Guardia Oscuro 3
Malicia — Drow



Elige una:
- + 🜏🜏
- **Asesina** una tropa.

Patrullan la Infraoscuridad, sacrificando a los perdidos, los desprevenidos y los temerarios.

1 3

1/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Guardia Oscuro 3
Malicia — Drow



Elige una:
- + 🜏🜏
- **Asesina** una tropa.

Patrullan la Infraoscuridad, sacrificando a los perdidos, los desprevenidos y los temerarios.

1 3

2/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Guardia Oscuro 3
Malicia — Drow



Elige una:
- + 🜏🜏
- **Asesina** una tropa.

Patrullan la Infraoscuridad, sacrificando a los perdidos, los desprevenidos y los temerarios.

1 3

3/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Guardia Oscuro 3
Malicia — Drow



Elige una:
- + 🜏🜏
- **Asesina** una tropa.

Patrullan la Infraoscuridad, sacrificando a los perdidos, los desprevenidos y los temerarios.

1 3

4/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Caza Recompensas 4
Malicia — Drow



+ 🜏🜏🜏

Toda vida tiene un precio.

2 4

5/40 ● ●

© 2016 Wizards

Caza Recompensas 4
Malicia — Drow



+ 🜏🜏🜏

Toda vida tiene un precio.

2 4

6/40 ● ●

© 2016 Wizards

Doppelganger 5
Malicia — Doppelganger



Suplanta una tropa.

"Una buena vida. Creo que la tomaré."

3 5

7/40 ● ●

© 2016 Wizards

Doppelganger 5
Malicia — Doppelganger



Suplanta una tropa.

"Una buena vida. Creo que la tomaré."

3 5

8/40 ● ●

© 2016 Wizards

Hoja Mortal 6
Malicia — Drow



Asesina 2 tropas.

"Que la marca de las Hojas Mortales esté sobre ti." —Maldición drow

3 6

9/40 ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

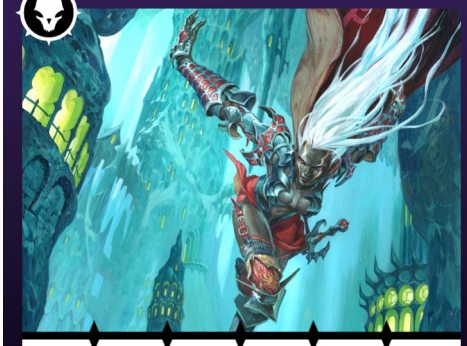
SIERVO

SIERVO

SIERVO

Inquisidora 3

Malicia — Drow



Elige una:
- + ⊗⊗
- **Asesina** una tropa.

"Si con mi servicio, puedo complacer a la Diosa y traer honor a mi casa, estoy satisfecha."

2 4

10/40 •

© 2016 Wizards

Exploradora de Avanzada 3

Conquista — Drow



Suplanta una tropa blanca.

Se inflitran en la red de la sociedad drow sin mover un solo hilo.

1 3

11/40 • • •

© 2016 Wizards

Exploradora de Avanzada 3

Conquista — Drow



Suplanta una tropa blanca.

Se inflitran en la red de la sociedad drow sin mover un solo hilo.

1 3

12/40 • • •

© 2016 Wizards

Exploradora de Avanzada 3

Conquista — Drow



Suplanta una tropa blanca.

Se inflitran en la red de la sociedad drow sin mover un solo hilo.

1 3

13/40 • • •

© 2016 Wizards

Escuadrón de Mercenarios 3

Conquista — Drow



Despliega 3 tropas.

La única opción para aquellos sin una casa es el exilio.

1 4

14/40 • •

© 2016 Wizards

Escuadrón de Mercenarios 3

Conquista — Drow



Despliega 3 tropas.

La única opción para aquellos sin una casa es el exilio.

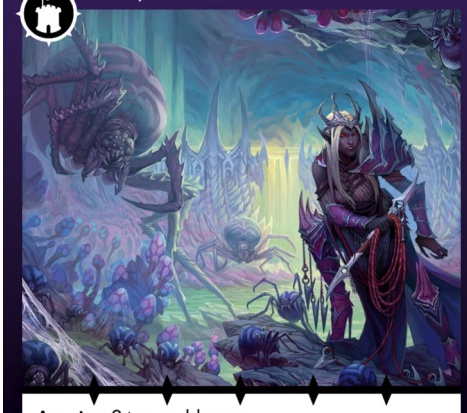
1 4

15/40 • •

© 2016 Wizards

Protectora de la Infraoscuridad 4

Conquista — Drow



Asesina 2 tropas blancas.

Su conocimiento de la Infraoscuridad es incomparable; ningún lugar está fuera del alcance de sus espadas.

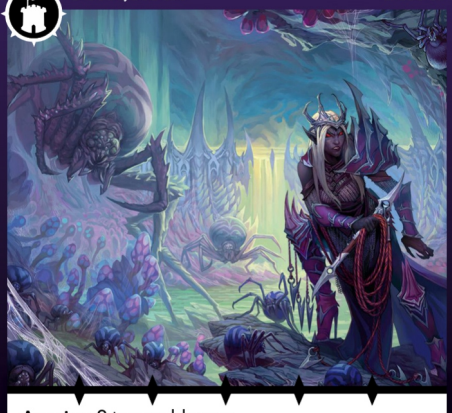
2 4

16/40 • •

© 2016 Wizards

Protectora de la Infraoscuridad 4

Conquista — Drow



Asesina 2 tropas blancas.

Su conocimiento de la Infraoscuridad es incomparable; ningún lugar está fuera del alcance de sus espadas.

2 4

17/40 • •

© 2016 Wizards

Maestro de Melee-Magthere 5

Conquista — Drow



Elige una:
- **Despliega** 4 tropas.
- **Suplanta** una tropa blanca en cualquier lugar del tablero.

Los instructores de Melee-Magthere son los más grandes guerreros de Menzoberranzan.

2 5

18/40 • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Maestro de Melee-Magthere 5

Conquista — Drow



Elige una:
- **Despliega** 4 tropas.
- **Suplanta** una tropa blanca en cualquier lugar del tablero.

Los instructores de Melee-Magthere son los más grandes guerreros de Menzoberranzan.

2 5

19/40 • •

© 2016 Wizards

Maestro de Armas 6

Conquista — Drow



Elige tres veces:
- **Despliega** una tropa.
- **Asesina** una tropa blanca.

"Serás encontrado digno o morirás. El desenlace depende de ti." —Shoor Vandree

3 6

20/40 •

© 2016 Wizards

Tejehechizos 3

Engaño — Drow



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Suplanta** una tropa en la localización de ese espía.

Nunca sabrás que tu mente no te pertenece.

1 3

21/40 • • •

© 2016 Wizards

Tejehechizos 3

Engaño — Drow



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Suplanta** una tropa en la localización de ese espía.

Nunca sabrás que tu mente no te pertenece.

1 3

22/40 • • •

© 2016 Wizards

Tejehechizos 3

Engaño — Drow



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Suplanta** una tropa en la localización de ese espía.

Nunca sabrás que tu mente no te pertenece.

1 3

23/40 • • •

© 2016 Wizards

Maestro Espía 2

Engaño — Drow



Coloca un espía.

"Puedo hacerte atravesar puertas y guardias. Lo que hagas después depende de ti."

1 2

24/40 • •

© 2016 Wizards

Maestro Espía 2

Engaño — Drow



Coloca un espía.

"Puedo hacerte atravesar puertas y guardias. Lo que hagas después depende de ti."

1 2

25/40 • •

© 2016 Wizards

Infiltrado 3

Engaño — Drow



Coloca un espía. Si la tropa de otro jugador está en esa localización, ganas ⓓ.

"La perfección solo puede ser alcanzada cuando el precio del fracaso es la muerte."

1 2

26/40 • •

© 2016 Wizards

Infiltrado 3

Engaño — Drow



Coloca un espía. Si la tropa de otro jugador está en esa localización, ganas ⓓ.

"La perfección solo puede ser alcanzada cuando el precio del fracaso es la muerte."

1 2

27/40 • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Informador 5

Engaño — Drow



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ Roba 3 cartas.

"¿Porqué malgastar conjuros y acero, cuando simples palabras pueden derribar una casa?"

2 5

28/40 ● ●

© 2016 Wizards

Informador 5

Engaño — Drow



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ Roba 3 cartas.

"¿Porqué malgastar conjuros y acero, cuando simples palabras pueden derribar una casa?"

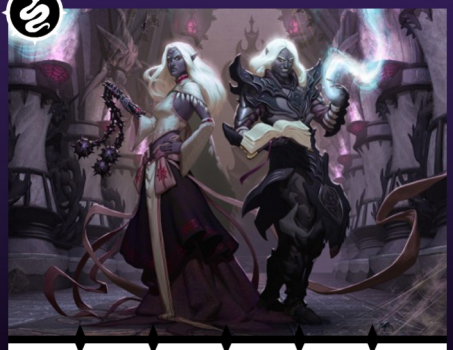
2 5

29/40 ● ●

© 2016 Wizards

Maestros de Sorcere 5

Engaño — Drow



Elige una:
- **Coloca** 2 espías.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + ⓓ ⓓ ⓓ ⓓ

Los Maestros de Sorcere sirven a dos propósitos: enseñar a los estudiantes y asegurar la lealtad a Lolth.

2 5

30/40 ●

© 2016 Wizards

Defensora 2

Ambición — Drow



Elige una:
- + ⚔ ⚔
- Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Codicia, avaricia, y poder: tres lenguajes que entiendo muy bien."

1 2

31/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Defensora 2

Ambición — Drow



Elige una:
- + ⚔ ⚔
- Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Codicia, avaricia, y poder: tres lenguajes que entiendo muy bien."

1 2

32/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Defensora 2

Ambición — Drow



Elige una:
- + ⚔ ⚔
- Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Codicia, avaricia, y poder: tres lenguajes que entiendo muy bien."

1 2

33/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Defensora 2

Ambición — Drow



Elige una:
- + ⚔ ⚔
- Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Codicia, avaricia, y poder: tres lenguajes que entiendo muy bien."

1 2

34/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Elegida de Lolth 4

Ambición — Drow



Devuelve una tropa o espía de otro jugador.
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"No pienses en desobedecer. ¡La Reina Araña lo desea!"

2 4

35/40 ● ●

© 2016 Wizards

Elegida de Lolth 4

Ambición — Drow



Devuelve una tropa o espía de otro jugador.
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"No pienses en desobedecer. ¡La Reina Araña lo desea!"

2 4

36/40 ● ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

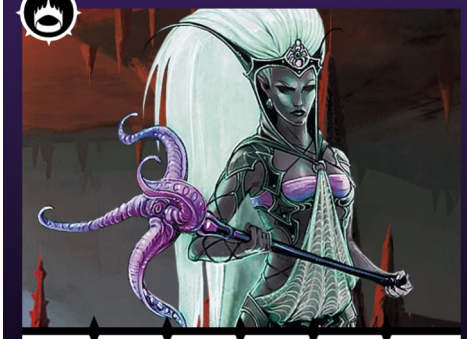
SIERVO

SIERVO

SIERVO

Negociadora Drow 3

Ambición — Drow



Si hay 4 o más cartas en tu círculo interno, ganas .
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"Puedo abrir puertas que están cerradas para todos, excepto a las Madres Matronas."

1 2

37/40 ● ●

© 2016 Wizards

Negociadora Drow 3

Ambición — Drow



Si hay 4 o más cartas en tu círculo interno, ganas .
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"Puedo abrir puertas que están cerradas para todos, excepto a las Madres Matronas."

1 2

38/40 ● ●

© 2016 Wizards

Miembro del Consejo 6

Ambición — Drow



Mueve hasta 2 tropas enemigas.
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

En las cámaras del consejo drow, la conspiración es una forma de arte.

3 6

39/40 ●

© 2016 Wizards

Madre Matrona 6

Ambición — Drow



Coloca tu mazo en tu mazo de descarte. Después **promociona** una carta de tu mazo de descarte.

La voluntad de la Madre Matrona es absoluta.

3 6

40/40 ●

© 2016 Wizards

Sectario de Dragón 3

Malicia — Humano



Elige una:
• +
• +

Consagrado a traer una era de dominación dracónida.

1 4

1/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario de Dragón 3

Malicia — Humano



Elige una:
• +
• +

Consagrado a traer una era de dominación dracónida.

1 4

2/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario de Dragón 3

Malicia — Humano



Elige una:
• +
• +

Consagrado a traer una era de dominación dracónida.

1 4

3/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario de Dragón 3

Malicia — Humano



Elige una:
• +
• +

Consagrado a traer una era de dominación dracónida.

1 4

4/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Wyrmling Rojo 5

Malicia — Dragón



+

Lo primero que un wyrmling rojo desarrolla es su profundo sentido de la arrogancia.

3 5

5/40 ● ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Wyrmling Rojo 5

Malicia — Dragón



+ ⓑⓑ◎◎

Lo primero que un wyrmling rojo desarrolla es su profundo sentido de la arrogancia.

3 5

6/40 • •

© 2016 Wizards

Garra de Dragón 4

Malicia — Humano



Asesina una tropa. Después, si tienes 5 o más tropas de jugador en tu salón de trofeos, ganas ⓑⓑ.

Los colores de sus tatuajes se inspiran en los dragones que veneran.

1 3

7/40 • •

© 2016 Wizards

Garra de Dragón 4

Malicia — Humano



Asesina una tropa. Después, si tienes 5 o más tropas de jugador en tu salón de trofeos, ganas ⓑⓑ.

Los colores de sus tatuajes se inspiran en los dragones que veneran.

1 3

8/40 • •

© 2016 Wizards

Severin Silrajin 7

Malicia — Humano



+ ⓑⓑⓑⓑⓑ

"Me ha sido dada una visión del destino más grande de la que podría haber imaginado."

4 8

9/40 •

© 2016 Wizards

Dragón Rojo 8

Malicia — Dragón



Suplanta una tropa.
Devuelve en espía enemigo.
Ganas 1 PV por cada localización bajo tu control total.

"Si alguna vez ves a uno de ellos, corre."
—Blacksoot, el Carbonizado

4 8

10/40 •

© 2016 Wizards

Kobold 1

Conquista — Kobold



Elige una:
- **Despliega** una tropa.
- **Asesina** una tropa blanca.

Si bien pueden llegar a vivir más de un siglo, la mayoría no alcanzan más que unas pocas decadas.

1 2

11/40 • • •

© 2016 Wizards

Kobold 1

Conquista — Kobold



Elige una:
- **Despliega** una tropa.
- **Asesina** una tropa blanca.

Si bien pueden llegar a vivir más de un siglo, la mayoría no alcanzan más que unas pocas decadas.

1 2

12/40 • • •

© 2016 Wizards

Kobold 1

Conquista — Kobold



Elige una:
- **Despliega** una tropa.
- **Asesina** una tropa blanca.

Si bien pueden llegar a vivir más de un siglo, la mayoría no alcanzan más que unas pocas decadas.

1 2

13/40 • • •

© 2016 Wizards

Wyrmling Blanco 2

Conquista — Dragón



Despliega 2 tropas.
Puedes **devorar** una carta en el mercado.

Los wyrmlings blancos nacen con dos necesidades básicas: hambre y codicia.

1 3

14/40 • • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Wyrmling Blanco 2

Conquista — Dragón



Despliega 2 tropas.
Puedes **devorar** una carta en el mercado.

Los wyrmlings blancos nacen con dos necesidades básicas: hambre y codicia.

1 3

15/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Wyrmling Blanco 2

Conquista — Dragón



Despliega 2 tropas.
Puedes **devorar** una carta en el mercado.

Los wyrmlings blancos nacen con dos necesidades básicas: hambre y codicia.

1 3

16/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Wyrmling Negro 3

Conquista — Dragón



+ ◍
Asesina una tropa blanca.

Tantos bocados, tan poco tiempo.

1 4

17/40 ● ●

© 2016 Wizards

Wyrmling Negro 3

Conquista — Dragón



+ ◍
Asesina una tropa blanca.

Tantos bocados, tan poco tiempo.

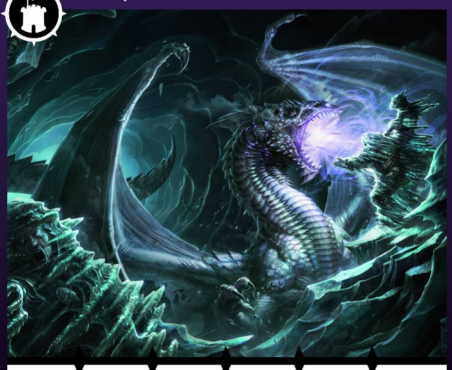
1 4

18/40 ● ●

© 2016 Wizards

Dragón Blanco 6

Conquista — Dragón



Despliega 3 tropas.
Ganas 1 PV por cada 2 localizaciones que controles.

"Son muy tontos, pero si huelen tu sangre, te darán caza hasta el día del juicio final."
—Caldoum Truespear, cazadragones

2 5

19/40 ●

© 2016 Wizards

Dragón Negro 7

Conquista — Dragón



Suplanta una tropa blanca de cualquier lugar del tablero. Ganas 1 PV por cada 3 tropas blancas en tu salón de trofeos.

Aquellos que son testigos de su majestuosidad, caen de rodillas en veneración.

3 7

20/40 ●

© 2016 Wizards

Vigilante de Thay 3

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + ◍ ◍

"Lo que buscas, solo se puede comprar con sangre."

2 3

21/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Vigilante de Thay 3

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + ◍ ◍

"Lo que buscas, solo se puede comprar con sangre."

2 3

22/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Vigilante de Thay 3

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + ◍ ◍

"Lo que buscas, solo se puede comprar con sangre."

2 3

23/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Encantador de Thay 4

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ► + 🜏🜏🜏🜏

"Preparado o no, no importa; tus servicios son requeridos."

1 3

24/40 • • •

© 2016 Wizards

Encantador de Thay 4

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ► + 🜏🜏🜏🜏

"Preparado o no, no importa; tus servicios son requeridos."

1 3

25/40 • • •

© 2016 Wizards

Encantador de Thay 4

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ► + 🜏🜏🜏🜏

"Preparado o no, no importa; tus servicios son requeridos."

1 3

26/40 • • •

© 2016 Wizards

Wyrmling Verde 4

Engaño — Dragón



Coloca un espía. Si la tropa de otro jugador está en esa localización, ganas ⚙⚙.

Recién salido del huevo, el veneno del wirmling puede disolver huesos y atravesar acero.

2 4

27/40 • •

© 2016 Wizards

Wyrmling Verde 4

Engaño — Dragón



Coloca un espía. Si la tropa de otro jugador está en esa localización, ganas ⚙⚙.

Recién salido del huevo, el veneno del wirmling puede disolver huesos y atravesar acero.

2 4

28/40 • •

© 2016 Wizards

Rath Modar 6

Engaño — Humano



Roba 2 cartas.
Coloca un espía.

"Los dragones son herramientas, y con ellos, yo construiré imperios."

2 5

29/40 •

© 2016 Wizards

Dragón Verde 7

Engaño — Dragón



Elige una:
- **Coloca** un espía, después **suplanta** una tropa en la localización de ese espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ►**Suplanta** una tropa en la localización de ese espía, después ganas 1 PV por cada marcador de control de localización que tengas.

Los dragones verdes calculan sus planes en siglos.

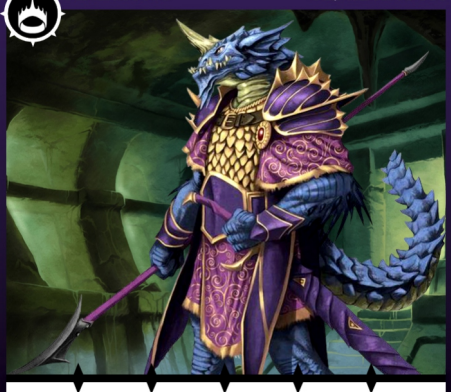
3 7

30/40 •

© 2016 Wizards

Fanático del Culto 3

Ambición — Semidragón



+ ⚙⚙
Puedes **devorar** una carta en el mercado.

"Sentir la sangre de los dragones en tus venas, ¡es sentirte invencible!"

1 4

31/40 • •

© 2016 Wizards

Fanático del Culto 3

Ambición — Semidragón



+ ⚙⚙
Puedes **devorar** una carta en el mercado.

"Sentir la sangre de los dragones en tus venas, ¡es sentirte invencible!"

1 4

32/40 • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Clérigo de Laogzed 4

Ambición — Troglodita



Mueve una tropa enemiga.
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Su hedor es solo superado por su hambre de carne fresca.

2 4

33/40 • •

© 2016 Wizards

Clérigo de Laogzed 4

Ambición — Troglodita



Mueve una tropa enemiga.
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Su hedor es solo superado por su hambre de carne fresca.

2 4

34/40 • •

© 2016 Wizards

Voz de los Dragones 3

Ambición — Enano



+ ◉
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Fanáticos dotados con la habilidad de convencer a los dragones para unirse a su causa.

1 3

35/40 • • •

© 2016 Wizards

Voz de los Dragones 3

Ambición — Enano



+ ◉
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Fanáticos dotados con la habilidad de convencer a los dragones para unirse a su causa.

1 3

36/40 • • •

© 2016 Wizards

Voz de los Dragones 3

Ambición — Enano



+ ◉
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Fanáticos dotados con la habilidad de convencer a los dragones para unirse a su causa.

1 3

37/40 • • •

© 2016 Wizards

Wyrmling Azul 5

Ambición — Dragón



+ ◉ ◉ ◉
Devuelve una tropa o espía de otro jugador.

Incluso un wyrmling azúl no tolerará la insumisión hacia su raza.

2 4

38/40 • •

© 2016 Wizards

Wyrmling Azul 5

Ambición — Dragón



+ ◉ ◉ ◉
Devuelve una tropa o espía de otro jugador.

Incluso un wyrmling azul no tolerará la insumisión hacia su raza.

2 4

39/40 • •

© 2016 Wizards

Dragón Azul 8

Ambición — Dragón



Al final del turno, **promociona** hasta otras 2 carta jugadas este turno, después ganas 1 PV por cada 3 cartas en tu círculo interno.

"Arriba, abajo, no importa. La raza del Dragón dominará a todos."

4 8

40/40 •

© 2016 Wizards

Sectario de la Llama Eterna 4

Malicia — Humano



Asesina una tropa.
Foco Malicia ▸ + ◉ ◉

"Su abrazo sacrificará a los débiles y abrigará a los fuertes." —Vanifer

2 4

1/40 • • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Sectario de la Llama Eterna 4

Malicia — Humano



Asesina una tropa.
Foco Malicia ► + ⓑⓑ

"Su abrazo sacrificará a los débiles y abrigará a los fuertes." —Vanifer

2/4

2/40 • • •

© 2016 Wizards

Sectario de la Llama Eterna 4

Malicia — Humano



Asesina una tropa.
Foco Malicia ► + ⓑⓑ

"Su abrazo sacrificará a los débiles y abrigará a los fuertes." —Vanifer

2/4

3/40 • • •

© 2016 Wizards

Elemental de Fuego 3

Malicia — Elemental



Elige una:
• + ⓑⓑ
• + ▩▩
Foco Malicia ► Roba una carta.

Una fuerza de devastación caprichosa.

1/3

4/40 • • •

© 2016 Wizards

Elemental de Fuego 3

Malicia — Elemental



Elige una:
• + ⓑⓑ
• + ▩▩
Foco Malicia ► Roba una carta.

Una fuerza de devastación caprichosa.

1/3

5/40 • • •

© 2016 Wizards

Elemental de Fuego 3

Malicia — Elemental



Elige una:
• + ⓑⓑ
• + ▩▩
Foco Malicia ► Roba una carta.

Una fuerza de devastación caprichosa.

1/3

6/40 • • •

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Fuego 4

Malicia — Elemental



+ ⓑⓑ
Al final del turno, **promociona** una carta de Obediencia jugada este turno.

¿Qué pasa si ponemos fuego BAJO la armadura?
— Elizar Dryflagon

1/3

7/40 • •

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Fuego 4

Malicia — Elemental



+ ⓑⓑ
Al final del turno, **promociona** una carta de Obediencia jugada este turno.

¿Qué pasa si ponemos fuego BAJO la armadura?
— Elizar Dryflagon

1/3

8/40 • •

© 2016 Wizards

Vanifer 5

Malicia — Tiefling



Asesina una tropa.
Recluta una carta de Malicia cuyo coste sea 4 o menos, sin pagar su coste.

"Hora de apagar la vela."

2/5

9/40 •

© 2016 Wizards

Imix 6

Malicia — Príncipe Elemental



+ ⓑⓑⓑⓑ
Foco Malicia ► + ⓑⓑ

"Tu mundo fue creado para que yo lo consuma."

3/6

10/40 •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Sectario de la Ola Destructora 3

Conquista — Humano



Asesina una tropa blanca.
Foco Conquista ▸ **Despliega 2** tropas.

Los sectarios juraron servir a Olhydra, princesa del Elemental de Agua.

1 4

11/40 • • •

© 2016 Wizards

Sectario de la Ola Destructora 3

Conquista — Humano



Asesina una tropa blanca.
Foco Conquista ▸ **Despliega 2** tropas.

Los sectarios juraron servir a Olhydra, princesa del Elemental de Agua.

1 4

12/40 • • •

© 2016 Wizards

Sectario de la Ola Destructora 3

Conquista — Humano



Asesina una tropa blanca.
Foco Conquista ▸ **Despliega 2** tropas.

Los sectarios juraron servir a Olhydra, princesa del Elemental de Agua.

1 4

13/40 • • •

© 2016 Wizards

Elemental de Agua 2

Conquista — Elemental



Despliega 2 tropas.
Foco Conquista ▸ Roba una carta.

Agua viva, preparada para ahogar y aplastar a sus enemigos.

1 2

14/40 • • •

© 2016 Wizards

Elemental de Agua 2

Conquista — Elemental



Despliega 2 tropas.
Foco Conquista ▸ Roba una carta.

Agua viva, preparada para ahogar y aplastar a sus enemigos.

1 2

15/40 • • •

© 2016 Wizards

Elemental de Agua 2

Conquista — Elemental



Despliega 2 tropas.
Foco Conquista ▸ Roba una carta.

Agua viva, preparada para ahogar y aplastar a sus enemigos.

1 2

16/40 • • •

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Agua 4

Conquista — Elemental



Asesina una tropa blanca.
Al final del turno, **promociona** una carta de Obediencia jugada este turno.

Existen solo para seguir las órdenes de su creador.

2 4

17/40 • •

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Agua 4

Conquista — Elemental



Asesina una tropa blanca.
Al final del turno, **promociona** una carta de Obediencia jugada este turno.

Existen solo para seguir las órdenes de su creador.

2 4

18/40 • •

© 2016 Wizards

Gar Shatterkeel 5

Conquista — Humano



Despliega 3 tropas.
Recluta una carta de Conquista cuyo coste sea 4 o menos, sin pagar sus coste.

"La marea ha regresado."

2 5

19/40 •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Olhydra 6

Conquista — Príncipe Elemental



Suplanta una tropa blanca en cualquier lugar del tablero.
Foco Conquista ▸ **Despliega** 2 tropas.
Paciente como la marea, se retira de la adversidad solo para acomenter con más fuerza que antes.

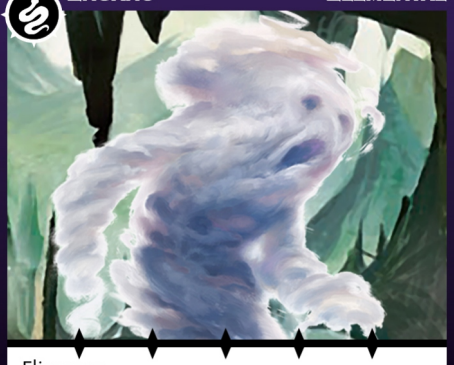
3 6

20/40 ●

© 2016 Wizards

Elemental de Aire 3

Engaño — Elemental



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Despliega** 3 tropas.

Foco Engaño ▸ Roba una carta.
Tempestades vivientes, la encarnación del caos.

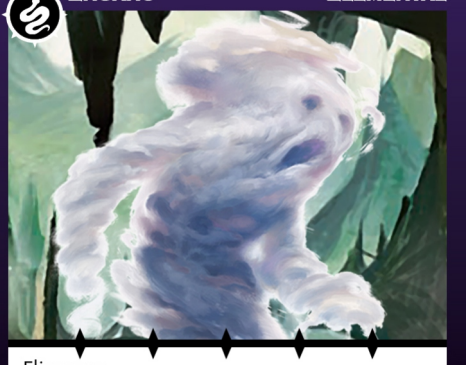
1 2

21/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Elemental de Aire 3

Engaño — Elemental



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Despliega** 3 tropas.

Foco Engaño ▸ Roba una carta.
Tempestades vivientes, la encarnación del caos.

1 2

22/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Elemental de Aire 3

Engaño — Elemental



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Despliega** 3 tropas.

Foco Engaño ▸ Roba una carta.
Tempestades vivientes, la encarnación del caos.

1 2

23/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Elemental de Aire 3

Engaño — Elemental



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ **Despliega** 3 tropas.

Foco Engaño ▸ Roba una carta.
Tempestades vivientes, la encarnación del caos.

1 2

24/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario del Odio Aullador 3

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + ● ● ●

Foco Engaño ▸ + ◍
Los sectarios del Odio Aullador se sustentan a sí mismos con nada más que aire y devoción fanática.

1 3

25/40 ● ●

© 2016 Wizards

Sectario del Odio Aullador 3

Engaño — Humano



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + ● ● ●

Foco Engaño ▸ + ◍
Los sectarios del Odio Aullador se sustentan a sí mismos con nada más que aire y devoción fanática.

1 3

26/40 ● ●

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Aire 4

Engaño — Elemental



Coloca un espía.
Al final del turno, **promociona** una carta de Obediencia jugada este turno.
"Le daremos una armadura alada, solo para burlarnos de la tierra." —Aerisi Kalinoth

1 3

27/40 ● ●

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Aire 4

Engaño — Elemental



Coloca un espía.
Al final del turno, **promociona** una carta de Obediencia jugada este turno.
"Le daremos una armadura alada, solo para burlarnos de la tierra." —Aerisi Kalinoth

1 3

28/40 ● ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Aerisi Kalinoth 5

Engaño — Elfo



+
Coloca un espía.
Recluta una carta de Engaño cuyo coste sea 4 o menos, sin pagar su coste.

"Es difícil permanecer humilde cuando todos están debajo de ti."

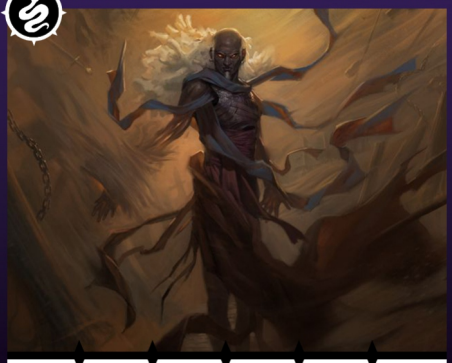
2 5

29/40 ●

© 2016 Wizards

Yan-C-Bin 6

Engaño — Príncipe Elemental



Coloca un espía, después **asesina** a una tropa en la localización de ese espía.
Foco Engaño ► **Coloca** un espía.

Más sutil que los otros príncipes elementales, Yan-C-Bin opera sin ser visto.

3 6

30/40 ●

© 2016 Wizards

Sectario de la Tierra Negra 2

Ambición — Humano



Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.
Foco Ambición ► +

La devoción a Ogrémoch les otorga una misteriosa habilidad para mantener su posición.

1 2

31/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario de la Tierra Negra 2

Ambición — Humano



Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.
Foco Ambición ► +

La devoción a Ogrémoch les otorga una misteriosa habilidad para mantener su posición.

1 2

32/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario de la Tierra Negra 2

Ambición — Humano



Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.
Foco Ambición ► +

La devoción a Ogrémoch les otorga una misteriosa habilidad para mantener su posición.

1 2

33/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Sectario de la Tierra Negra 2

Ambición — Humano



Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.
Foco Ambición ► +

La devoción a Ogrémoch les otorga una misteriosa habilidad para mantener su posición.

1 2

34/40 ● ● ● ●

© 2016 Wizards

Elemental de Tierra 3

Ambición — Elemental



+
Devuelve una tropa o espía de otro jugador.
Foco Ambición ► Roba una carta.

¿Quién puede resistir el poder de la tierra?

1 3

35/40 ● ●

© 2016 Wizards

Elemental de Tierra 3

Ambición — Elemental



+
Devuelve una tropa o espía de otro jugador.
Foco Ambición ► Roba una carta.

¿Quién puede resistir el poder de la tierra?

1 3

36/40 ● ●

© 2016 Wizards

Myrmidon Elemental de Tierra 4

Ambición — Elemental



+
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"¿Cómo puedes reclamar esta tierra como tuya, si la propia tierra se alza para combatirte?" —Marlos Urnrayle

2 4

37/40 ● ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Myrmidon Elemental de Tierra 4

Ambición — Elemental



+ ◉◉
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"¿Cómo puedes reclamar esta tierra como tuya, si la propia tierra se alza para combatirte?" —Marlos Urnrayle

2 4

38/40 • •

© 2016 Wizards

Marlos Urnrayle 5

Ambición — Medusa



+ ◉
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.
Recluta una carta de Ambición cuyo coste sea 4 o menos, sin pagar su coste.

"Culpo a los dioses. ¡Cuánto me envidian!"

2 5

39/40 •

© 2016 Wizards

Ogrémoch 6

Ambición — Príncipe elemental



+ ◉◉
Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.
Foco Ambición ▸ Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

Lo que no puede aplastar, perdura y sobrevive.

3 7

40/40 •

© 2016 Wizards

Gul 4

Malicia — Muerto Viviente



+ ◉◉
Cada rival **recluta** un Paria Demente.

Un siervo favorecido del Príncipe de los Muertos Vivientes.

2 4

1/40 • • •

© 2016 Wizards

Gul 4

Malicia — Muerto Viviente



+ ◉◉
Cada rival **recluta** un Paria Demente.

Un siervo favorecido del Príncipe de los Muertos Vivientes.

2 4

2/40 • • •

© 2016 Wizards

Gul 4

Malicia — Muerto Viviente



+ ◉◉
Cada rival **recluta** un Paria Demente.

Un siervo favorecido del Príncipe de los Muertos Vivientes.

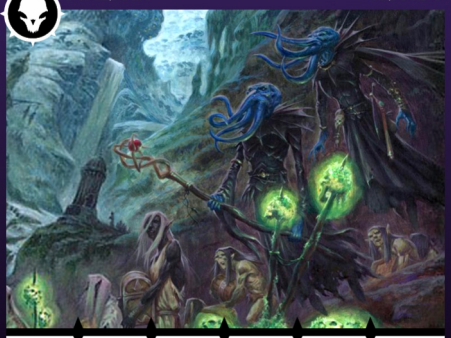
2 4

3/40 • • •

© 2016 Wizards

Desollador mental 3

Malicia — Ilícido



Devora una carta de tu mano ▸ Elige una:
• + ◉◉◉
• **Asesina** una tropa.

"¿Sabes lo que hay en sus mentes? Inmunda y sucia maldad. Eso es lo que hay." —Hitch, pícaro extraordinario.

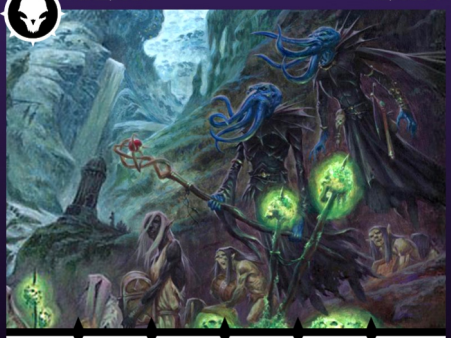
1 3

4/40 • • •

© 2016 Wizards

Desollador mental 3

Malicia — Ilícido



Devora una carta de tu mano ▸ Elige una:
• + ◉◉◉
• **Asesina** una tropa.

"¿Sabes lo que hay en sus mentes? Inmunda y sucia maldad. Eso es lo que hay." —Hitch, pícaro extraordinario.

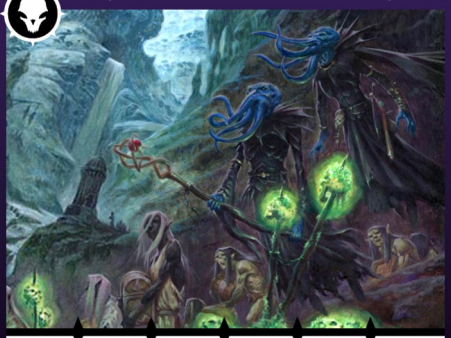
1 3

5/40 • • •

© 2016 Wizards

Desollador mental 3

Malicia — Ilícido



Devora una carta de tu mano ▸ Elige una:
• + ◉◉◉
• **Asesina** una tropa.

"¿Sabes lo que hay en sus mentes? Inmunda y sucia maldad. Eso es lo que hay." —Hitch, pícaro extraordinario.

1 3

6/40 • • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Glabrezu 5

Malicia — Demonio



Devora una carta de tu mano ► **Asesina** 2 tropas.

Solo cuando contemplan la verdadera forma de un glabrezu, los mortales se dan cuenta de la locura de sucumbir a sus susurros de poder.

2 4

7/40 ●

© 2016 Wizards

Marilith 6

Malicia — Demonio



Devora una carta de tu mano ► +

Cantan un himno Abismal mientras lideran a las hordas demoníacas hacia la batalla.

2 5

8/40 ● ●

© 2016 Wizards

Marilith 6

Malicia — Demonio



Devora una carta de tu mano ► +

Cantan un himno Abismal mientras lideran a las hordas demoníacas hacia la batalla.

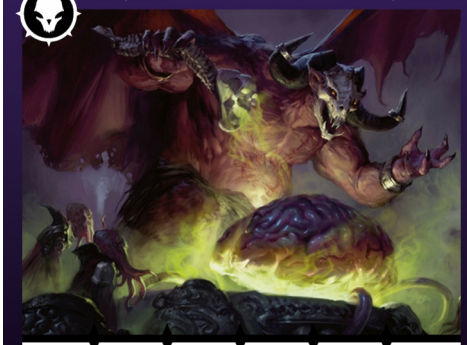
2 5

9/40 ● ●

© 2016 Wizards

Orcus 8

Malicia — Demonio



Devora una carta de tu mano ► **Asesina** 2 tropas. Después puedes coger hasta 2 tropas de cualquier salón de trofeos y **desplegarlos** en cualquier lugar del tablero.

La Muerte es solo el comienzo de su depravación.

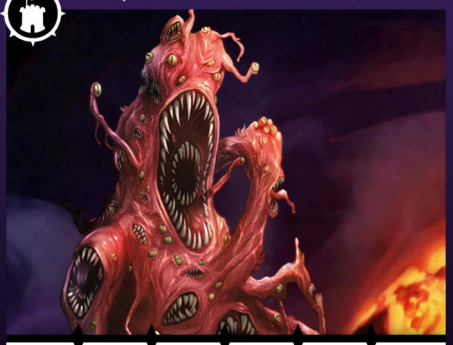
5 10

10/40 ●

© 2016 Wizards

Bocón Barbotante 2

Conquista — Aberración



Despliega 2 tropas, después elige un rival con una tropa adyacente al menos a 1 de ellas. Este rival **recluta** un Paria Demente.

"Si estás intentando dar sentido a lo que están diciendo, es que ya estás loco." —Lippo, sabio derro

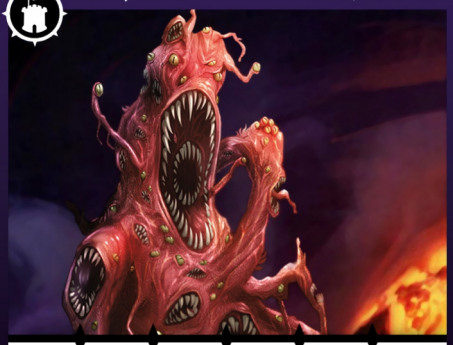
1 3

11/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Bocón Barbotante 2

Conquista — Aberración



Despliega 2 tropas, después elige un rival con una tropa adyacente al menos a 1 de ellas. Este rival **recluta** un Paria Demente.

"Si estás intentando dar sentido a lo que están diciendo, es que ya estás loco." —Lippo, sabio derro

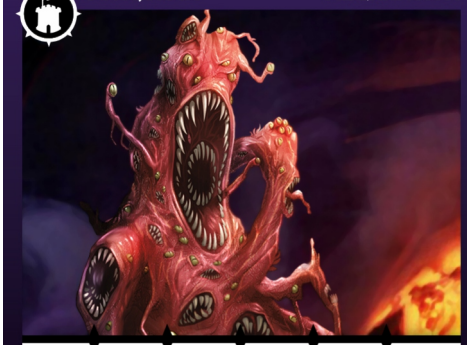
1 3

12/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Bocón Barbotante 2

Conquista — Aberración



Despliega 2 tropas, después elige un rival con una tropa adyacente al menos a 1 de ellas. Este rival **recluta** un Paria Demente.

"Si estás intentando dar sentido a lo que están diciendo, es que ya estás loco." —Lippo, sabio derro

1 3

13/40 ● ● ●

© 2016 Wizards

Derro 3

Conquista — Derro



Suplanta una tropa blanca en cualquier lugar del tablero. **Recluta** un Paria Demente.

"Tengo una brillante, afilada y acerada vara para abrir un agujero en tu bonita y elegante cabeza."

1 4

14/40 ● ●

© 2016 Wizards

Derro 3

Conquista — Derro



Suplanta una tropa blanca en cualquier lugar del tablero. **Recluta** un Paria Demente.

"Tengo una brillante, afilada y acerada vara para abrir un agujero en tu bonita y elegante cabeza."

1 4

15/40 ● ●

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Ettin 4

Conquista — Gigante



Elige una:
- **Despliega** 3 tropas.
- **Asesina** 2 tropas blancas.

Mug era partidario de la carne de elfo. A Tug le gustaba el enano, cuando podía conseguirlo, pero el elfo, no mucho.

1 2

16/40

© 2016 Wizards

Ettin 4

Conquista — Gigante



Elige una:
- **Despliega** 3 tropas.
- **Asesina** 2 tropas blancas.

Mug era partidario de la carne de elfo. A Tug le gustaba el enano, cuando podía conseguirlo, pero el elfo, no mucho.

1 2

17/40

© 2016 Wizards

Ettin 4

Conquista — Gigante



Elige una:
- **Despliega** 3 tropas.
- **Asesina** 2 tropas blancas.

Mug era partidario de la carne de elfo. A Tug le gustaba el enano, cuando podía conseguirlo, pero el elfo, no mucho.

1 2

18/40

© 2016 Wizards

Balor 6

Conquista — Demonio



Devora una carta de tu mano ▸ **Suplanta** una tropa blanca en cualquier lugar del tablero. Después **despliega** una tropa.

El trueno de su látigo es suficiente para agotar la resolución del más curtido guerrero.

3 6

19/40

© 2016 Wizards

Demogorgon 8

Conquista — Demonio



Devora una carta de tu mano ▸ **Suplanta** 2 tropas blancas. Cada rival **recluta** 2 Parias Dementes.

Locura y rabia alimentadas por una maldad sin sentido.

5 10

20/40

© 2016 Wizards

Saga de la Noche 3

Engaño — Demonio



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ Roba 2 cartas.

Cantando una alegre melodía, siembra las semillas de la locura.

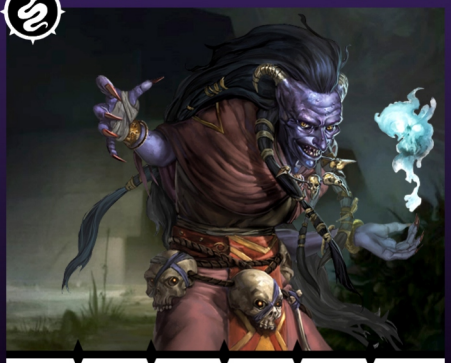
1 3

21/40

© 2016 Wizards

Saga de la Noche 3

Engaño — Demonio



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ Roba 2 cartas.

Cantando una alegre melodía, siembra las semillas de la locura.

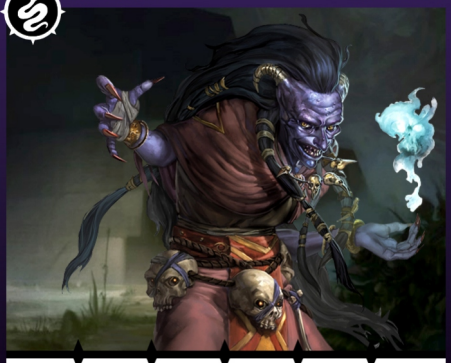
1 3

22/40

© 2016 Wizards

Saga de la Noche 3

Engaño — Demonio



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ Roba 2 cartas.

Cantando una alegre melodía, siembra las semillas de la locura.

1 3

23/40

© 2016 Wizards

Hombre Chacal 4

Engaño — Cambiaformas



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▸ + (F) (F) (D) (D)

Capturan víctimas para sus maestros lamia, quienes sin piedad, condenan a estas víctimas a la esclavitud o a la muerte.

2 4

24/40

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Hombre Chacal 4

Engaño — Cambiaformas



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▶ + 🜚 🜚 ⚙ ⚙

Capturan víctimas para sus maestros lamia, quienes sin piedad, condenan a estas víctimas a la esclavitud o a la muerte.

2 4

25/40 • • •

© 2016 Wizards

Hombre Chacal 4

Engaño — Cambiaformas



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▶ + 🜚 🜚 ⚙ ⚙

Capturan víctimas para sus maestros lamia, quienes sin piedad, condenan a estas víctimas a la esclavitud o a la muerte.

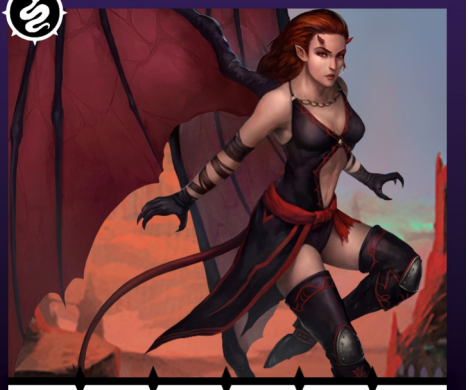
2 4

26/40 • • •

© 2016 Wizards

Súcubo 5

Engaño — Demonio



Devora una carta de tu mano ▶ **Coloca** un espía, luego **asesina** una tropa en la localización de ese espía.

Seductoras y corruptoras, ellas han encontrado una presa fácil en el mundo de los mortales.

2 5

27/40 • •

© 2016 Wizards

Súcubo 5

Engaño — Demonio



Devora una carta de tu mano ▶ **Coloca** un espía, luego **asesina** una tropa en la localización de ese espía.

Seductoras y corruptoras, ellas han encontrado una presa fácil en el mundo de los mortales.

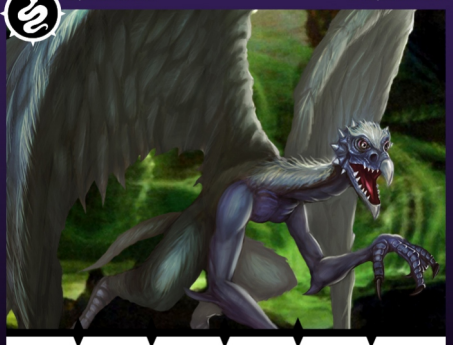
2 5

28/40 • •

© 2016 Wizards

Vrock 5

Engaño — Demonio



Elige una:
- **Coloca** un espía.
- **Devuelve** uno de tus espías ▶ + 🜚 🜚 🜚 🜚 🜚

Los Vroks son difíciles de sobornar, ya que no hay razón para negociar, cuando simplemente pueden tomar lo que quieren.

2 4

29/40 •

© 2016 Wizards

Graz'zt 6

Engaño — Demonio



Elige una:
- **Coloca** 2 espías.
- **Devuelve** cualquier número de tus espías ▶ **Suplanta** una tropa en cada localización de estos espías.

Su belleza oculta un corazón de oscura maldad.

2 5

30/40 •

© 2016 Wizards

Micónido adulto 3

Ambición — Micónido



+ ⚙ ⚙
Elige un rival. Este rival **recluta** un Paria Demente.

"Regocijaos en la verdadero vínculo que nos une a todos nosotros."

1 3

31/40 • • •

© 2016 Wizards

Micónido adulto 3

Ambición — Micónido



+ ⚙ ⚙
Elige un rival. Este rival **recluta** un Paria Demente.

"Regocijaos en la verdadero vínculo que nos une a todos nosotros."

1 3

32/40 • • •

© 2016 Wizards

Micónido adulto 3

Ambición — Micónido



+ ⚙ ⚙
Elige un rival. Este rival **recluta** un Paria Demente.

"Regocijaos en la verdadero vínculo que nos une a todos nosotros."

1 3

33/40 • • •

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

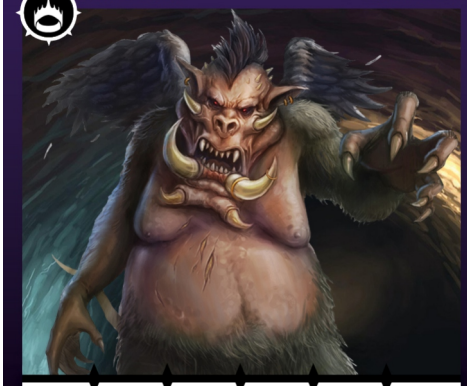
SIERVO

SIERVO

SIERVO

Nalfeshnee 5

Ambición — Demonio



+ ◉◉◉
Promociona la carta superior de tu mazo.

"Siempre hay un lugar en nuestra mesa para las almas ambiciosas."

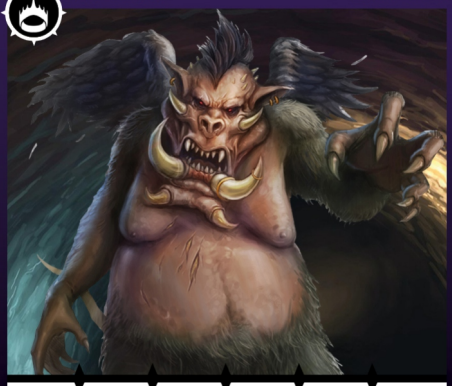
2 5

34/40 • •

© 2016 Wizards

Nalfeshnee 5

Ambición — Demonio



+ ◉◉◉
Promociona la carta superior de tu mazo.

"Siempre hay un lugar en nuestra mesa para las almas ambiciosas."

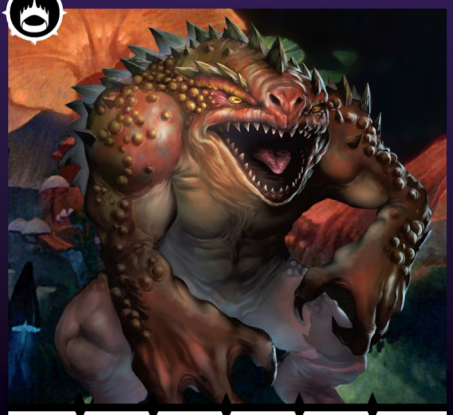
2 5

35/40 • •

© 2016 Wizards

Hezrou 3

Ambición — Demonio



Mueve una tropa enemiga.
Promociona la carta superior de tu mazo.

Su hedor es legendario.

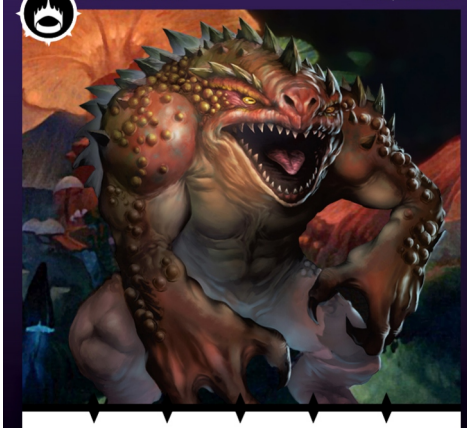
1 3

36/40 • •

© 2016 Wizards

Hezrou 3

Ambición — Demonio



Mueve una tropa enemiga.
Promociona la carta superior de tu mazo.

Su hedor es legendario.

1 3

37/40 • •

© 2016 Wizards

Soberano Micónido 4

Ambición — Micónido



Elige un rival. Este rival **recluta** un Paria Demente. Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"¡El día del recocijo se acerca!"

2 5

38/40 • •

© 2016 Wizards

Soberano Micónido 4

Ambición — Micónido



Elige un rival. Este rival **recluta** un Paria Demente. Al final del turno, **promociona** otra carta jugada este turno.

"¡El día del recocijo se acerca!"

2 5

39/40 • •

© 2016 Wizards

Zuggtmoy 6

Ambición — Demonio



Devora una carta en tu círculo interno ▸ + ◉◉◉ y al final del turno, **promociona** hasta otras 2 cartas jugadas este turno.

"He venido por mi prometido."
—Zuggtmoy to Araumycos

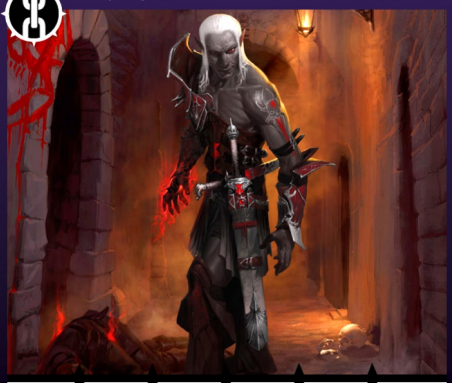
3 6

40/40 •

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow



+ ⛨

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow



+ ⛨

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Soldado -

Obediencia — Drow



+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Soldado -

Obediencia — Drow

+

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Soldado -

Obediencia — Drow



La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW



+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW



+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

NOBLE -

OBEDIENCIA DROW

+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Noble -

Obediencia — Drow



+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Noble -

Obediencia — Drow



+

La voz de un drow de una casa noble soporta el peso de mil plebeyos.

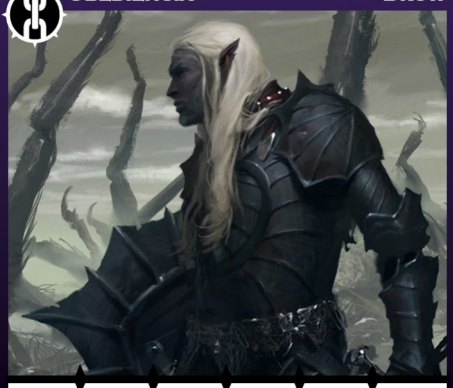
0 1

Inicial

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

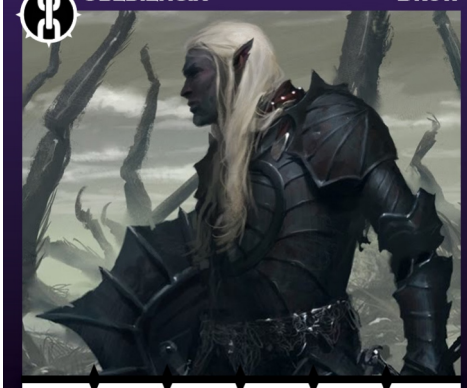
SIERVO

SIERVO

SIERVO

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow



+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow

+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow

+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow

+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow

+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow

+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Guardia de Casa 3

Obediencia — Drow

+ +

Los Guardias de Casa representan a los pocos drows que sobreviven al entrenamiento.

1 3

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+ +

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow

+

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+ ◇ ◇

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+ ◇ ◇

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+ ◇ ◇

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+ ◇ ◇

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

1 2

Base

© 2016 Wizards

Sacerdotisa de Lolth 2

Obediencia — Drow



+ ◇ ◇

Habiendo sido elegidas por su devoción a Lolth, ahora ejecutan su voluntad.

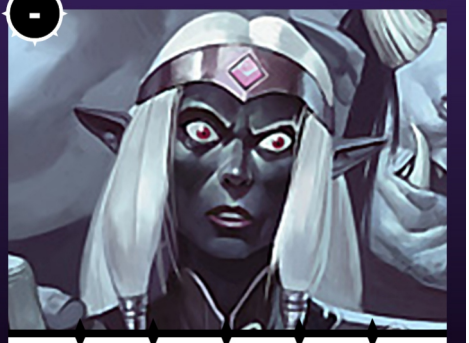
1 2

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

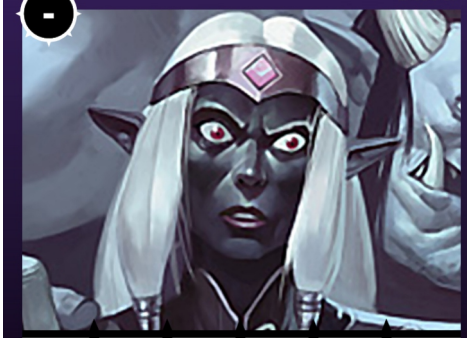
-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

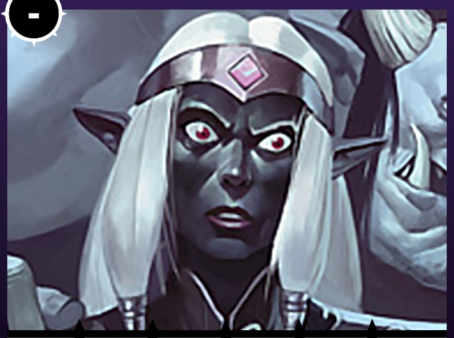
-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

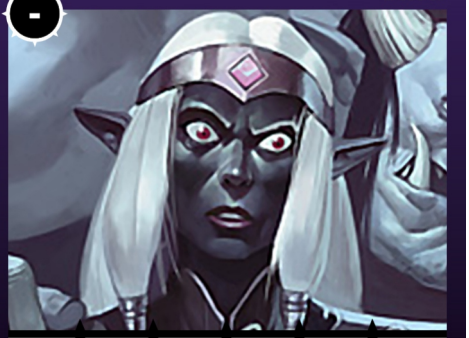
-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

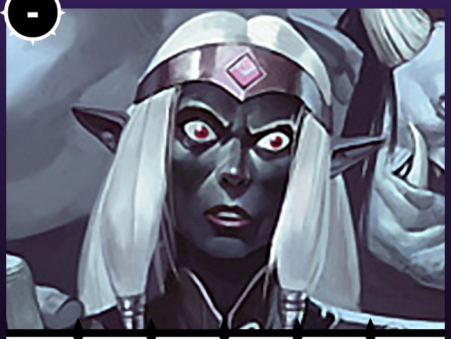
SIERVO

SIERVO

SIERVO

Paria Demente -

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente -

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

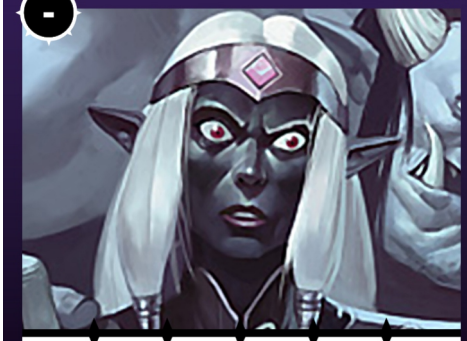
SIERVO

SIERVO

Paria Demente

-

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

-

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1 -

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

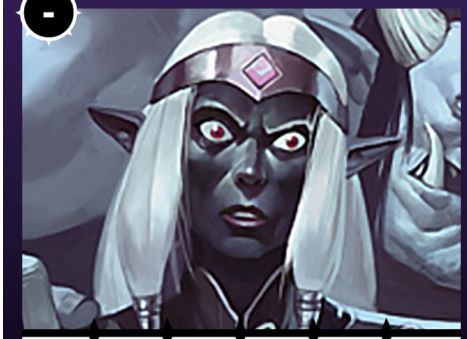
SIERVO

SIERVO

SIERVO

Paria Demente

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

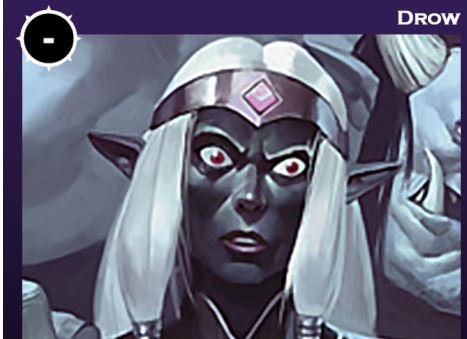
-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

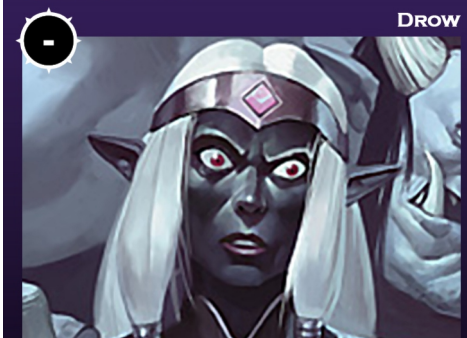
-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow



Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

Paria Demente

Drow

Descarta una carta de tu mano ▸ Devuelve el Paria Demente a la reserva.
Si el Paria Demente fuera a ser devorado o promocionado, devuélvelo a la reserva en su lugar.

La presencia de los señores demonio en el Plano Material ha roto la mente de muchos.

-1

Base

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Tyrants of the Underdark™ — Hoja de Puntuación

	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Valor de PV de cada localización que controlas.				
2 PV por cada localización bajo tu control total.				
1 PV por cada tropa en tu salón de trofeos.				
Mazo: Valor de PV de cada carta de tu mazo, mano y mazo de descartes.				
Círculo Interno: Valor de PV de cada carta en tu Círculo Interno.				
Fichas de PV.				
Puntos Totales				

Orden de Turno

1. En cualquier orden:
   - Juega una carta.
   - (1) Despliega una tropa.
   - (3) Asesina una tropa.
   - (3) Devuelve un espía enemigo.
   - Recluta una carta por una cantidad de Influencia igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4. Roba 5 cartas.

RESUMEN

Una flecha (▶): Indica que se requiere un coste para conseguir un efecto.

Foco: Siempre que juegas una carta con Foco, si jugaste otra carta del mismo "Aspecto" de esa carta este turno, o si revelas una carta de ese "Aspecto" de tu mano, obtienes el efecto Foco.

Asesinar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Retira una tropa enemiga y colócala en tu Salón de trofeos.

Orden de Turno

1. En cualquier orden:
   - Juega una carta.
   - (1) Despliega una tropa.
   - (3) Asesina una tropa.
   - (3) Devuelve un espía enemigo.
   - Recluta una carta por una cantidad de Influencia igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4. Roba 5 cartas.

RESUMEN

Una flecha (▶): Indica que se requiere un coste para conseguir un efecto.

Foco: Siempre que juegas una carta con Foco, si jugaste otra carta del mismo "Aspecto" de esa carta este turno, o si revelas una carta de ese "Aspecto" de tu mano, obtienes el efecto Foco.

Asesinar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Retira una tropa enemiga y colócala en tu Salón de trofeos.

Orden de Turno

1. En cualquier orden:
   - Juega una carta.
   - (1) Despliega una tropa.
   - (3) Asesina una tropa.
   - (3) Devuelve un espía enemigo.
   - Recluta una carta por una cantidad de Influencia igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4. Roba 5 cartas.

RESUMEN

Una flecha (▶): Indica que se requiere un coste para conseguir un efecto.

Foco: Siempre que juegas una carta con Foco, si jugaste otra carta del mismo "Aspecto" de esa carta este turno, o si revelas una carta de ese "Aspecto" de tu mano, obtienes el efecto Foco.

Asesinar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Retira una tropa enemiga y colócala en tu Salón de trofeos.

Orden de Turno

1. En cualquier orden:
   - Juega una carta.
   - (1) Despliega una tropa.
   - (3) Asesina una tropa.
   - (3) Devuelve un espía enemigo.
   - Recluta una carta por una cantidad de Influencia igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4. Roba 5 cartas.

RESUMEN

Una flecha (▶): Indica que se requiere un coste para conseguir un efecto.

Foco: Siempre que juegas una carta con Foco, si jugaste otra carta del mismo "Aspecto" de esa carta este turno, o si revelas una carta de ese "Aspecto" de tu mano, obtienes el efecto Foco.

Asesinar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Retira una tropa enemiga y colócala en tu Salón de trofeos.

Desplegar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Coge una Tropa de tus Cuarteles y colócala en un espacio de tropa vacío.

Devorar una Carta: Coloca la carta en el espacio "Cartas Devoradas" del tablero.

Robar una carta: Coloca la carta superior de tu mazo en tu mano.

Mover una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Mueve una tropa a cualquier espacio de tropa vacío del tablero.

Colocar un Espía: Coloca tu espía en cualquier localización que no contenga ya uno de tus espías.

Promocionar una Carta: Coloca una carta boca arriba en tu Círculo Interno.

Reclutar una Carta: Coge una carta del tablero y colócala en mazo de descartes.

Devolver una Tropa o Espía: Solo donde tengas Presencia. Devuelve la tropa o espía de un espacio de tropa o localización a los cuarteles de su dueño.

Suplantar una Tropa: Asesina una Tropa donde tengas Presencia, y luego despliega una de tus Tropas en ese mismo espacio.

Desplegar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Coge una Tropa de tus Cuarteles y colócala en un espacio de tropa vacío.

Devorar una Carta: Coloca la carta en el espacio "Cartas Devoradas" del tablero.

Robar una carta: Coloca la carta superior de tu mazo en tu mano.

Mover una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Mueve una tropa a cualquier espacio de tropa vacío del tablero.

Colocar un Espía: Coloca tu espía en cualquier localización que no contenga ya uno de tus espías.

Promocionar una Carta: Coloca una carta boca arriba en tu Círculo Interno.

Reclutar una Carta: Coge una carta del tablero y colócala en mazo de descartes.

Devolver una Tropa o Espía: Solo donde tengas Presencia. Devuelve la tropa o espía de un espacio de tropa o localización a los cuarteles de su dueño.

Suplantar una Tropa: Asesina una Tropa donde tengas Presencia, y luego despliega una de tus Tropas en ese mismo espacio.

Desplegar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Coge una Tropa de tus Cuarteles y colócala en un espacio de tropa vacío.

Devorar una Carta: Coloca la carta en el espacio "Cartas Devoradas" del tablero.

Robar una carta: Coloca la carta superior de tu mazo en tu mano.

Mover una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Mueve una tropa a cualquier espacio de tropa vacío del tablero.

Colocar un Espía: Coloca tu espía en cualquier localización que no contenga ya uno de tus espías.

Promocionar una Carta: Coloca una carta boca arriba en tu Círculo Interno.

Reclutar una Carta: Coge una carta del tablero y colócala en mazo de descartes.

Devolver una Tropa o Espía: Solo donde tengas Presencia. Devuelve la tropa o espía de un espacio de tropa o localización a los cuarteles de su dueño.

Suplantar una Tropa: Asesina una Tropa donde tengas Presencia, y luego despliega una de tus Tropas en ese mismo espacio.

Desplegar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Coge una Tropa de tus Cuarteles y colócala en un espacio de tropa vacío.

Devorar una Carta: Coloca la carta en el espacio "Cartas Devoradas" del tablero.

Robar una carta: Coloca la carta superior de tu mazo en tu mano.

Mover una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Mueve una tropa a cualquier espacio de tropa vacío del tablero.

Colocar un Espía: Coloca tu espía en cualquier localización que no contenga ya uno de tus espías.

Promocionar una Carta: Coloca una carta boca arriba en tu Círculo Interno.

Reclutar una Carta: Coge una carta del tablero y colócala en mazo de descartes.

Devolver una Tropa o Espía: Solo donde tengas Presencia. Devuelve la tropa o espía de un espacio de tropa o localización a los cuarteles de su dueño.

Suplantar una Tropa: Asesina una Tropa donde tengas Presencia, y luego despliega una de tus Tropas en ese mismo espacio.

Desplegar una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Coge una Tropa de tus Cuarteles y colócala en un espacio de tropa vacío.

Devorar una Carta: Coloca la carta en el espacio "Cartas Devoradas" del tablero.

Robar una carta: Coloca la carta superior de tu mazo en tu mano.

Mover una Tropa: Solo donde tengas Presencia. Mueve una tropa a cualquier espacio de tropa vacío del tablero.

Colocar un Espía: Coloca tu espía en cualquier localización que no contenga ya uno de tus espías.

Promocionar una Carta: Coloca una carta boca arriba en tu Círculo Interno.

Reclutar una Carta: Coge una carta del tablero y colócala en mazo de descartes.

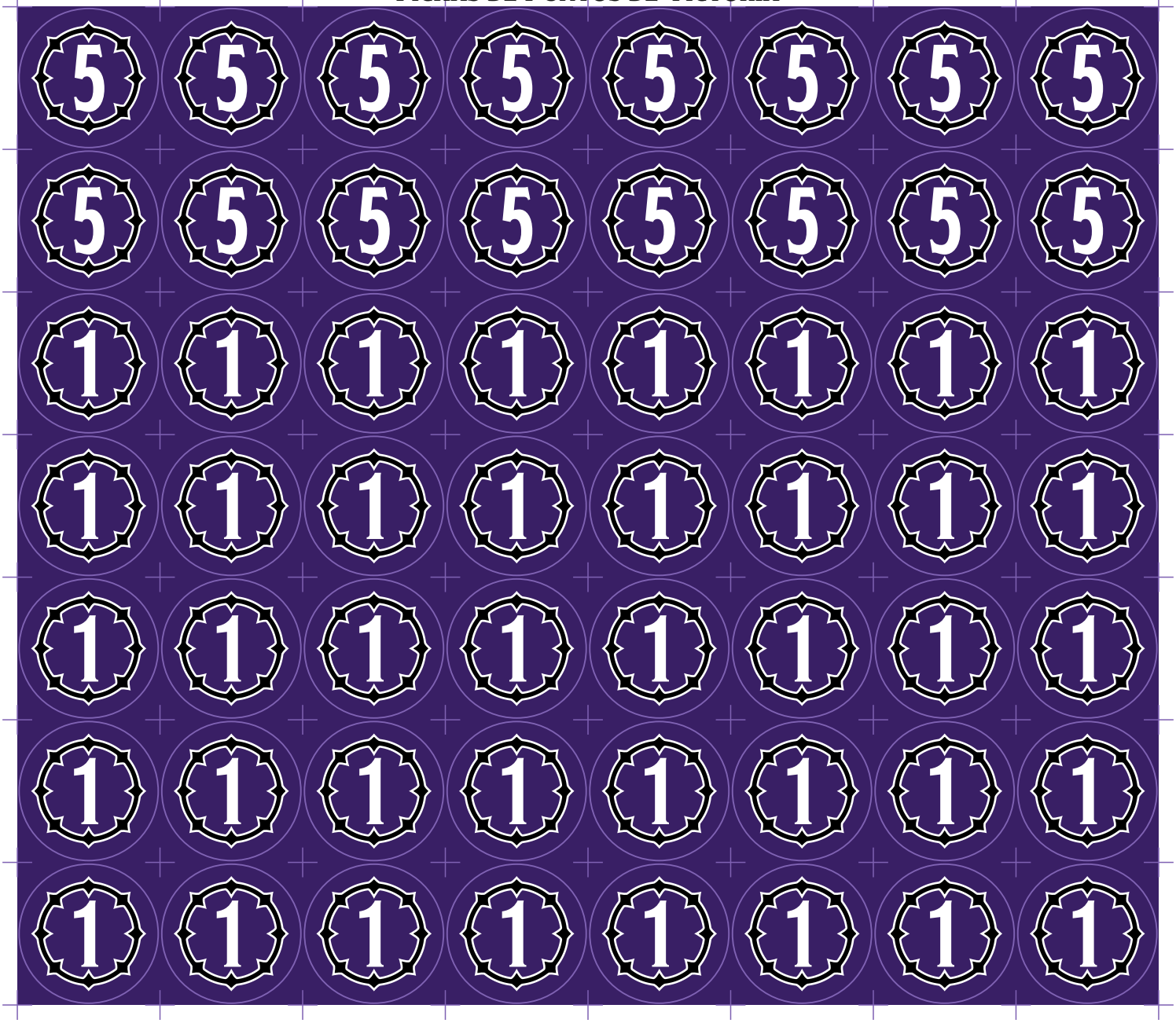
Devolver una Tropa o Espía: Solo donde tengas Presencia. Devuelve la tropa o espía de un espacio de tropa o localización a los cuarteles de su dueño.

Suplantar una Tropa: Asesina una Tropa donde tengas Presencia, y luego despliega una de tus Tropas en ese mismo espacio.

Marcadores de Control de Localización [7] + Ficha de jugador inicial



Fichas de Puntos de Victoria




TSENVIILYO
+1
+1PV
CONTROL TOTAL


MENZOBERRANZAN
+1
+2PV
CONTROL TOTAL


GAUNTLGRYM
+1
+1PV
CONTROL TOTAL

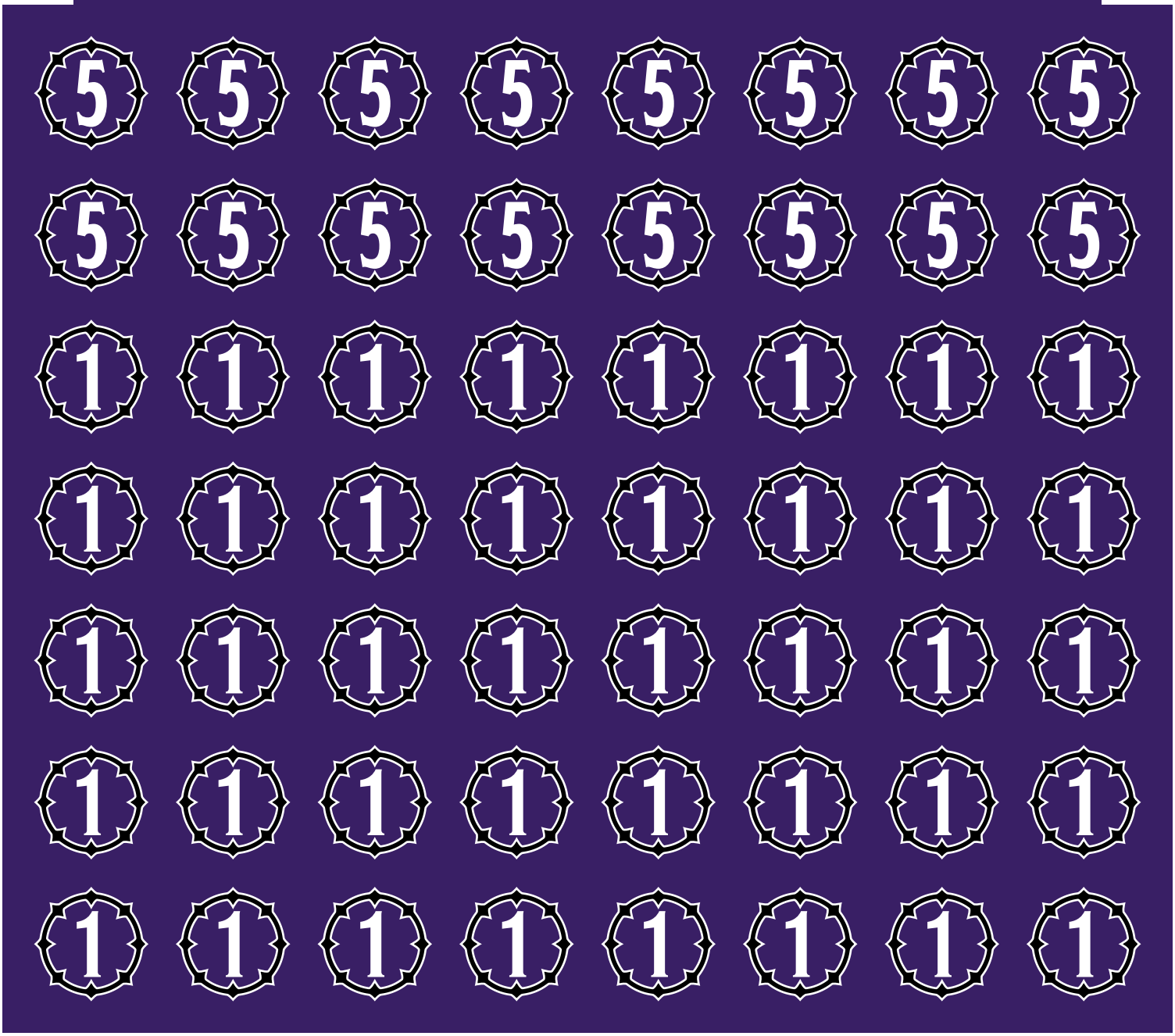

JUGADOR
INICIAL


THE PHAERLIN
+1
+1PV
CONTROL TOTAL

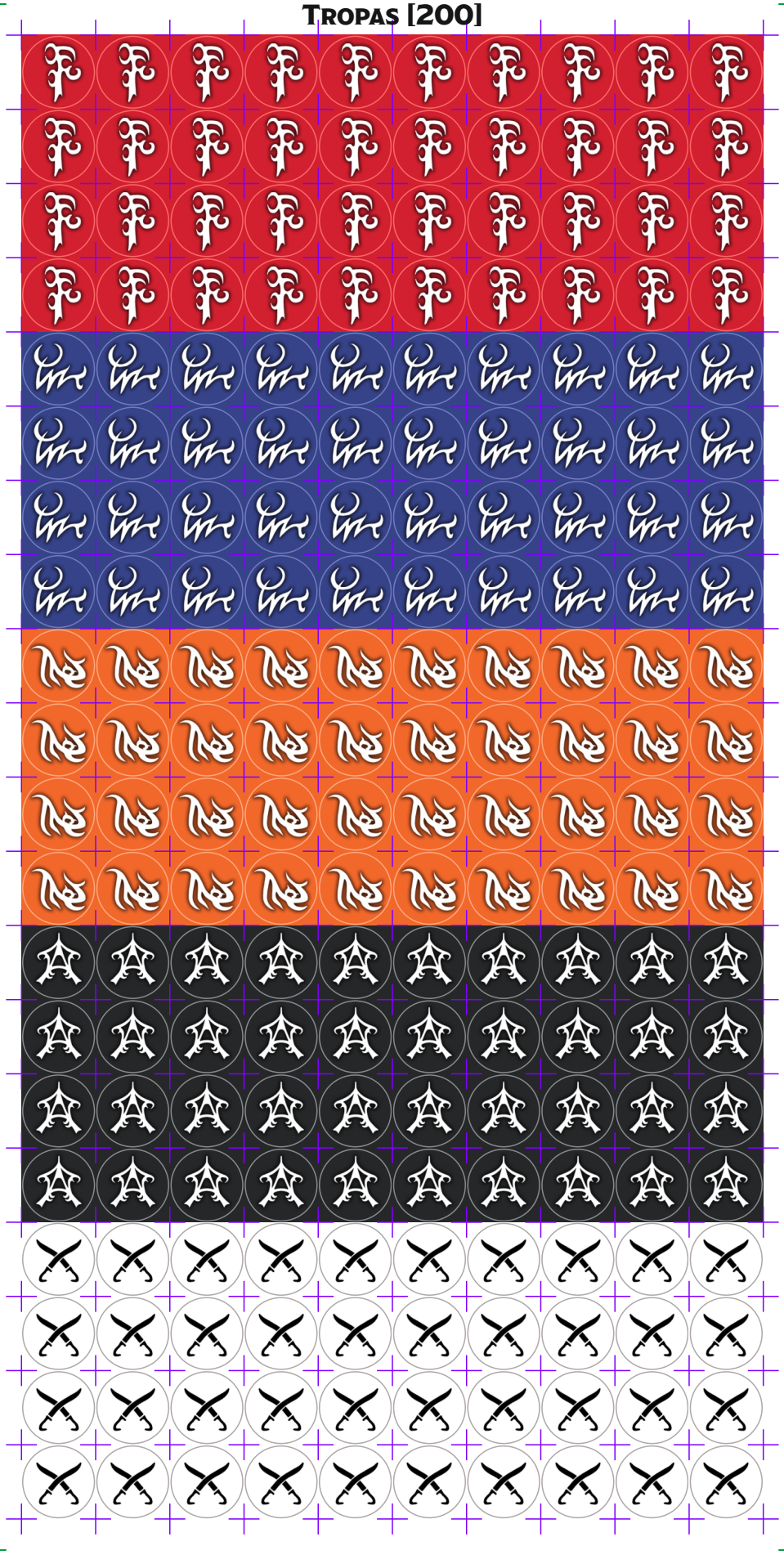

ARAUMYCOS
+1
+3PV
CONTROL TOTAL

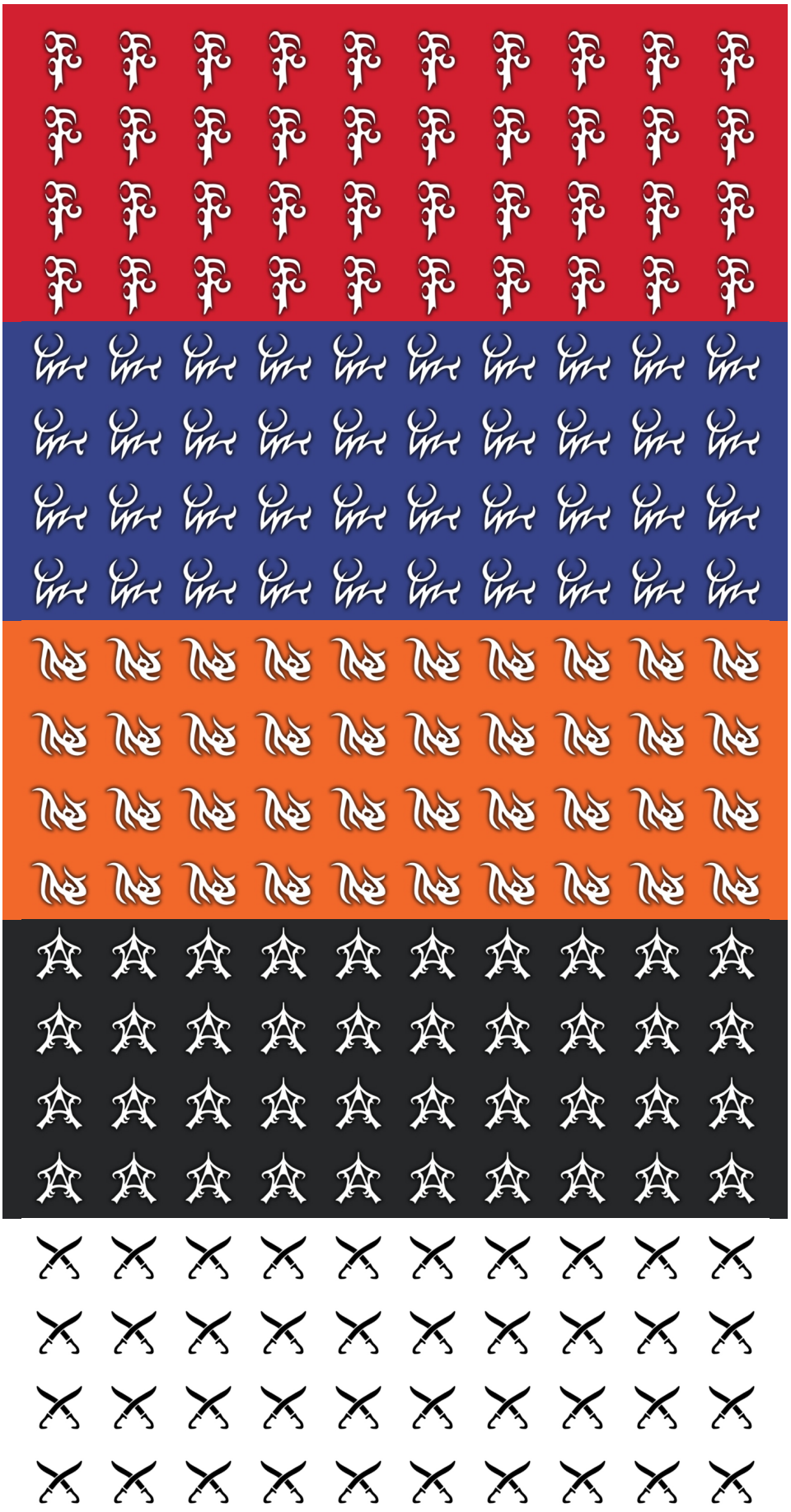

CH'CHITL
+1
+1PV
CONTROL TOTAL


SS'ZURAASS'NEE
+1
+1PV
CONTROL TOTAL

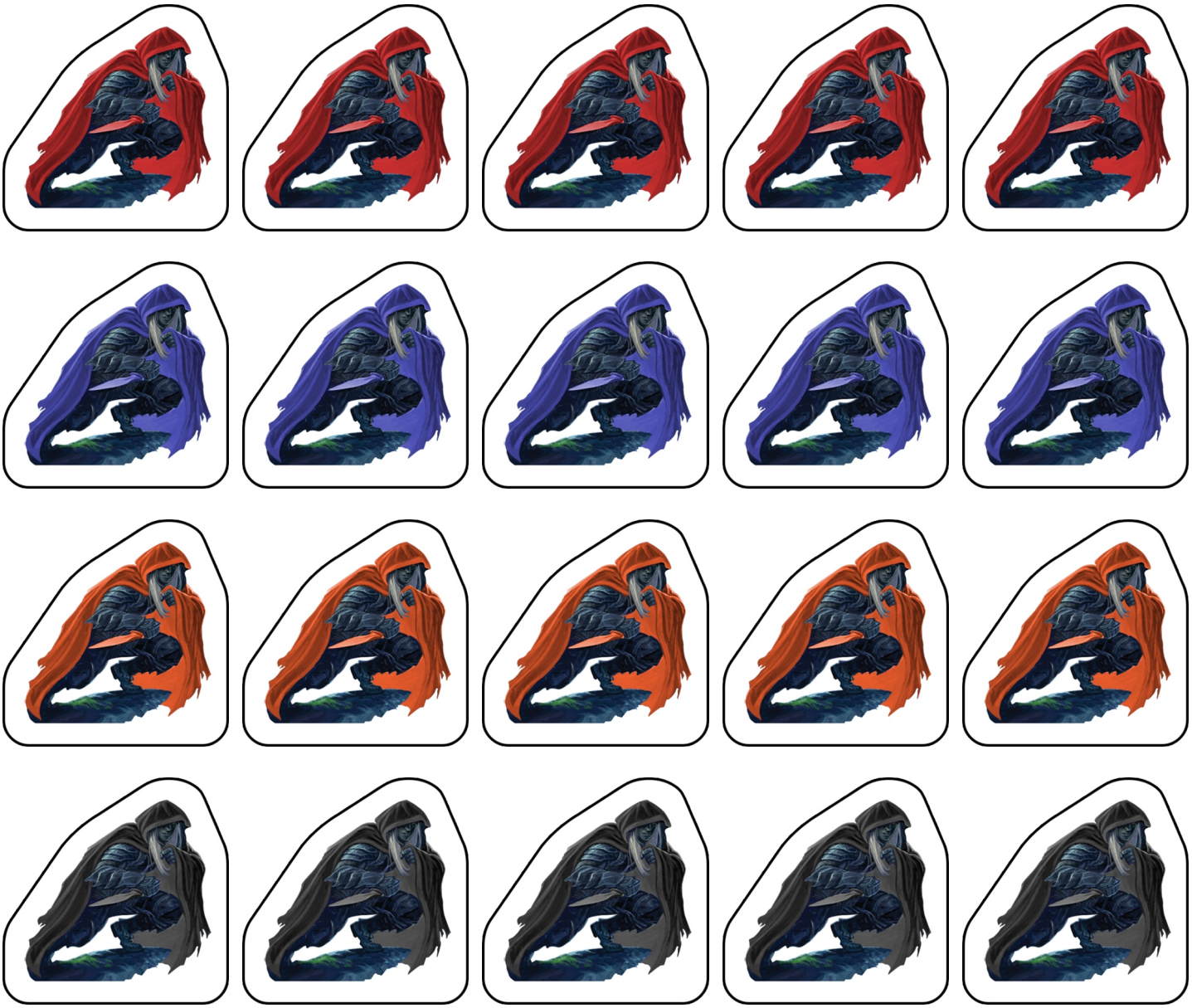

5 5 5 5 5 5 5 5
5 5 5 5 5 5 5 5
1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1

Tropas [200]

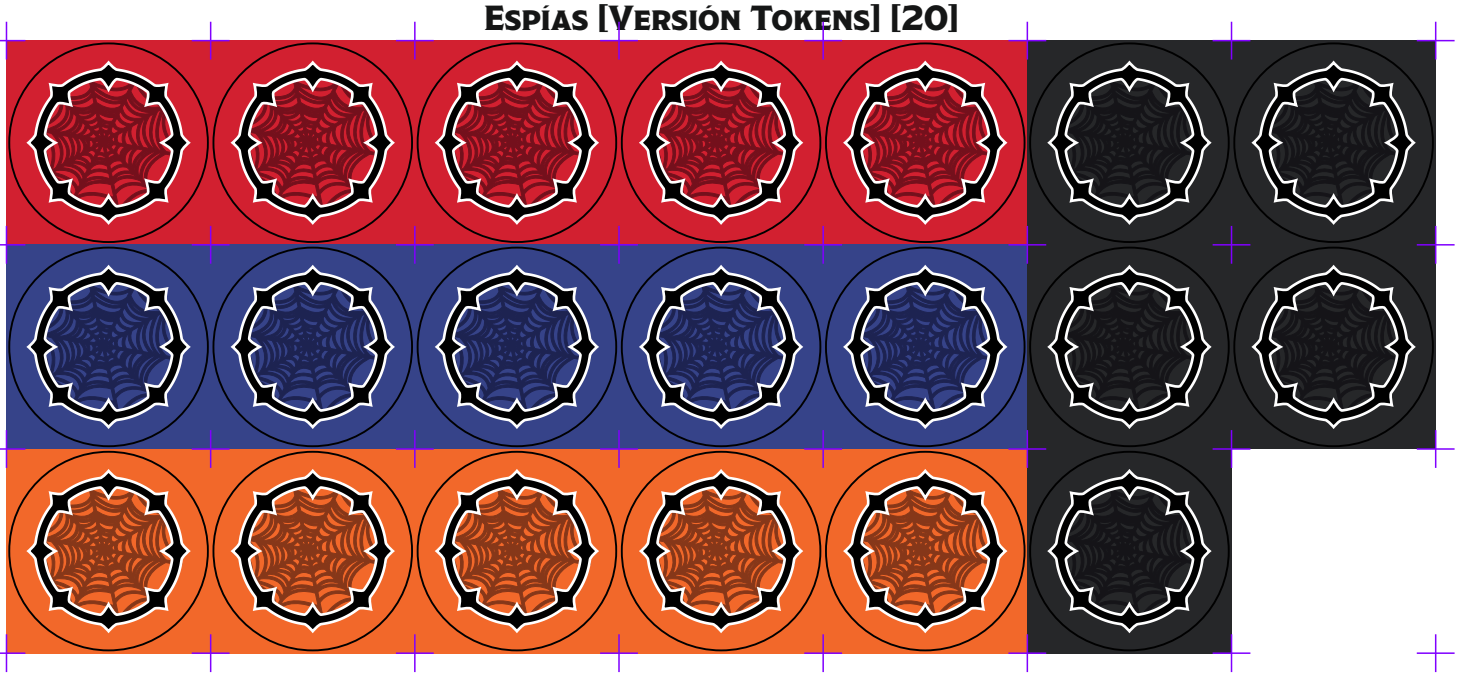


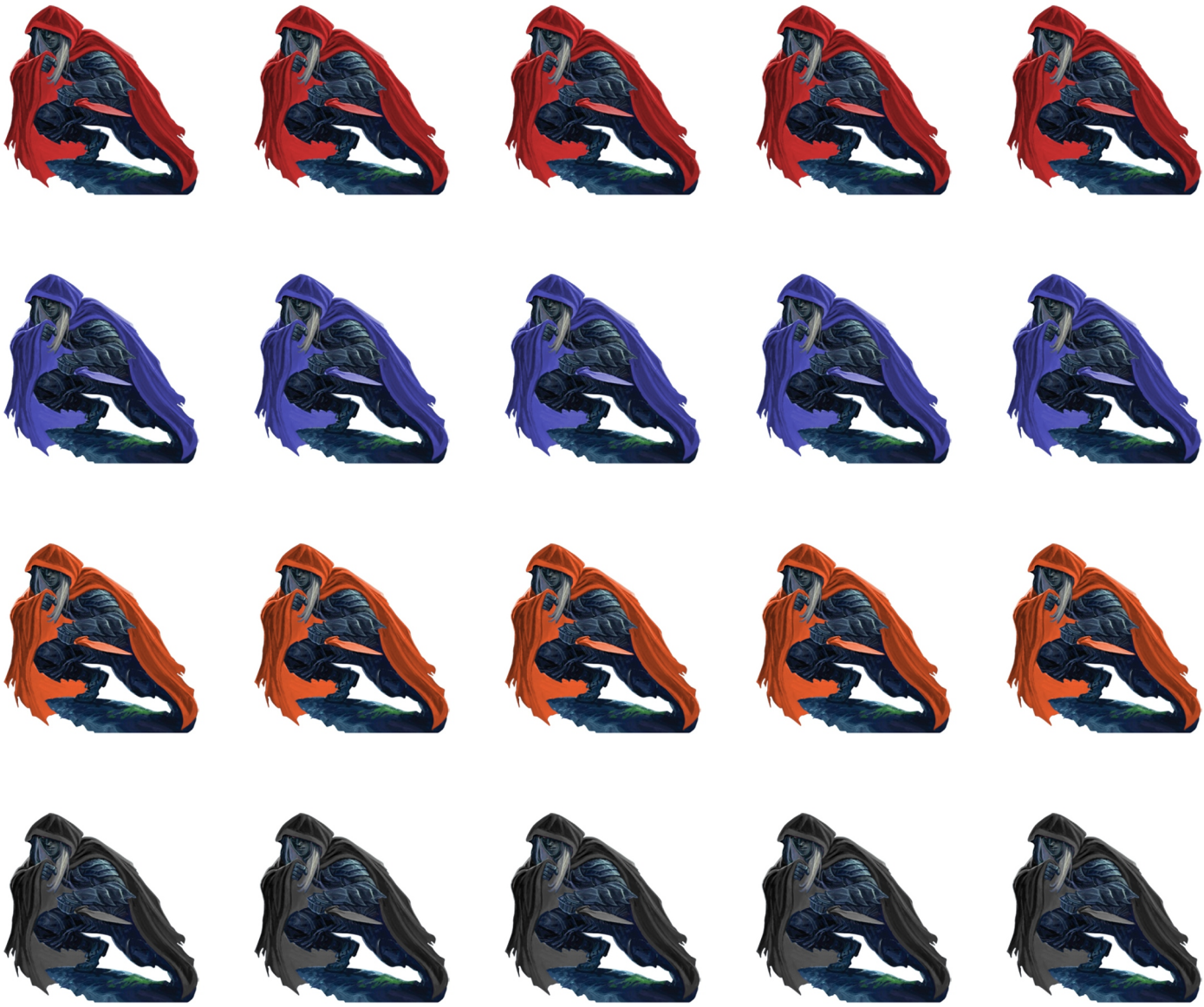


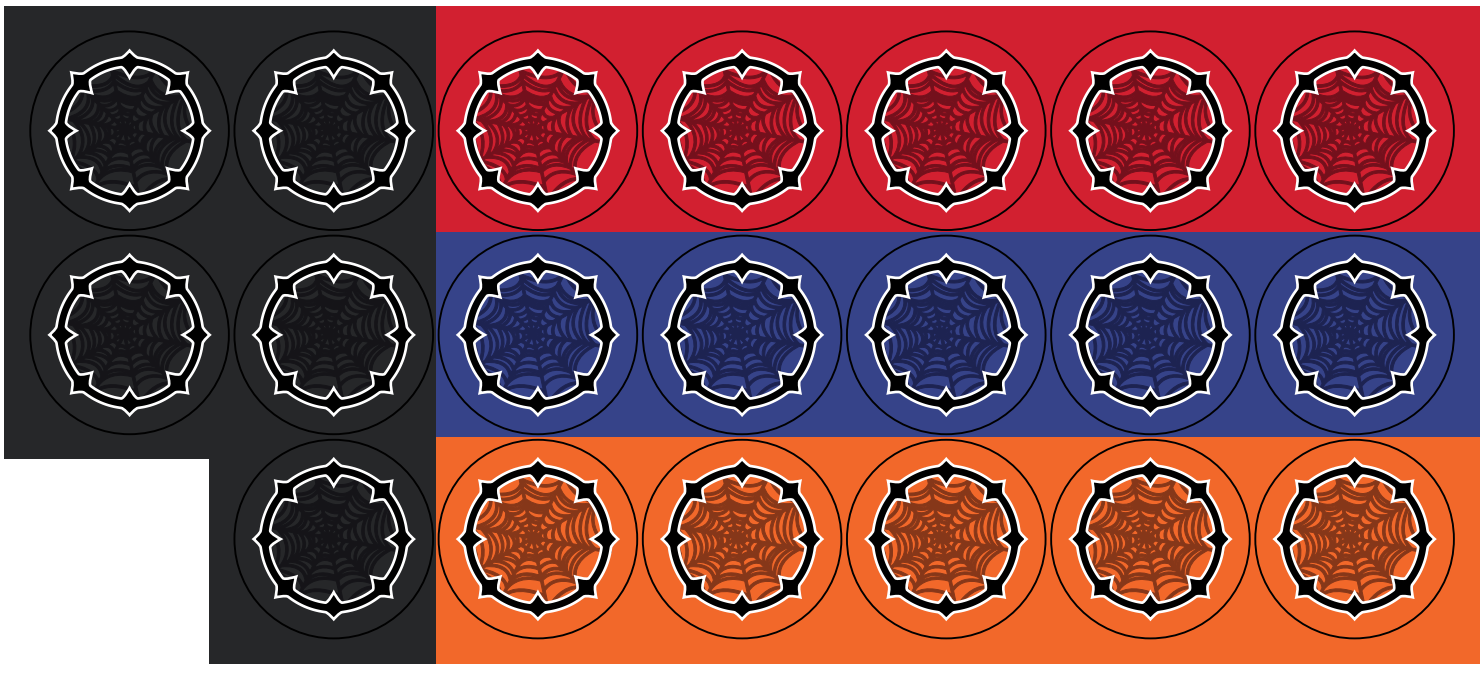
Espías [20]



Espías [Versión Tokens] [20]







Tableros de Casas Drow [4]

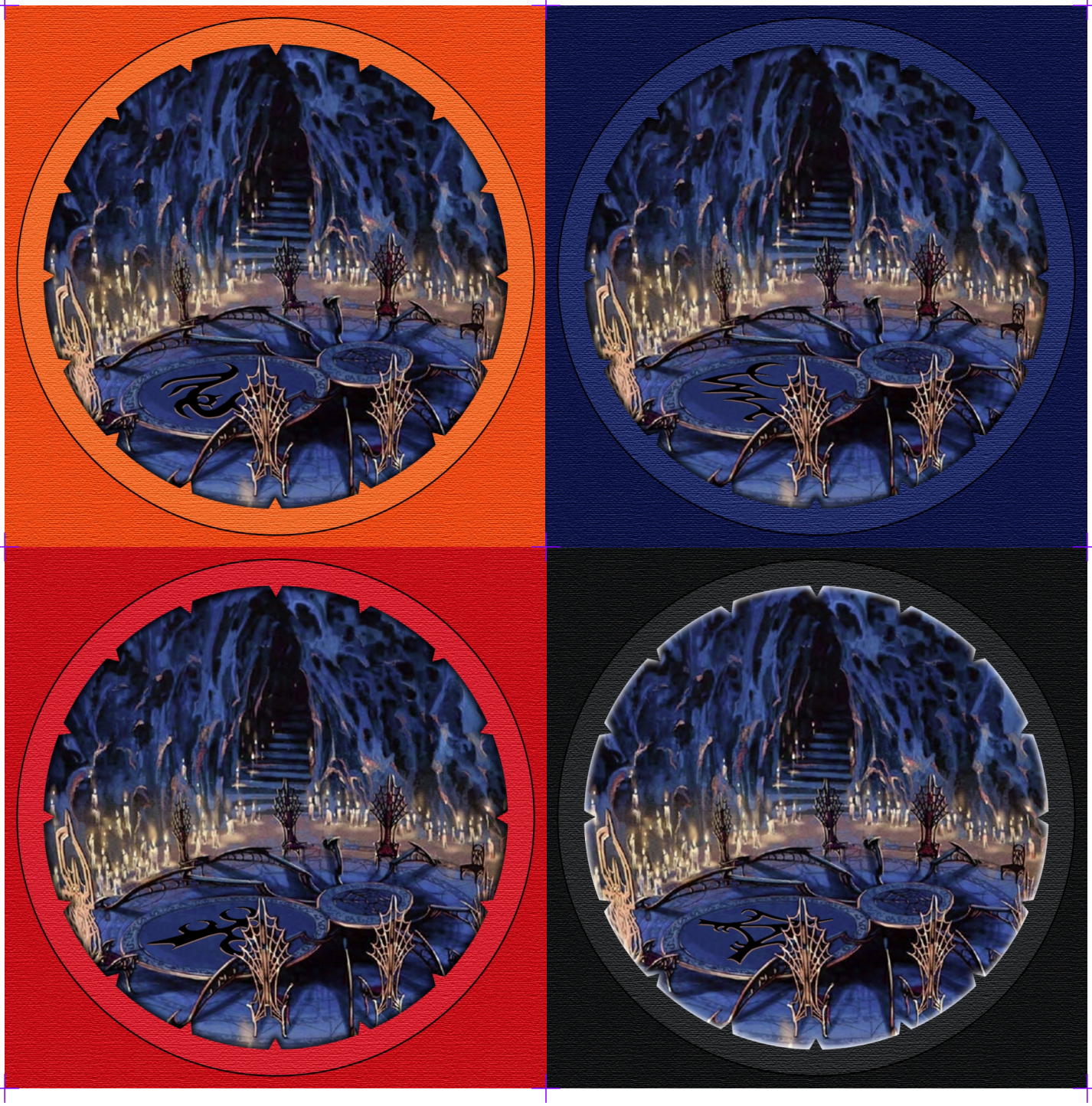





MIZZRYM
MAZO
ORDEN DE TURNO
1. En cualquier orden:
• **Juega** una carta.
• **Despliega** una tropa.
• **Asesina** una tropa.
• **Devuelve** un espía enemigo.
• **Recluta** una carta por una cantidad de igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4. Roba 5 cartas.
DESCARTE
SALÓN DE TROFEOS
CUARTELES


BAENRE
MAZO
ORDEN DE TURNO
1. En cualquier orden:
• **Juega** una carta.
• **Despliega** una tropa.
• **Asesina** una tropa.
• **Devuelve** un espía enemigo.
• **Recluta** una carta por una cantidad de igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4. Roba 5 cartas.
DESCARTE
SALÓN DE TROFEOS
CUARTELES

Tableros de Círculo Interno v1 [Original] [4]



Notas del P&P

- En este P&P las páginas 1 a 68, se imprimen a doble cara. Las páginas 69 a 80 se imprimen a una sola cara.

- He incluido en el P&P, en las páginas 61 y 62, 4 cartas de ayuda.

- En las páginas 71 y 72 tienes los Tableros de Círculo Interno en 2 versiones diferentes, la v1 en su formato circular original, y la v2 en formato cuadrado.

- En la carpeta "Varios [ktv]" tienes el tablero principal maquetado en distintos formatos.

- En el archivo "Tyrants of the Underdark [A4] Aberrations & Undead [ES] [ktv]" tienes la expansión que está compuesta por 2 medios mazos de 40 cartas cada uno.

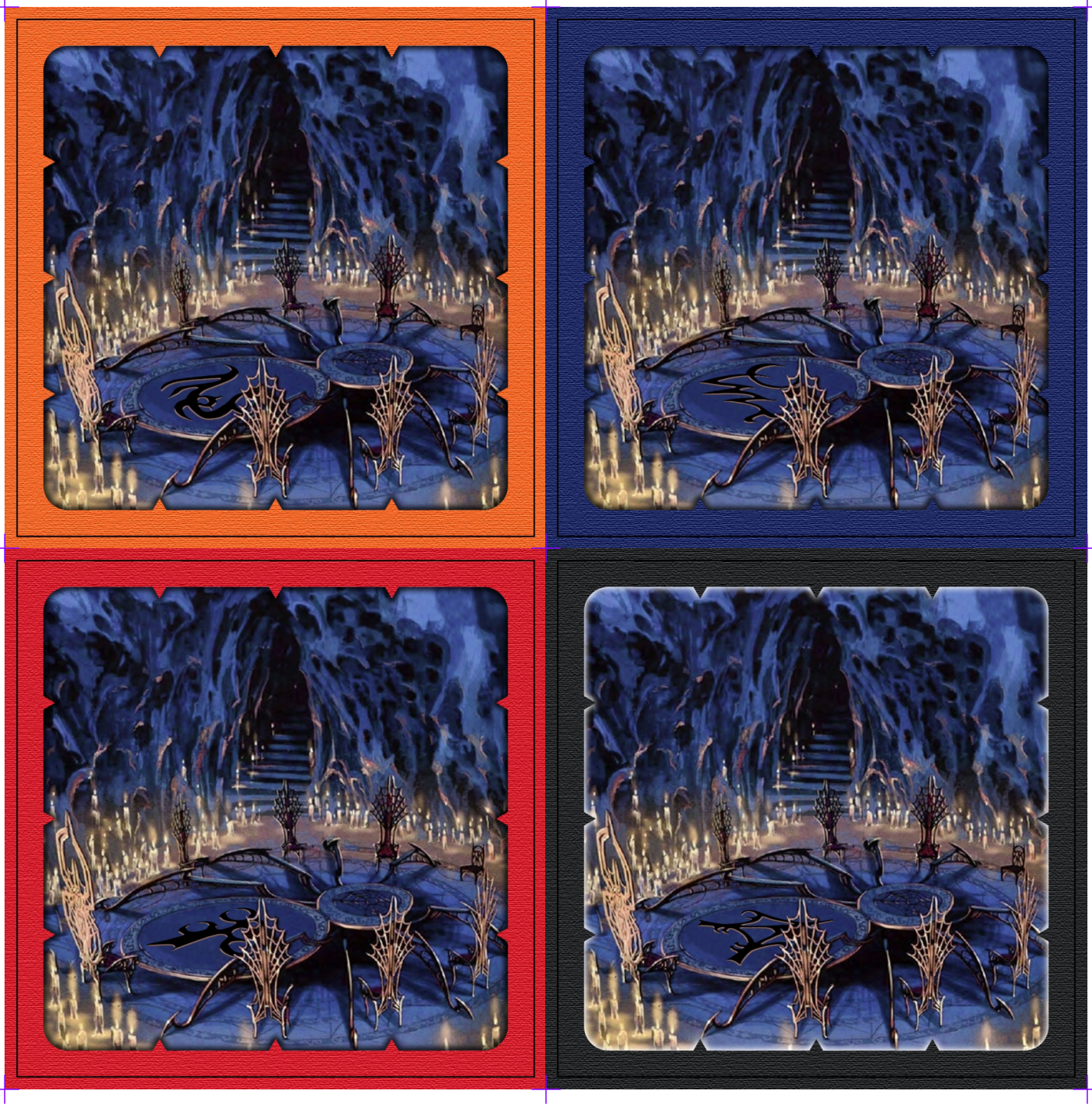
- En la carpeta "3D [@AdrianDroid]", tienes los archivos en 3D de las fichas de Tropa (gracias a @AdrianDroid).

- Se han mejorado en esta v1.1, el Tablero Principal, el Tablero de Mercado, y los Tableros de Casas Drow.

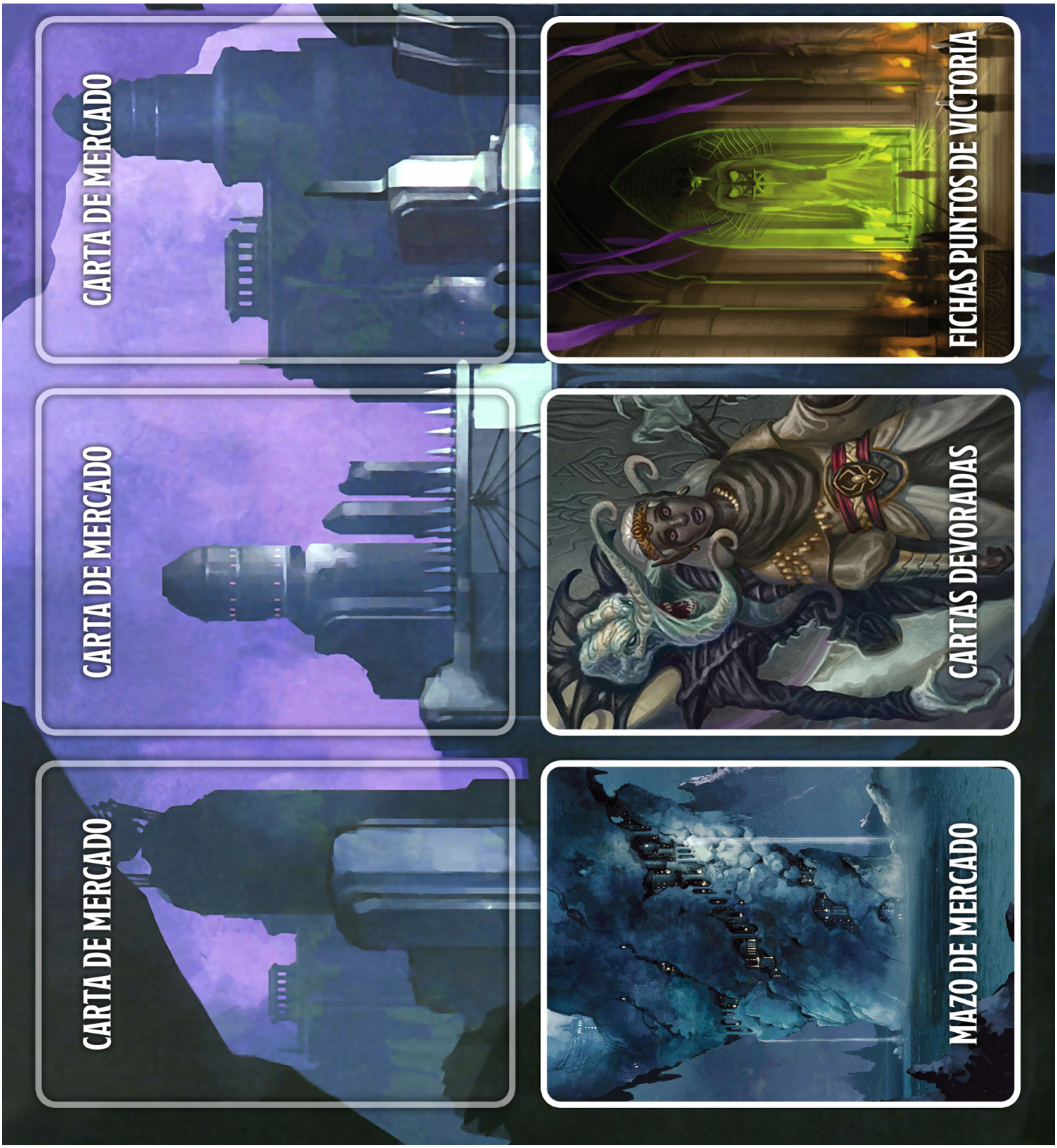
Correcciones v1.1

- Se han corregido en este P&P v1.1 las 2 cartas del Mazo Drow (14 y 15) de la página 3. Dónde decía "Asesina 3 tropas", debería decir "Despliega 3 tropas". En la carpeta "Varios [ktv], tienes el archivo "Tyrants of the Underdark Fix v1.1 [ktv].pdf" con las dos cartas corregidas, por si ya habías impreso el PnP anterior. Mi agradecimiento a @Qualith por las correcciones.

Tableros de Círculo Interno v2 [Versión Cuadrada] [4]



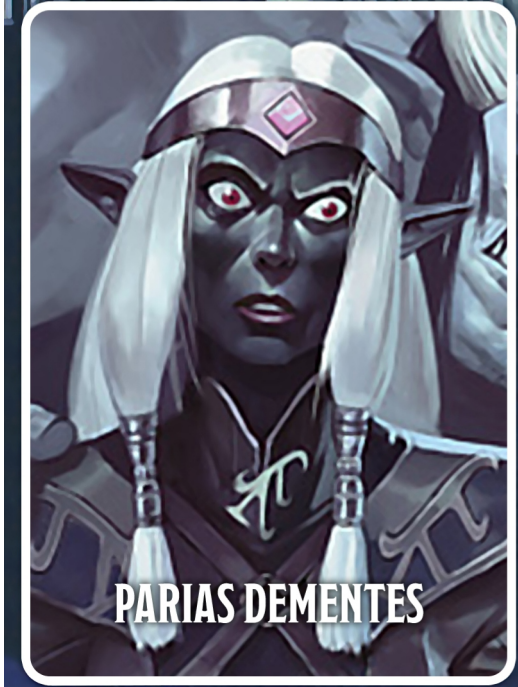
Tablero de mercado [2 Alas]



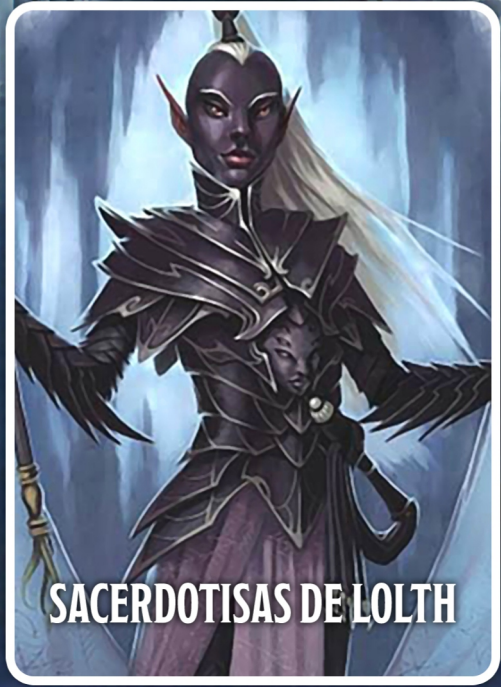
CARTA DE MERCADO

CARTA DE MERCADO

CARTA DE MERCADO



PARIAS DEMENTES



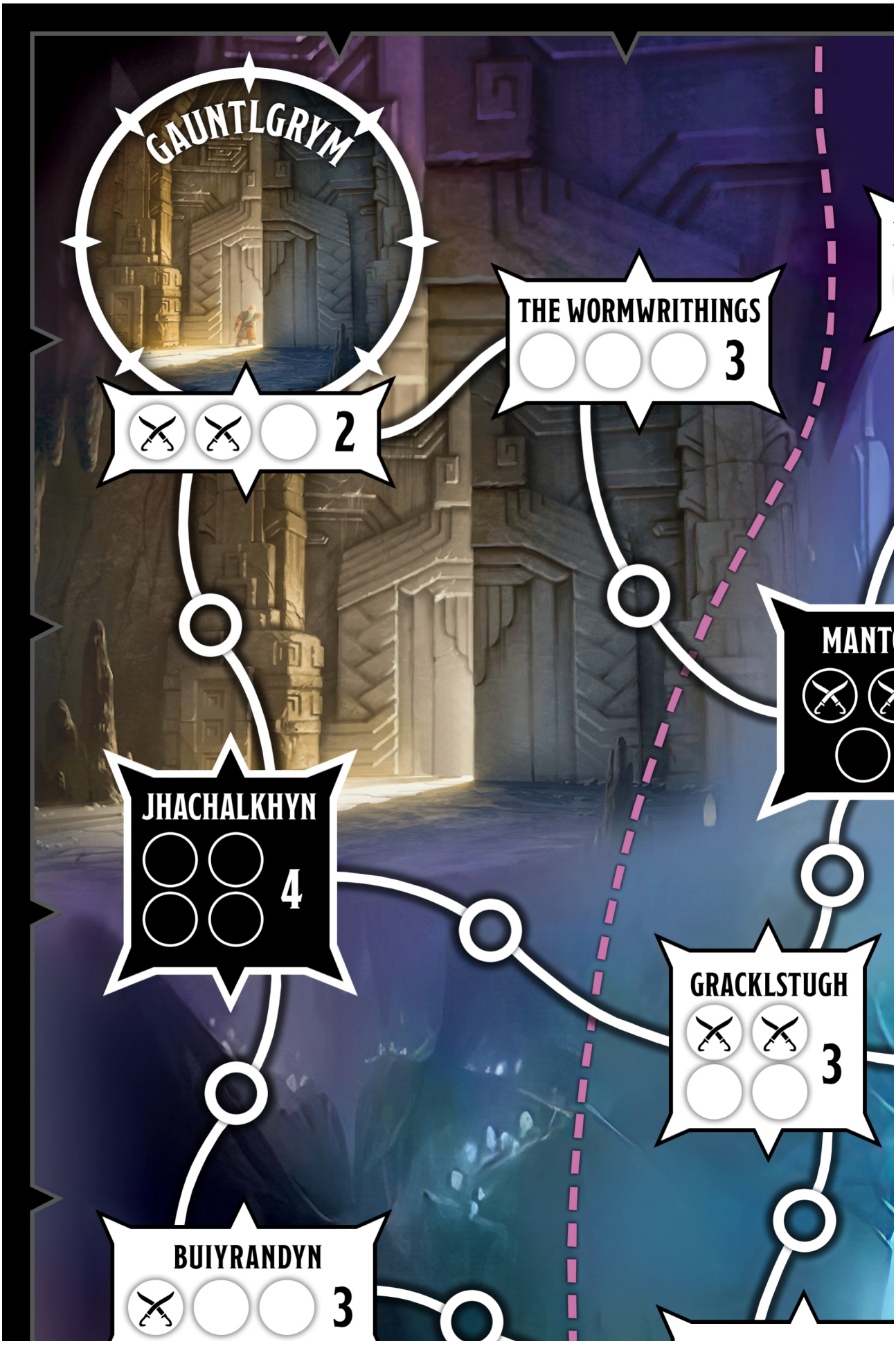
SACERDOTISAS DE LOLTH

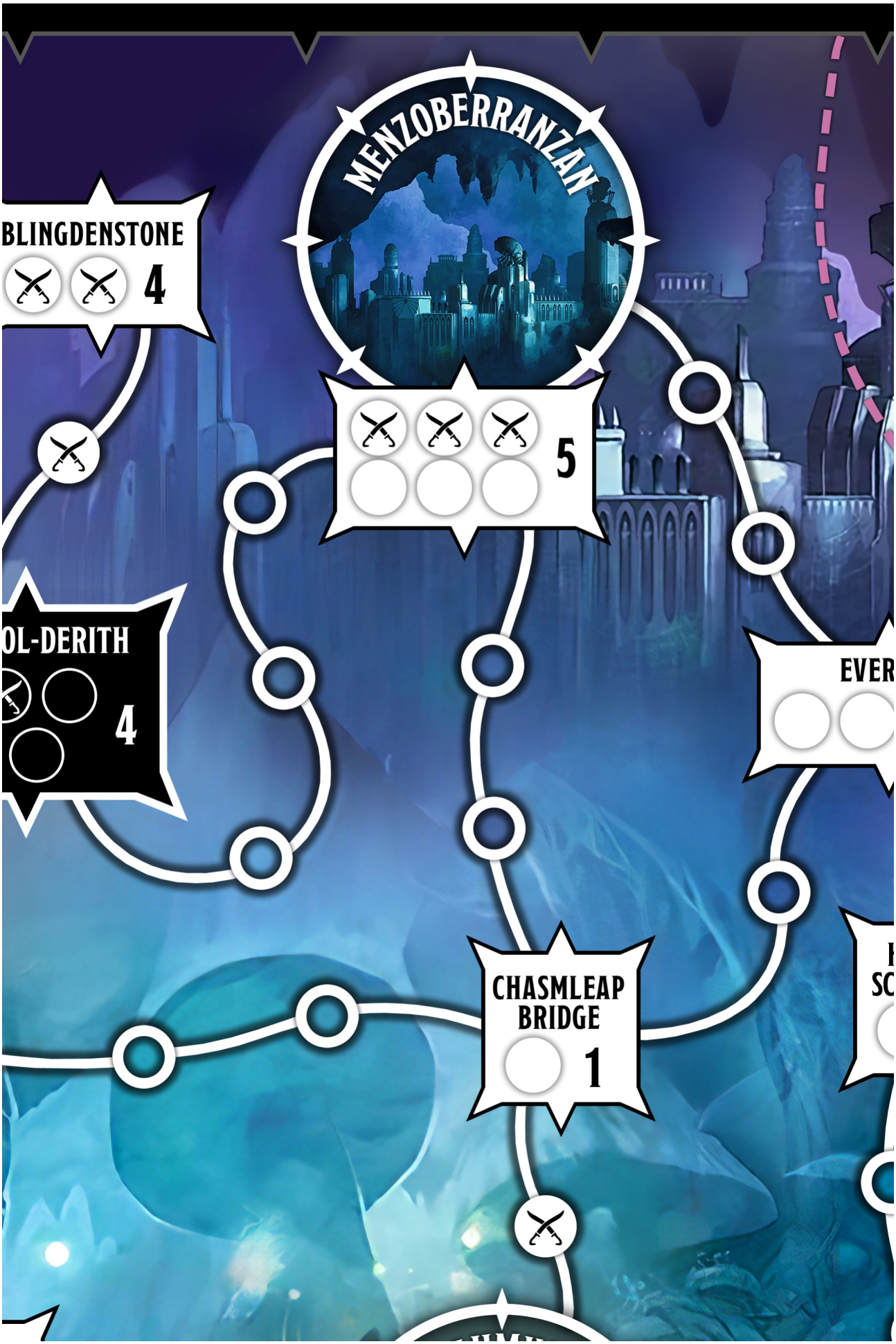


GUARDIAS DE CASA

© 2016 Wizards of the Coast LLC.

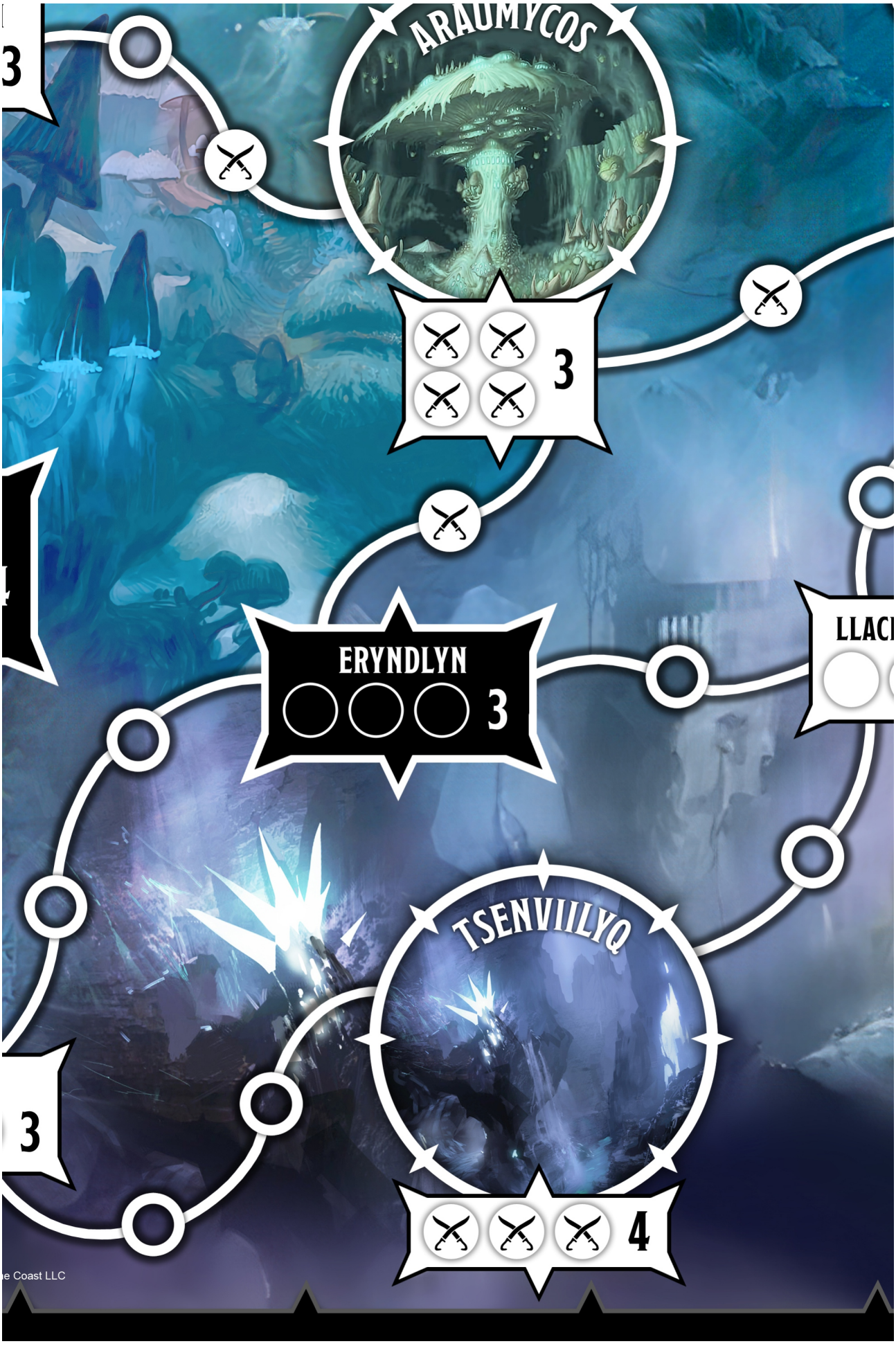
Tablero [A4] [6 alas]

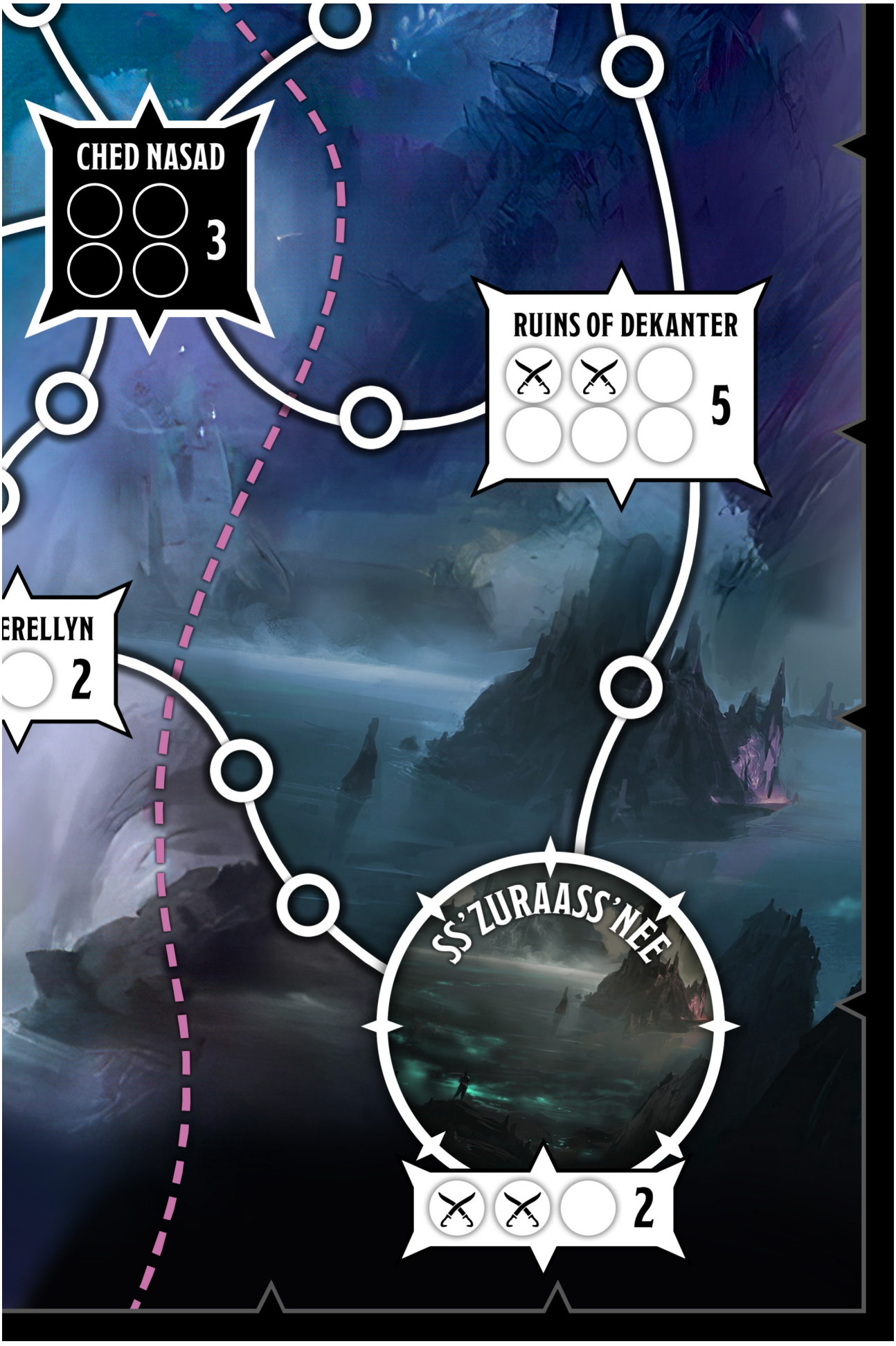



MENZOBERRANZAN
5
BLINGDENSTONE
4
OL-DERITH
4
EVER
CHASMLEAP
BRIDGE
1


DUNGEONS & DRAGONS®
TYRANTS OF THE UNDERDARK™
CHAULSSIN
4
THE PHAERLIN
2
FIRE
3
HALLS OF THE
OURED LEGION
3
YATHCHOL
4


THE LABYRINTH
STONESHAFT CLANHOLD
4
SKULLPORT
CH'CHITL
2
KANAGLYM
Dungeons & Dragons, Tyrants of the Underdark and their respective logos ktv Trademarkas of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. © 2016 Wizards of th


3
ARAUMYCOS
3
ERYNDLYN
3
LLACI
TSENVIILYQ
3
4
e Coast LLC


CHED NASAD
3
RUINS OF DEKANTER
5
ERELLYN
2
SS'ZURAASS'NEE
2