ESPÍA INFILTRADO

Juega esta carta al inicio de cualquier turno para obtener la iniciativa en dicho turno.

SABOTAJE

Juega esta carta en la fase de disparo cuando una máquina de guerra sea elegida para disparar. No podrá disparar durante esa fase.

AYUDA CLANDESTINA

Juega esta carta si eres un jugador neutral cuando un combate acabe en empate a 30 cm o menos de una de tus unidades, antes de aplicar los efectos de los músicos.

Puedes elegir uno de los bandos para que gane el combate por 1 punto.

ABROJOS

Juega esta carta cuando un jugador elija una de tus unidades como objetivo de una carga. Reduce a la mitad el alcance de carga de todas las unidades que carguen contra tu unidad.

FUEGO EMBOSCADO

Juega esta carta si eres un jugador neutral en una fase de disparo. Una de tus unidades puede disparar de inmediato sobre una unidad del jugador enemigo esta fase.

INCITAR LA FURIA

Juega esta carta al inicio de la fase de combate. Elige una de tus unidades. Todas las miniaturas de esa unidad tienen +1 a su Fuerza en esa fase.

TRAMPA OCULTA

Juega esta carta cuando un jugador elija una de sus unidades para que marche. Esa unidad no podrá marchar (ni mover).

LÍDER NATO

Juega esta carta si eres un jugador neutral cuando una unidad efectúe un chequeo de Liderazgo a 30 cm o menos de tu general.

La unidad usará el Liderazgo de tu general sin modificar para ese chequeo.

AGOTAMIENTO

Juega esta carta en la fase de combate cuando se elija una unidad como perseguidora. Reduce a la mitad el resultado de la tirada de persecución de esa unidad.

GOLPE MAESTRO

Juega esta carta si el jugador que desplegó a tu izquierda gana un combate.
Recibes 50 PV.

AGENDA SECRETA

Juega esta carta si el jugador que desplegó a tu izquierda gana un combate.
Recibes 50 PV.

AYUDA MÁGICA

Juega esta carta si eres un jugador neutral cuando un hechicero falle un intento de lanzamiento.
El hechicero podrá repetir su tirada de lanzamiento.

¡LO SIENTO SEÑOR!

Juega esta carta para convertir una tirada exitosa de Cuidado Señor en una tirada fallida.

RECARGA

Juega esta carta si eres un jugador neutral cuando una máquina de guerra obtenga un resultado de problemas en el dado de artillería.
La máquina podrá repetir la tirada del dado de artillería.