



Controla al Débil

ACCIÓN

Jugar: Elige una Casa de la carta de identidad de tu oponente. Tu oponente debe elegir dicha Casa como activa en su próximo turno.

055

©2018 FFG



Portal a Dis

ACCIÓN

Jugar: Destruye cada criatura. Gana 3 cadenas.

059

©2018 FFG



La Mano de Dis

ACCIÓN

Jugar: Destruye una criatura que no esté en un flanco.

062

©2018 FFG



Calambres de Dolor

ACCIÓN

Jugar: Inflige 1 a cada criatura. Inflige 3 adicionales a cada criatura si tu oponente forjó una llave en su turno anterior.

064

©2018 FFG



Histeria

ACCIÓN

Jugar: Devuelve cada criatura a la mano de su propietario.

065

©2018 FFG



Poltergeist

ACCIÓN

Jugar: Usa un artefacto controlado por cualquier jugador como si fuera tuyo. Destruye dicho artefacto.

069

©2018 FFG



4

Charette

CRIATURA

DEMONIO

Jugar: Captura 3.

081

©2018 FFG



4

Charette

CRIATURA

DEMONIO

Jugar: Captura 3.

081

©2018 FFG



2

Diablo de las Ascuas

CRIATURA

DIABLO

Tu oponente no puede jugar más de 2 cartas en cada turno.

085

©2018 FFG



3 **Succubus**
CRIATURA
DEMONIO

Durante su fase de "robar cartas", tu oponente rellena su mano hasta 1 carta menos de su máximo.

©2018 FFG

099



3 **Succubus**
CRIATURA
DEMONIO

Durante su fase de "robar cartas", tu oponente rellena su mano hasta 1 carta menos de su máximo.

©2018 FFG

099



5 **El Terror**
CRIATURA
DEMONIO - CABALLERO

Jugar: Si tu oponente no tiene ☹️, gana 2 ☹️.

©2018 FFG

101



Principio Efervescente
ACCIÓN

Jugar: Cada jugador pierde la mitad de sus ☹️ (redondeando hacia abajo). Gana 1 cadena.

©2018 FFG

109



Evaporar
ACCIÓN

Jugar: Tu oponente no puede usar criaturas para luchar en su próximo turno.

©2018 FFG

110



Evaporar
ACCIÓN

Jugar: Tu oponente no puede usar criaturas para luchar en su próximo turno.

©2018 FFG

110



Injerto Interdimensional
ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente forjara una llave en su próximo turno, deberá darte sus restantes.

©2018 FFG

112



El Conocimiento es Poder
ACCIÓN

Jugar: Elige una opción:
- Archiva una carta
- Por cada carta archivada que tengas gana 1 ☹️.

©2018 FFG

113



Acceso Remoto
ACCIÓN

Jugar: Usa un artefacto de tu oponente como si fuera tuyo.

©2018 FFG

120



Agujero Salvaje
ACCIÓN

Jugar: Juega la carta superior de tu mazo.

©2018 FFG

125



Explotador de Anomalías
ARTEFACTO

OBJETO

Acción: Destruye una criatura dañada.

©2018 FFG

126



2 Dron Murciélago
CRIATURA
ROBOT

Escaramuza. (Cuando usas esta criatura para Luchar, no recibe daños a cambio).
Luchar: Roba 1.

©2018 FFG

136



3 Dextre
CRIATURA
HUMANO - CIENTIFICO

Jugar: Captura 1.
Destruído: Pon Dextre en la parte superior de tu mazo.

©2018 FFG

138



3 Quixo el "Aventurero"
CRIATURA
HUMANO - CIENTIFICO

Escaramuza. (Cuando usas esta criatura para Luchar, no recibe daños a cambio).
Luchar: Roba una carta.

©2018 FFG

144



2 Investigación Smoko
CRIATURA
MUTANTE

Destruído: Archiva la carta superior de tu mazo.

©2018 FFG

151



Flota de Combate
ACCIÓN

Jugar: Revela cualquier número de cartas de Marte de tu mano. Por cada carta revelada, roba 1 carta.

©2018 FFG

161



Ambar Irradiado
ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente tiene 6 o más, inflige 3 a cada criatura enemiga.

©2018 FFG

165



Secuestro de Llave
ACCIÓN

Jugar: Devuelve cada criatura de Marte a la mano de su propietario. Entonces, puedes forjar una llave con un coste +9 reducido en 1 por cada carta en tu mano.

©2018 FFG

166



Virus a la Medida
ARTEFACTO

ARMA

Todos: Sacrifica Virus a la Medida. Purga una criatura de tu mano. Destruye cada criatura que comparte atributos con la criatura purgada.

183



7
Araña de Eter
CRIATURA

BESTIA

Araña de Eter no inflige daño cuando lucha.
Cada ☼ que debería ser añadido al suministro de tu oponente es capturado por Araña de Eter.

192



4
Capturalamentos
CRIATURA

ROBOT

Las llaves de tu oponente cuestan +1 ☼.
Luchar/Cosechar: Captura 1 ☼.

193



2
Yxili Maurauder
CRIATURA

MARCIANO - SOLDADO

Yxili Maurauder obtiene +1 poder por cada ☼ en ella.
Jugar: Captura 1 ☼ por cada criatura de Marte preparada.

203



3
Yxilo Bolter
CRIATURA

MARCIANO - SOLDADO

Luchar/Cosechar: Inflige 2 ☼ a una criatura. Si este daño destruye a la criatura, púrgala.

204



3
Yxilo Bolter
CRIATURA

MARCIANO - SOLDADO

Luchar/Cosechar: Inflige 2 ☼ a una criatura. Si este daño destruye a la criatura, púrgala.

204



9
Yxix el Dominador
CRIATURA

ROBOT

Provocación. (Las criaturas vecinas de esta criatura no pueden ser atacadas a menos que también tengan provocación.)
Yxix el Dominador entra en juego aturdido.

205



Reserva de Biomatrix
MEJORA

Esta criatura gana, "Destruído: Puedes poner esta criatura en los archivos de su propietario."

208



Martillo Llave
ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente forjó una llave durante su turno anterior, desforja dicha llave. Tu oponente gana 6 ☼.

066