div>CUCHILLO</div><div></div><div><div>Veneno de serpiente</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>Los puñales han sido el objeto de ataque clásico a lo largo de la historia de la humanidad.</div><div>Uso:</div><div>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.</div><div>RESULTADO:</div><div>Tu oponente recibe 1 punto de daño y debe jugar (1d6) Si el resultado es 5 ó 6 el veneno surte efecto. En el próximo turno recibe un 1 de daño adicional).</div></div></div>	<div><div>CUCHILLO</div><div></div><div><div>Veneno de serpiente</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>Los puñales han sido el objeto de ataque clásico a lo largo de la historia de la humanidad.</div><div>Uso:</div><div>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.</div><div>RESULTADO:</div><div>Tu oponente recibe 1 punto de daño y debe jugar (1d6) Si el resultado es 5 ó 6 el veneno surte efecto. En el próximo turno recibe un 1 de daño adicional).</div></div></div>
<div><div>INSTRUCCIONES FALSAS</div><div></div><div><div>Instrucciones falsas</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>En muchos casos, las unidades reciben instrucciones estratégicas de avance contra el enemigo.</div><div>Uso:</div><div>Con mucho sigilo logras confundir al enemigo con instrucciones falsas. Puedes mover la unidad enemiga a una distancia de 5 cm. Juega esta carta al finalizar la fase de movimiento de tu oponente.</div><div>RESULTADO:</div><div>Selecciona una unidad enemiga y muévela libremente a tu elección.</div></div></div>	<div><div>INSTRUCCIONES FALSAS</div><div></div><div><div>Instrucciones falsas</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>En muchos casos, las unidades reciben instrucciones estratégicas de avance contra el enemigo.</div><div>Uso:</div><div>Con mucho sigilo logras confundir al enemigo con instrucciones falsas. Puedes mover la unidad enemiga a una distancia de 5 cm. Juega esta carta al finalizar la fase de movimiento de tu oponente.</div><div>RESULTADO:</div><div>Selecciona una unidad enemiga y muévela libremente a tu elección.</div></div></div>	<div><div>PRIMEROS AUXILIOS</div><div></div><div><div>Botiquín</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>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</div><div>Uso:</div><div>Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.</div><div>RESULTADO:</div><div>Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.</div></div></div>
<div><div>PRIMEROS AUXILIOS</div><div></div><div><div>Botiquín</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>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</div><div>Uso:</div><div>Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.</div><div>RESULTADO:</div><div>Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.</div></div></div>	<div><div>PRIMEROS AUXILIOS</div><div></div><div><div>Botiquín</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>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</div><div>Uso:</div><div>Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.</div><div>RESULTADO:</div><div>Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.</div></div></div>	<div><div>PRIMEROS AUXILIOS</div><div></div><div><div>Botiquín</div><div>CARACTERÍSTICAS:</div><div>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</div><div>Uso:</div><div>Juega esta carta al final de tu turno para curar 1 punto de salud de una unidad.</div><div>RESULTADO:</div><div>Recuperas 1 punto de salud de una unidad cualquiera.</div></div></div>

## 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 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

#### 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 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

#### CARACTERISTICAS:

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

#### CARACTERISTICAS:

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

#### CARACTERISTICAS:

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 1 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**.

## FRANCOTIRADOR



### Disparo a gran distancia

#### CARACTERISTICAS:

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 1 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**.

## TRAMPA EXPLOSIVA



### Pisas una trampa oculta en el suelo.

#### CARACTERISTICAS:

Las trampas antipersona es uno de los tipos de armamento más desarrollado y fatidicamente 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...!!!

#### CARACTERISTICAS:

Unidades con gran experiencia táctica en combate 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...!!!

#### CARACTERISTICAS:

Unidades con gran experiencia táctica en combate 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).