



Principio Efervescente

ACCIÓN

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

109

©2018 FFG



Neurosifón

ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente tiene más que tú, roba 1 y roba una carta.

116

©2018 FFG



Agujero Salvaje

ACCIÓN

Jugar: Juega la carta superior de tu mazo.

125

©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



Biblioteca de Murmullos

ARTEFACTO

LUGAR

Acción: Roba una carta.

129

©2018 FFG



2 Dron Murciélago

CRIASTURA

ROBOT

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

136

©2018 FFG



3 Dextre

CRIASTURA

HUMANO - CIENTIFICO

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

138

©2018 FFG



3 Dextre

CRIASTURA

HUMANO - CIENTIFICO

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

138

©2018 FFG



4

Dr. Escotera
CRIATURA

CYBORG - CIENTIFICO

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

©2018 FFG

140



4

Dr. Escotera
CRIATURA

CYBORG - CIENTIFICO

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

©2018 FFG

140



5

Madre
CRIATURA

ROBOT - CIENTIFICO

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

©2018 FFG

145



Golpe Final
ACCIÓN

Jugar: Destruye una criatura dañada. Si lo haces, roba 1 .

©2018 FFG

269



Dublette
ACCIÓN

Jugar: Purga una criatura con poder 3 o menor.

©2018 FFG

278



Dublette
ACCIÓN

Jugar: Purga una criatura con poder 3 o menor.

©2018 FFG

278



Onda Venenosa
ACCIÓN

Jugar: Inflige 2  a cada criatura.

©2018 FFG

280



Onda Venenosa
ACCIÓN

Jugar: Inflige 2  a cada criatura.

©2018 FFG

280



Sello de Evasión
ARTEFACTO

PODER

Antes de que una criatura luche, descarta la carta superior del mazo de su controlador. Si la carta descartada es de la Casa activa, agota dicha criatura sin causar efecto.

©2018 FFG

286



Plan Maestro
ARTEFACTO

OBJETO

Jugar: Pon una carta de tu mano bocabajo debajo de Plan Maestro.
Todos: Juega la carta que está debajo de Plan Maestro. Sacrifica Plan Maestro.

©2018 FFG

288



Plan Maestro
ARTEFACTO

OBJETO

Jugar: Pon una carta de tu mano bocabajo debajo de Plan Maestro.
Todos: Juega la carta que está debajo de Plan Maestro. Sacrifica Plan Maestro.

©2018 FFG

288



Rastreador Aguja
ARTEFACTO

ARMA

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

©2018 FFG

290



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.

©2018 FFG

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.

©2018 FFG

306



5 **Dodger**
CRIATURA

ELFO - LADRON

Luchar: Roba 1.

©2018 FFG

308



Luna Llena
ACCIÓN

Jugar: Durante el resto del turno, gana 1 cada vez que juegues una criatura.

©2018 FFG

323



Cargo a la Llave
ACCIÓN

Jugar: Pierde 1. Si lo haces, puedes forjar una llave pagando su coste actual.

©2018 FFG

325

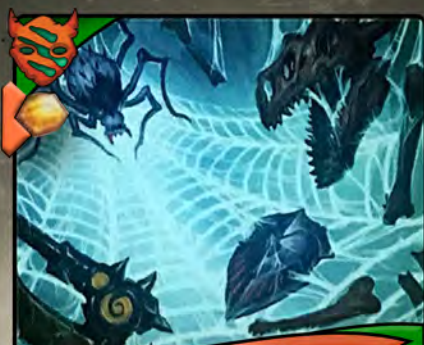


Tela de Araña
ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente jugó 3 o más criaturas en su turno anterior, roba 2.

©2018 FFG

326



Tela de Araña

ACCIÓN

Jugar: Si tu oponente jugó 3 o más criaturas en su turno anterior, roba 2 🍀.

©2018 FFG

♦ 326 ♦



Perdido en el Bosque

ACCIÓN

Jugar: Elige 2 criaturas amigas y 2 criaturas enemigas. Baraja cada una de ellas en el mazo de su propietario.

©2018 FFG

♦ 327 ♦



Llamada de la Naturaleza

ACCIÓN

Jugar: Devuelve hasta 3 criaturas a las manos de sus propietarios.

©2018 FFG

♦ 329 ♦



Rebote

ACCIÓN

Jugar: Devuelve a tu mano una criatura de tu pila de descartes.

©2018 FFG

♦ 332 ♦



Resfriado Común

ACCIÓN

Jugar: Inflige 1 🔥 a cada criatura. Puedes destruir todas las criaturas de Marte.

©2018 FFG

♦ 336 ♦



Vigor

ACCIÓN

Jugar: Cura hasta 3 daños a una criatura. Si has curado 3 daños, gana 1 🍀.

©2018 FFG

♦ 338 ♦



Vigor

ACCIÓN

Jugar: Cura hasta 3 daños a una criatura. Si has curado 3 daños, gana 1 🍀.

©2018 FFG

♦ 338 ♦



5 Gruen el Difuso

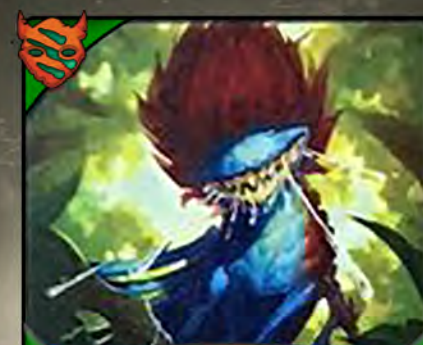
CRIATURA

BESTIA

Jugar: Tu oponente gana 1 🍀.

©2018 FFG

♦ 353 ♦



4 Halacor

CRIATURA

BESTIA

Cada criatura amiga que se encuentre en un flanco gana escaramuza. (Cuando usas una criatura con escaramuza para luchar, no recibe daños a cambio.)

©2018 FFG

♦ 355 ♦