



Un aliado a 4" o menos de una Sospecha aliada inflige al menos 1 ♠.







1



Si un rival realiza una acción Desvelar en una Sospecha aliada a 6" o menos y en LdV de un modelo aliado, ese modelo puede sufrir 2 ♠ para cancelar esa acción.


Empowered 2: No sufre las 2 ♠.

SACRIFICIO



   Un aliado a 4" o menos de una Sospecha aliada inflige al menos 1 .

 **1** Si un rival realiza una acción Desvelar en una Sospecha aliada a 6" o menos y en LdV de un modelo aliado, ese modelo puede sufrir 2  para cancelar esa acción.

Empowered 2: No sufre las 2 .

SACRIFICIO



3

3



II



Hay una Sospecha aliada a 6" o menos de otras 3 Sospechas aliadas.

Al puntuar, elimina 2 de esas Sospechas.



1

Un aliado que coloque una Sospecha puede usar su acción especial para colocar una Sospecha adicional y ambas a 4" o menos.

Empowered 2: Colócalas a 8" o menos en su lugar.

RITUAL



3

3



II



Hay una Sospecha aliada a 6" o menos de otras 3 Sospechas aliadas.

Al puntuar, elimina 2 de esas Sospechas.



1

Un aliado que coloque una Sospecha puede usar su acción especial para colocar una Sospecha adicional y ambas a 4" o menos.

Empowered 2: Colócalas a 8" o menos en su lugar.

RITUAL



3

3



II



Hay una Sospecha aliada a 6" o menos de otras 3 Sospechas aliadas.

Al puntuar, elimina 2 de esas Sospechas.



1


Un aliado que coloque una Sospecha puede usar su acción especial para colocar una Sospecha adicional y ambas a 4" o menos.




Empowered 2: Colócalas a 8" o menos en su lugar.


RITUAL



NUEVOS SEGUIDORES







   Un rival queda K.O. a 4" o menos de cualquiera de tus Sospechas.
Cuando puntúes, retira 1 de estas Sospechas.


 **1** El aliado activo gana la Habilidad Arrest hasta el final de su activación.
Empowered 2: Mueve al modelo activo 4".



NUEVOS SEGUIDORES



   Un rival queda K.O. a 4" o menos de cualquiera de tus Sospechas.
Cuando puntúes, retira 1 de estas Sospechas.

 **1** El aliado activo gana la Habilidad Arrest hasta el final de su activación.
Empowered 2: Mueve al modelo activo 4".

PUEDE SER CUALQUIERA


2

2



! / **III** / **◆** Un aliado al que ningún modelo rival pueda trazar LdV coloca una Sospecha a 6" o menos de un modelo rival.

1 El aliado activo gana la Habilidad Sneak Attack hasta el final de su activación.

Empowered 2: Gana 1 marcador .

PUEDE SER CUALQUIERA


2

2



! / **III** / **◆** Un aliado al que ningún modelo rival pueda trazar LdV coloca una Sospecha a 6" o menos de un modelo rival.


1 El aliado activo gana la Habilidad Sneak Attack hasta el final de su activación.

Empowered 2: Gana 1 marcador .

2

2



Un aliado con Rango:  a 4" o menos de una Sospecha aliada queda K.O. o es retirado como Baja como resultado de recibir Daño dirigido al Jefe aliado.



1

Cuando un aliado es retirado como Baja, interrumpe la activación para realizar inmediatamente una Acción de Ataque gratuita con ese modelo.

Empowered 2: Coloca una Sospecha aliada en contacto antes de retirar el modelo.

2

2



Un aliado con Rango: ∞ a 4" o menos de una Sospecha aliada queda K.O. o es retirado como Baja como resultado de recibir Daño dirigido al Jefe aliado.



1

Cuando un aliado es retirado como Baja, interrumpe la activación para realizar inmediatamente una Acción de Ataque gratuita con ese modelo.

Empowered 2: Coloca una Sospecha aliada en contacto antes de retirar el modelo.



EL DESPERTAR

⚠️ / III / ✨ Un rival a 8" o menos de un modelo aliado es retirado como Baja mientras sufre el efecto Poison.

🕒 1 Al realizar un Ataque, también aplica el Efecto Poison.

Empowered 2: Inmediatamente después de resolver el Ataque, el modelo rival debe realizar un chequeo de Poison si puede.



EL DESPERTAR

⚠️ / III / ✨ Un rival a 8" o menos de un modelo aliado es retirado como Baja mientras sufre el efecto Poison.

🕒 1 Al realizar un Ataque, también aplica el Efecto Poison.

Empowered 2: Inmediatamente después de resolver el Ataque, el modelo rival debe realizar un chequeo de Poison si puede.

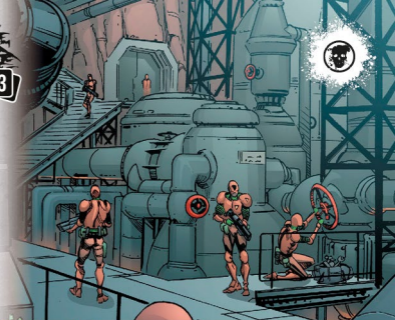


EL DESPERTAR

⚠️ / III / ✨ Un rival a 8" o menos de un modelo aliado es retirado como Baja mientras sufre el efecto Poison.

🕒 1 Al realizar un Ataque, también aplica el Efecto Poison.

Empowered 2: Inmediatamente después de resolver el Ataque, el modelo rival debe realizar un chequeo de Poison si puede.





Desvela una Sospecha rival.

No hay Sospechas rivales a 4" o menos de cualquier borde del Área de Juego.

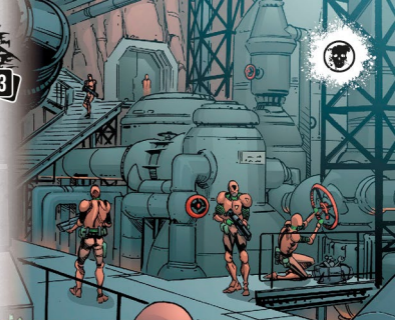


1

Retira el Efecto Poison de un modelo rival a 4" o menos del aliado activo. Ese aliado gana 2 marcadores de  o .

Empowered 2: Otro modelo rival a 8" o menos del aliado activo gana el Efecto Poison.

SABOTAJE

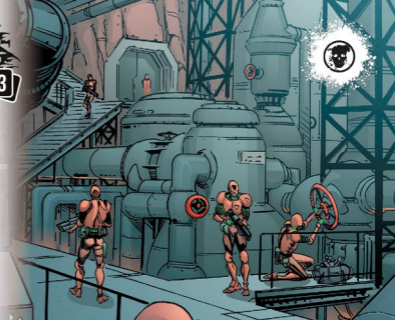


! **III** **◆** Desvela una Sospecha rival.
No hay Sospechas rivales a 4" o menos de cualquier borde del Área de Juego.

1 Retira el Efecto Poison de un modelo rival a 4" o menos del aliado activo. Ese aliado gana 2 marcadores de **☀** o **☹**.

Empowered 2: Otro modelo rival a 8" o menos del aliado activo gana el Efecto Poison.

SABOTAJE





Desvela una Sospecha rival.

No hay Sospechas rivales a 4" o menos de cualquier borde del Área de Juego.



1

Retira el Efecto Poison de un modelo rival a 4" o menos del aliado activo. Ese aliado gana 2 marcadores de  o .

Empowered 2: Otro modelo rival a 8" o menos del aliado activo gana el Efecto Poison.

SABOTAJE



⚠️ / II / ⌚ Hay más Sospechas aliadas que Sospechas rivales a 8" o menos de las esquinas del Área de Juego.

⚠️ 1 En la activación de un aliado con la Habilidad Void Priest, elige un modelo rival a 4" o menos de él. Coloca un nuevo modelo Cobra Swarm en contacto con él. El objetivo debe superar un chequeo de Resistencia o sufrir el Efecto Poison.

Empowered 2: Realiza inmediatamente una acción de Ataque con el Cobra Swarm.

EL GRAN PLAN



⚠️ / II / ⌚ Hay más Sospechas aliadas que Sospechas rivales a 8" o menos de las esquinas del Área de Juego.

⚠️ 1 En la activación de un aliado con la Habilidad Void Priest, elige un modelo rival a 4" o menos de él. Coloca un nuevo modelo Cobra Swarm en contacto con él. El objetivo debe superar un chequeo de Resistencia o sufrir el Efecto Poison.

Empowered 2: Realiza inmediatamente una acción de Ataque con el Cobra Swarm.

EL GRAN PLAN



⚠ / II / ⌚ Hay más Sospechas aliadas que Sospechas rivales a 8" o menos de las esquinas del Área de Juego.

⚠ 1 En la activación de un aliado con la Habilidad Void Priest, elige un modelo rival a 4" o menos de él. Coloca un nuevo modelo Cobra Swarm en contacto con él. El objetivo debe superar un chequeo de Resistencia o sufrir el Efecto Poison.


Empowered 2: Realiza inmediatamente una acción de Ataque con el Cobra Swarm.

EL GRAN PLAN

Faith



Cuando un modelo aliado coloque una Sospecha a 8" o menos de tu Jefe, gana 1 contador de **Faith**. Coloca un marcador junto esta carta para representar la **Faith**. Al final de la fase de Recuento, el Jefe Aliado sufre una cantidad de Daño ★ igual a los contadores de **Faith** no gastados, luego se descartan.

Esta banda debe gastar contadores de **Faith** para jugar una carta de Objetivo como Recurso si tiene el símbolo .

Cuando el Jefe de una banda Cult sufre Daño, su propietario puede gastar 1 contador de **Faith** para asignar el Daño a una miniatura aliada con la misma habilidad de (NOMBRE) Cultist dentro del alcance de Inspirar. Si el Daño sufrido supera el valor de Resistencia y/o Voluntad del modelo aliado, el objetivo original sufre el Daño restante.

Si el Jefe de una banda Cult es retirado como Baja, todos los contadores de **Faith** de la banda se pierden.

Empowered X: gasta contadores de **Faith** adicionales iguales a X para obtener la bonificación indicada.