

TÁCTICA DE ATACANTE



Redirección de recursos

El control del campo de batalla (o su orgullo personal), lleva al general a ordenar el envío de refuerzos a otros lugares de la ofensiva.

Devuelve esta carta al mazo tras usarla.

Ganas 1 punto de Poder adicional al finalizar la batalla.

1/12

TÁCTICA DE ATACANTE



Artillería: Catapulta de asedio

Sitúa la plantilla de 5" en un punto del mapa. Haz una tirada del dado de dispersión, y desvía el tiro 2d6 (incluso con resultado de objetivo).

Todas las miniaturas bajo la plantilla se arriesgan a ser impactadas con Fuerza 5, FP-1.

Retira esta carta tras ser jugada.

2/12

TÁCTICA DE ATACANTE



Artillería: Cañones navales

Sitúa 2 plantillas de 3" en el mapa de juego. Haz una tirada del dado de dispersión, y desvía el tiro 1d6 (incluso con resultado de objetivo).

Todas las miniaturas bajo la plantilla se arriesgan a ser impactadas con Fuerza 4, FP-1.

Retira esta carta tras ser jugada.

3/12

TÁCTICA DE ATACANTE



Tambores, ¡Paso ligero!

Todas las unidades de infantería atacante ganan 2" de movimiento durante este turno.

4/12

TÁCTICA DE ATACANTE



Venganza personal

Puedes repetir las tiradas para impactar en un sólo Desafío durante este turno.

5/12

TÁCTICA DE ATACANTE



Fanatismo homicida

Al inicio de tu turno, elige una unidad. Si durante este turno combate a 6" o menos de un Monolito arcano, la unidad cuenta con Odio y Frenesí.

Retira esta carta tras ser jugada.

6/12

TÁCTICA DE DEFENSOR



Estabilizar Monolito

El general ordena a sus expertos arcanos concentrar fuerzas en estabilizar el flujo etéreo de la isla.

Devuelve esta carta al mazo tras usarla.

Ganas 1 punto de Poder adicional al finalizar la batalla.

7/12

TÁCTICA DE DEFENSOR



Barreras mágicas

Si el bando atacante juega una carta de Artillería, añade 3d6 a la dispersión.

Devuelve esta carta al mazo tras usarla.

8/12

TÁCTICA DE DEFENSOR



Estacas ocultas

Elige una de tus unidades. Durante este turno, todas las cargas contra el frontal de esta unidad se harán con reglas de Terreno Dificil.

Retira esta carta tras ser jugada.

9/12

TÁCTICA DE DEFENSOR



¡Hasta el final!



Duerane este turno, todas las unidades defensoras que estén a 6" o menos de un Monolito Arcano son Tozudas y cuentan con Regeneración 6+.

10/12

TÁCTICA DE DEFENSOR



Venganza personal



Puedes repetir las tiradas para impactar en un sólo Desafío durante este turno.

11/12

TÁCTICA DE DEFENSOR



Canalizar corriente etérea



Elige una unidad a 6" o menos de un Monolito Arcano. El Campeón de esa unidad gana +2 a Fuerza, Iniciativa y Ataques durante este turno de juego. Al finalizar el turno, sufre 1d3 impactos de fuerza 4.

Devuelve esta carta al mazo tras usarla.

12/12