

Alzaos!

ACCIÓN

Jugar: Elige una Casa. Devuelve a tu mano cada criatura de dicha Casa que se encuentre en tu pila de descartes. Gana 1 cadena.

054

©2018 FFG



Alzaos!

ACCIÓN

Jugar: Elige una Casa. Devuelve a tu mano cada criatura de dicha Casa que se encuentre en tu pila de descartes. Gana 1 cadena.

054

©2018 FFG



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



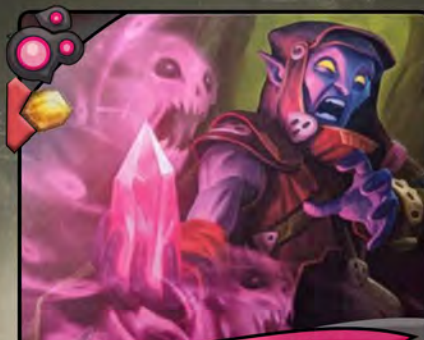
Portal a Dis

ACCIÓN

Jugar: Destruye cada criatura. Gana 3 cadenas.


059

©2018 FFG



Corazones Culpables

ACCIÓN

Jugar: Destruye cada criatura con  en ella.

061

©2018 FFG



Ritual de Aniquilación

ARTEFACTO

PODER

Cuando una criatura vaya a la pila de descartes desde el juego, purga dicha criatura.

072

©2018 FFG



Baratija Dominadora

ARTEFACTO

OBJETO

Acción: Usa una criatura amiga.

073


©2018 FFG



Latigo de los Sueños Rotos

ARTEFACTO

ARMA

Acción: Las llaves cuestan +3  durante el próximo turno de tu oponente.

075

©2018 FFG




4

Charette

CRIAURA

DEMONIO

Jugar: Captura 3 .

081

©2018 FFG



2 Diabolo de las Ascuas

CRIATURA

DIABLO

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

085

©2018 FFG



4 Demonio Guardian

CRIATURA

DEMONIO

Jugar/Luchar/Cosechar: Cura hasta 2 daños a una criatura. Inflige esa cantidad de daño a otra criatura.

088

©2018 FFG



3 Tocsin

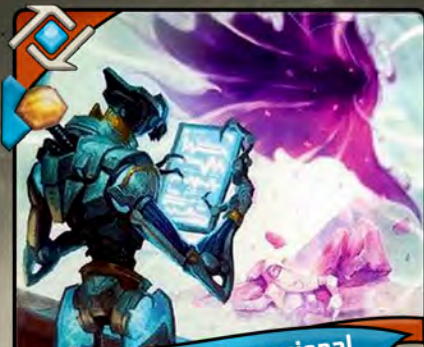
CRIATURA

DEMONIO

Cosechar: Tu oponente descarta de su mano una carta al azar.

102

©2018 FFG



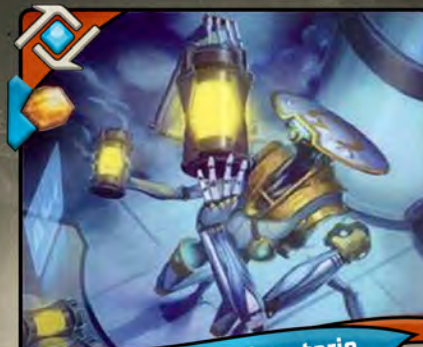
Injerto Interdimensional

ACCIÓN

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

112

©2018 FFG



Trabajo de Laboratorio

ACCIÓN

Jugar: Archiva una carta.

114

©2018 FFG



Acceso a la Biblioteca

ACCIÓN

Jugar: Durante el resto del turno, cada vez que juegues otra carta, roba una carta.

115

©2018 FFG



Cambio de Fase

ACCIÓN

Jugar: Puedes jugar una carta que no sea de Logos durante este turno.

117

©2018 FFG



Agujero Salvaje

ACCIÓN

Jugar: Juega la carta superior de tu mazo.

125

©2018 FFG



Explotador de Anomalías

ARTEFACTO

OBJETO

Acción: Destruye una criatura dañada.

126

©2018 FFG



2 **Dron Murciélago**
CRIATURA
ROBOT

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

©2018 FFG

136



4 **Dr. Escotera**
CRIATURA
CYBORG - CIENTIFICO

Jugar: Gana 1 ☹️ por cada llave forjada que tenga tu oponente.

©2018 FFG

140



3 **Archivista Ganímedes**
CRIATURA
HUMANO - CIENTIFICO

Cosechar: Archiva una carta.

©2018 FFG

142



5 **Madre**
CRIATURA
ROBOT - CIENTIFICO

Durante tu fase de "robar cartas", repón tu mano con una carta adicional.

©2018 FFG

145



2 **Investigación Smoko**
CRIATURA
MUTANTE

Destruido: Archiva la carta superior de tu mazo.

©2018 FFG

151



Terapia Experimental
MEJORA

Esta criatura pertenece a todas las Casas.
Jugar: Aturde y agota esta criatura.



©2018 FFG

157



Caña y Anzuelo
ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente tiene más ☹️ que tú, roba 1 ☹️. Repite el efecto de esta carta si tu oponente todavía tiene más ☹️ que tú.

©2018 FFG

267



Onda Venenosa
ACCIÓN

Jugar: Inflige 2 ☹️ a cada criatura.

©2018 FFG

280



Murmullos Incesantes
ACCIÓN

Jugar: Inflige 2 ☹️ a una criatura. Si este daño destruye la criatura, roba 1 ☹️.

©2018 FFG

281



Rastreador Aguja
ARTEFACTO

ARMA

Acción: Inflige 1 a una criatura. Si este daño destruye dicha criatura, gana 1.

290



El Agujón
ARTEFACTO

VEHICULO

Sáltate tu fase de "forjar una llave". Recibes todos los gastados por tu oponente para forjar llaves.
Acción: Sacrifica El Agujón.

295



3 Nexus
CRIATURA

CIBORG - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)
Cosechar: Usa un artefacto de tu oponente como si fuera tuyo.

305



2 Noddy el Ladrón
CRIATURA

ELFO - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)
Acción: Roba 1.

306



2 Noddy el Ladrón
CRIATURA

ELFO - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)
Acción: Roba 1.

306



9 Sombra Propia
CRIATURA

ESPECTRO

Sombra Propia no inflige daño cuando lucha.
El daño infligido a las criaturas vecinas de Sombra Propia que no sean espectros, se le inflige a Sombra Propia en su lugar.

310



2 Diente de Plata
CRIATURA

ELFO - LADRON

Diente de Plata entra en juego preparado.

311



1 Erizo
CRIATURA

ELFO - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)
Jugar: Roba 1.

315



Corredor del Crepúsculo
MEJORA

Esta criatura gana "Cosechar: Roba 1."

316