

GUARDIA OSCURO

3



MALICIA

DROW



Elige una:

- + (Drow) (Drow)
- 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:

- + (Drow) (Drow)
- 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:

- + (Drow) (Drow)
- 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:

- + (Drow) (Drow)
- 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



+ (Drow) (Drow) (Drow)

Toda vida tiene un precio.

2 4



5/40

© 2016 Wizards

CAZA RECOMPENSAS

4



MALICIA

DROW



+ (Drow) (Drow) (Drow)

Toda vida tiene un precio.

2 4



6/40

© 2016 Wizards

DOPELGANGER

5



MALICIA

DOPELGANGER



Suplanta una tropa.

"Una buena vida. Creo que la tomaré."

3 5



7/40

© 2016 Wizards

DOPELGANGER

5



MALICIA

DOPELGANGER



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



DROW



Elige una:

- + (spell icon)
- 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 infiltran 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 infiltran 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 infiltran 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 1.

"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 1.

"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**

38/40

© 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 ► + **1** **1** **1** **1**

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:

- + **1** **1**
- 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:

- + **1** **1**
- 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:

- + **1** **1**
- 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:

- + **1** **1**
- 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



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



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



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



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



HUMANO



Elige una:

- + (♣) (♠)
- + (♣) (♠)

Consagrado a traer una era de dominación dracónica.

1 4

1/40

© 2016 Wizards

SECTARIO DE DRAGÓN

3



HUMANO



Elige una:

- + (♣) (♠)
- + (♣) (♠)

Consagrado a traer una era de dominación dracónica.

1 4

2/40

© 2016 Wizards

SECTARIO DE DRAGÓN

3



HUMANO



Elige una:

- + (♣) (♠)
- + (♣) (♠)

Consagrado a traer una era de dominación dracónica.

1 4

3/40

© 2016 Wizards

SECTARIO DE DRAGÓN

3



HUMANO



Elige una:

- + (♣) (♠)
- + (♣) (♠)

Consagrado a traer una era de dominación dracónica.

1 4

4/40

© 2016 Wizards

WYRMLING ROJO

5



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



DRAGÓN



+ (M) (M) (M) (M)

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

3 5



6/40

© 2016 Wizards

GARRA DE DRAGÓN

4



HUMANO



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

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

1 3



7/40

© 2016 Wizards

GARRA DE DRAGÓN

4



HUMANO



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

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

1 3



8/40

© 2016 Wizards

SEVERIN SILRAJIN

7



HUMANO



+ (M) (M) (M) (M) (M)

"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



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



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 décadas.

1 2



11/40

© 2016 Wizards

KOBOLD

1



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 décadas.

1 2



12/40

© 2016 Wizards

KOBOLD

1



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 décadas.

1 2



13/40

© 2016 Wizards

WYRMLING BLANCO

2



DRAGÓN



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

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

1 3



14/40

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

WYRLING BLANCO 2

CONQUISTA DRAGÓN



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

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

1 3

15/40

© 2016 Wizards

WYRLING BLANCO 2

CONQUISTA DRAGÓN



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

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

1 3

16/40

© 2016 Wizards

WYRLING NEGRO 3

CONQUISTA DRAGÓN



+ Asesina una tropa blanca.

Tantos bocados, tan poco tiempo.

1 4

17/40

© 2016 Wizards

WYRLING 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 Tuespear, 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 ▶ + (1)(1)(1)(1)

"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 ▶ + (1)(1)(1)(1)

"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 ▶ + (1)(1)(1)(1)

"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 (1)(1).

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 (1)(1).

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



+ (1)(1)

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



+ (1)(1)

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



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



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



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



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



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



DRAGÓN



+
Devuelve una tropa o espía de otro jugador.

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

2 4

38/40

© 2016 Wizards

WYRMLING AZUL

5



DRAGÓN



+
Devuelve una tropa o espía de otro jugador.

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

2 4

39/40

© 2016 Wizards

DRAGÓN AZUL

8



DRAGÓN



Al final del turno, **promociona** hasta 2 cartas 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



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 ▶ + (♣) (♠)

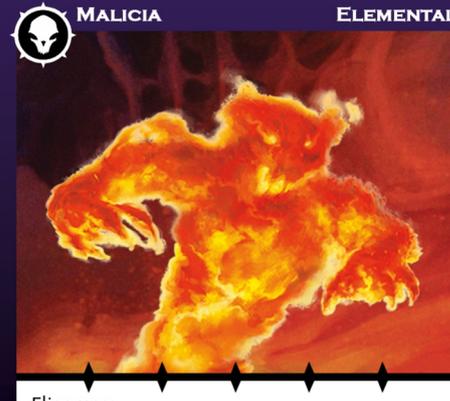
"Su abrazo sacrificará a los débiles y abrigará a los fuertes." —Vanifer

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

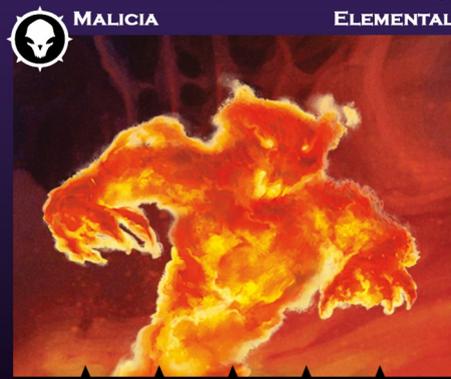
Elige una:
 • + (♣) (♠)
 • + (♠) (♣)
 ☹ Foco Malicia ▶ Roba una carta.
 Una fuerza de devastación caprichosa.

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



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



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



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



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



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



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



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



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



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 acometer 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



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



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



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



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



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



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 Urrnyale

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 Urrayle

2 4

38/40

© 2016 Wizards

MARLOS URRAYLE 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 ▶
+ (M) (M) (M) (M) (M)

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 ▶
+ (M) (M) (M) (M) (M)

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 ► + (♣) (♠) (♥) (♦)

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 ▶ + (Sneak) (Sneak) (Sneak)

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 ▶ + (Sneak) (Sneak) (Sneak)

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 ▶ + (Sneak) (Sneak) (Sneak) (Sneak)

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



+ (Sneak) (Sneak)

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



+ (Sneak) (Sneak)

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



+ (Sneak) (Sneak)

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



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



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



DEMONIO



Mueve una tropa enemiga.

Promociona la carta superior de tu mazo.

Su hedor es legendario.

1 3

36/40

© 2016 Wizards

HEZROU

3



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



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



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



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."

—Zuggtmoym to Araumycos

3 6

40/40

© 2016 Wizards

SOLDADO

-



DROW



+ ●

La soldados defienden a sus superiores contra todo enemigo.

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards

SOLDADO

-



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

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

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

NOBLE



OBEDIENCIA

DROW

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW



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

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards



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

0 1

INICIAL

© 2016 Wizards



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

1 3

BASE

© 2016 Wizards

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW



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

1 3

BASE

© 2016 Wizards



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

1 3

BASE

© 2016 Wizards



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

1 3

BASE

© 2016 Wizards

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW

GUARDIA DE CASA

3



OBEDIENCIA

DROW



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

1 3

BASE

© 2016 Wizards



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

1 3

BASE

© 2016 Wizards



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

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

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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



BASE

© 2016 Wizards

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

SIERVO

CARTAS DE AYUDA [4]

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 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.
 -  Despliega una tropa.
 -   Asesina una tropa.
 -   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.
 -  Despliega una tropa.
 -   Asesina una tropa.
 -   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.
 -  Despliega una tropa.
 -   Asesina una tropa.
 -   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.

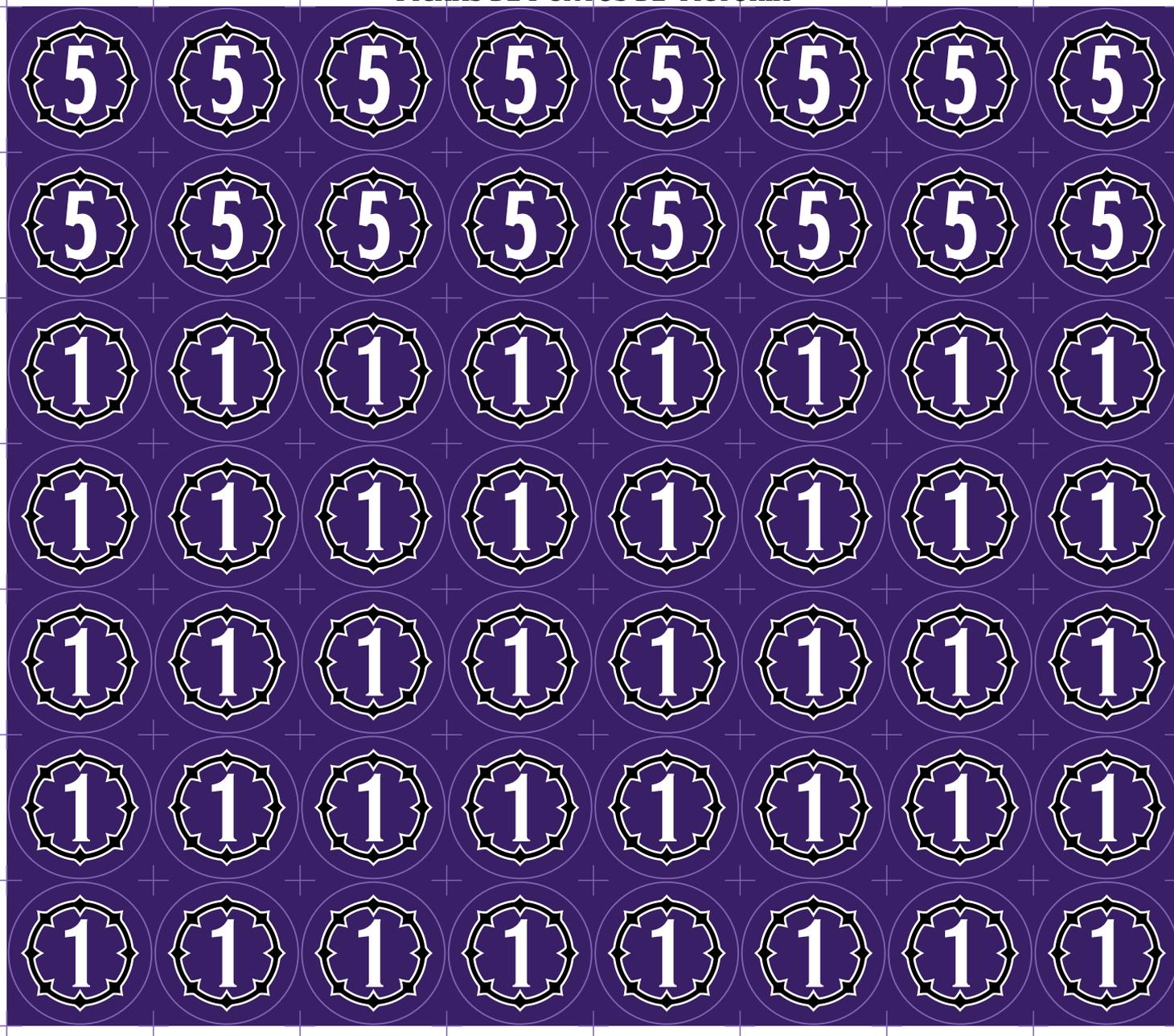
Devolver una Tropa o Espía: Solo donde tengas Presencia. Devuelve la tropa o espía de un espacio de tropa o localización a los cuarteles de su dueño.

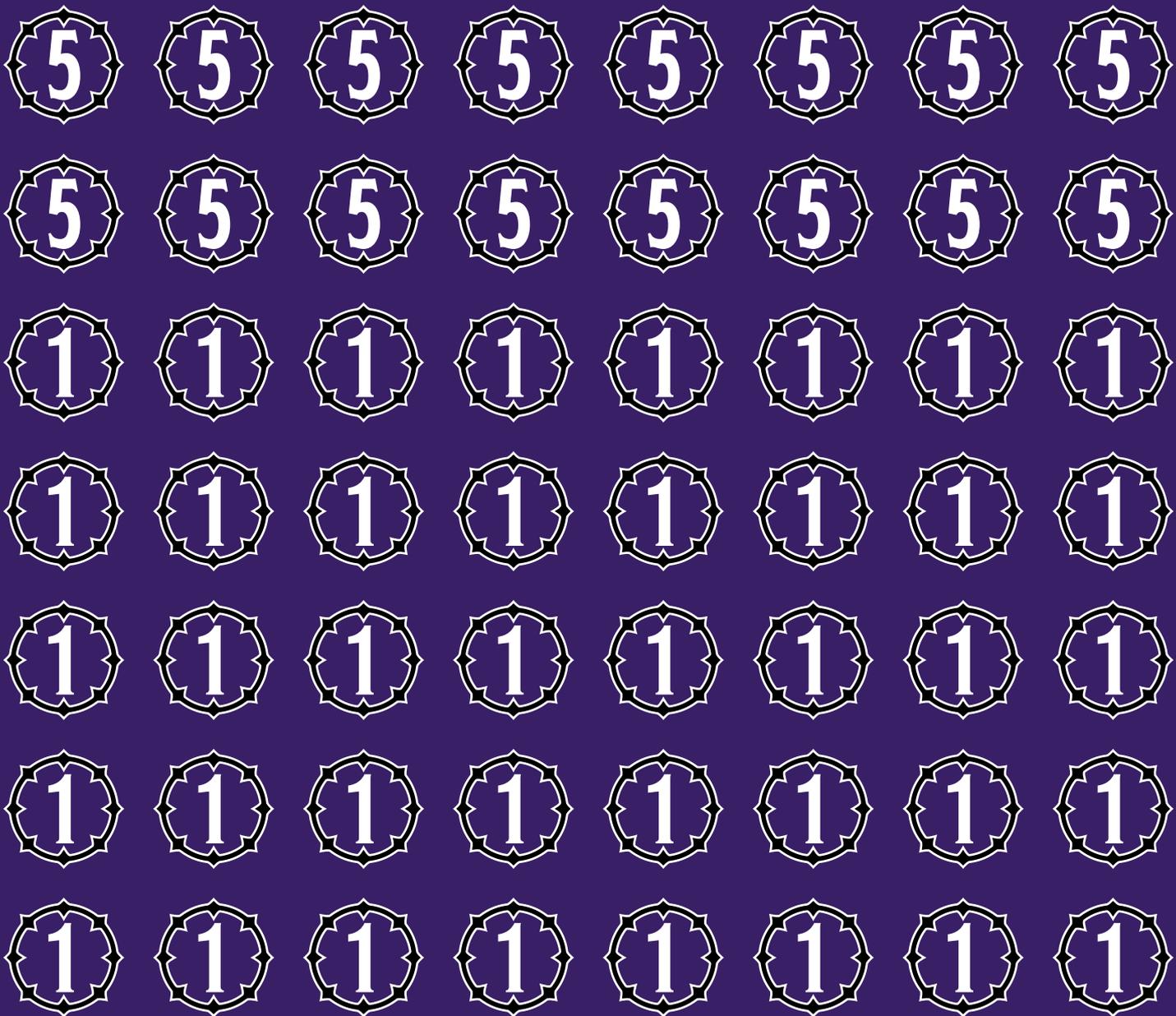
Suplantar una Tropa: Asesina una Tropa donde tengas Presencia, y luego despliega una de tus Tropas en ese mismo espacio.

MARCADORES DE CONTROL DE LOCALIZACIÓN [7] + FICHA DE JUGADOR INICIAL

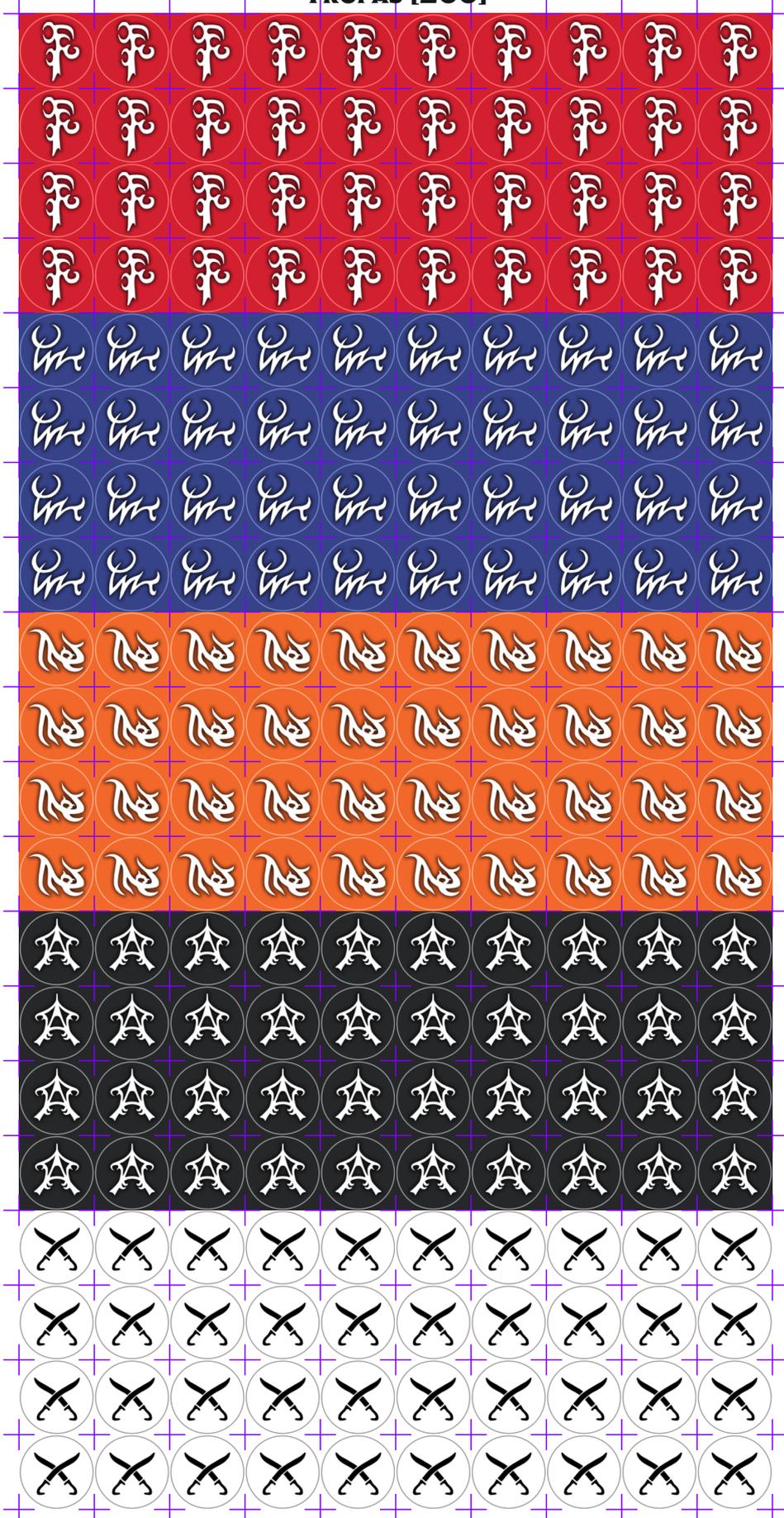


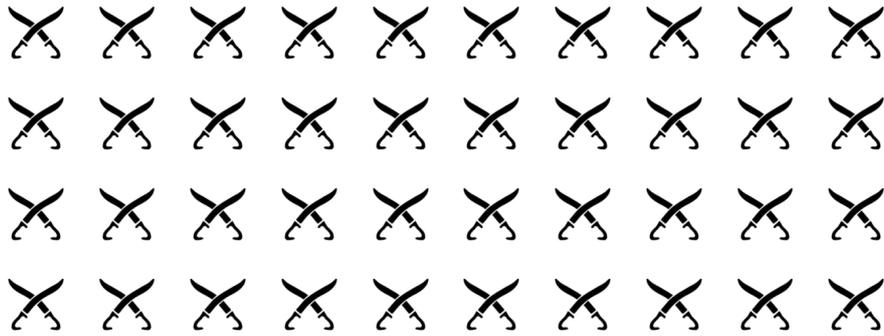
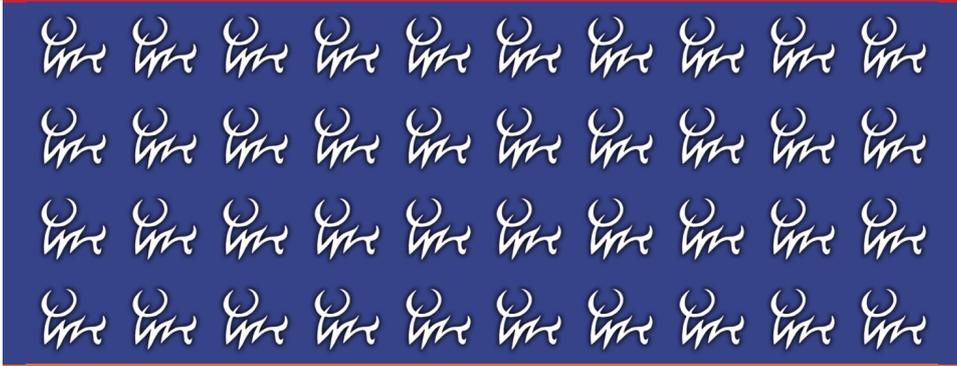
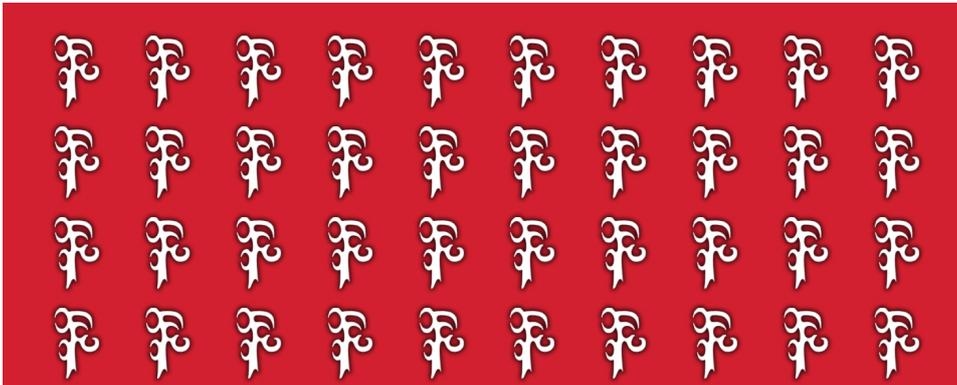
FICHAS DE PUNTOS DE VICTORIA





TROPAS [200]

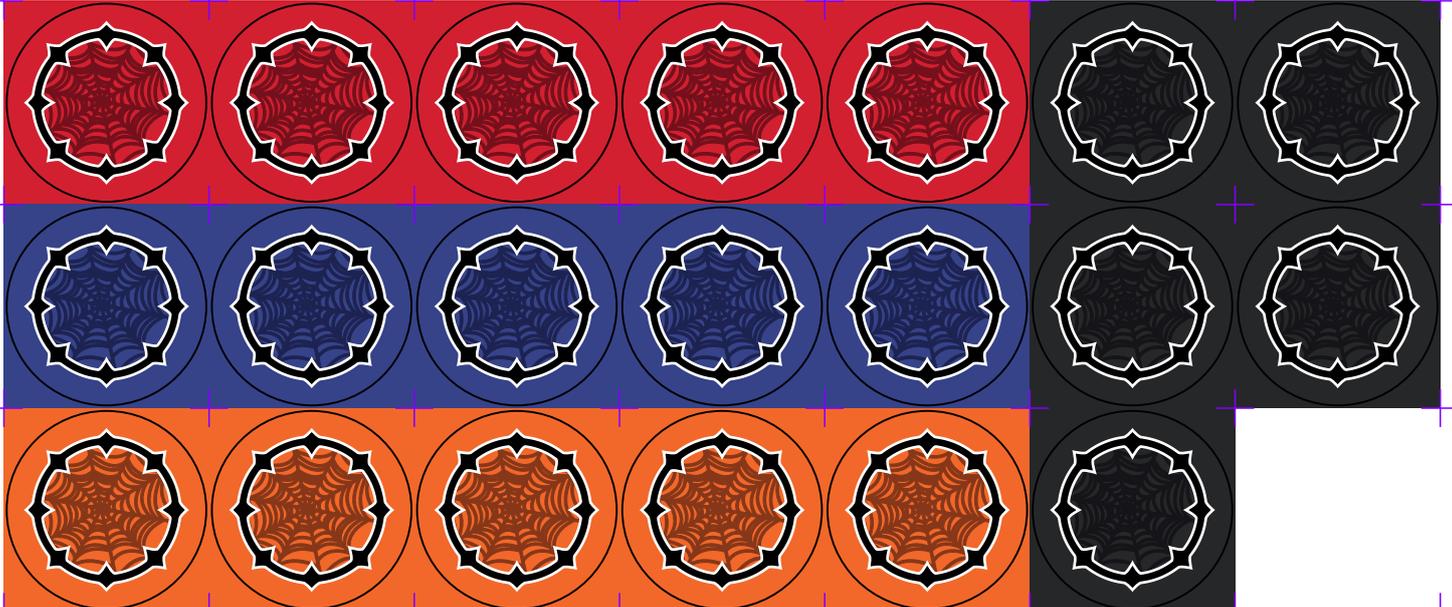


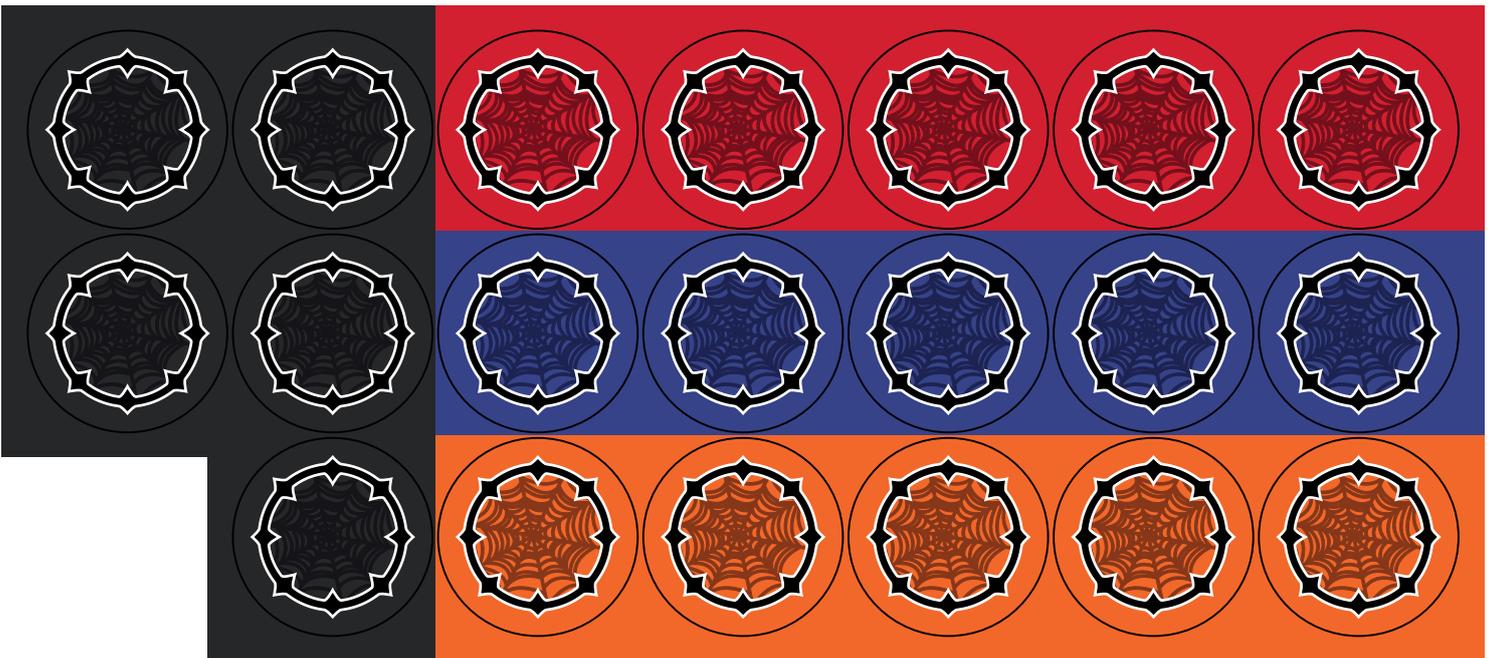


ESPÍAS [20]



ESPÍAS [VERSIÓN TOKENS] [20]





TABLEROS DE CASAS DROW [4]



The image shows the Barrison del'Armgo house board. It features a red header with a white symbol. The board is divided into three main sections: a 'MAZO' (Deck) area on the left, a central 'ORDEN DE TURNO' (Turn Order) area with a list of actions, and a 'DESCARTE' (Discard) area on the right. The background is a dark, atmospheric illustration of a city with a large statue in the center. At the bottom, there are two grey areas labeled 'SALÓN DE TROFEOS' (Hall of Trophies) and 'CUARTELES' (Quarters).

BARRISON DEL'ARMGO

MAZO

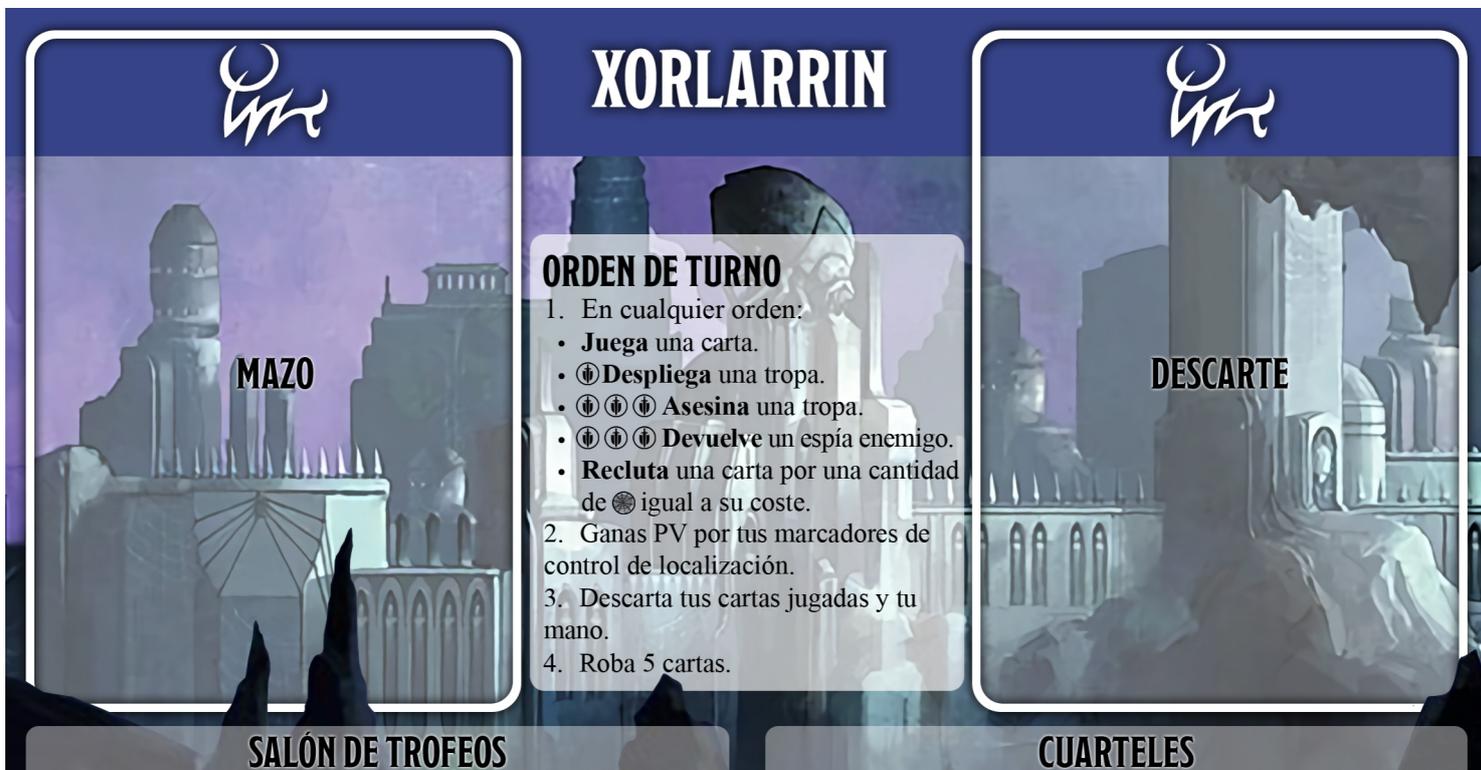
ORDEN DE TURNO

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



The image shows the Xorlarrin house board. It features a dark blue header with a white symbol. The board is divided into three main sections: a 'MAZO' (Deck) area on the left, a central 'ORDEN DE TURNO' (Turn Order) area with a list of actions, and a 'DESCARTE' (Discard) area on the right. The background is a dark, atmospheric illustration of a city with a large statue in the center. At the bottom, there are two grey areas labeled 'SALÓN DE TROFEOS' (Hall of Trophies) and 'CUARTELES' (Quarters).

XORLARRIN

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



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

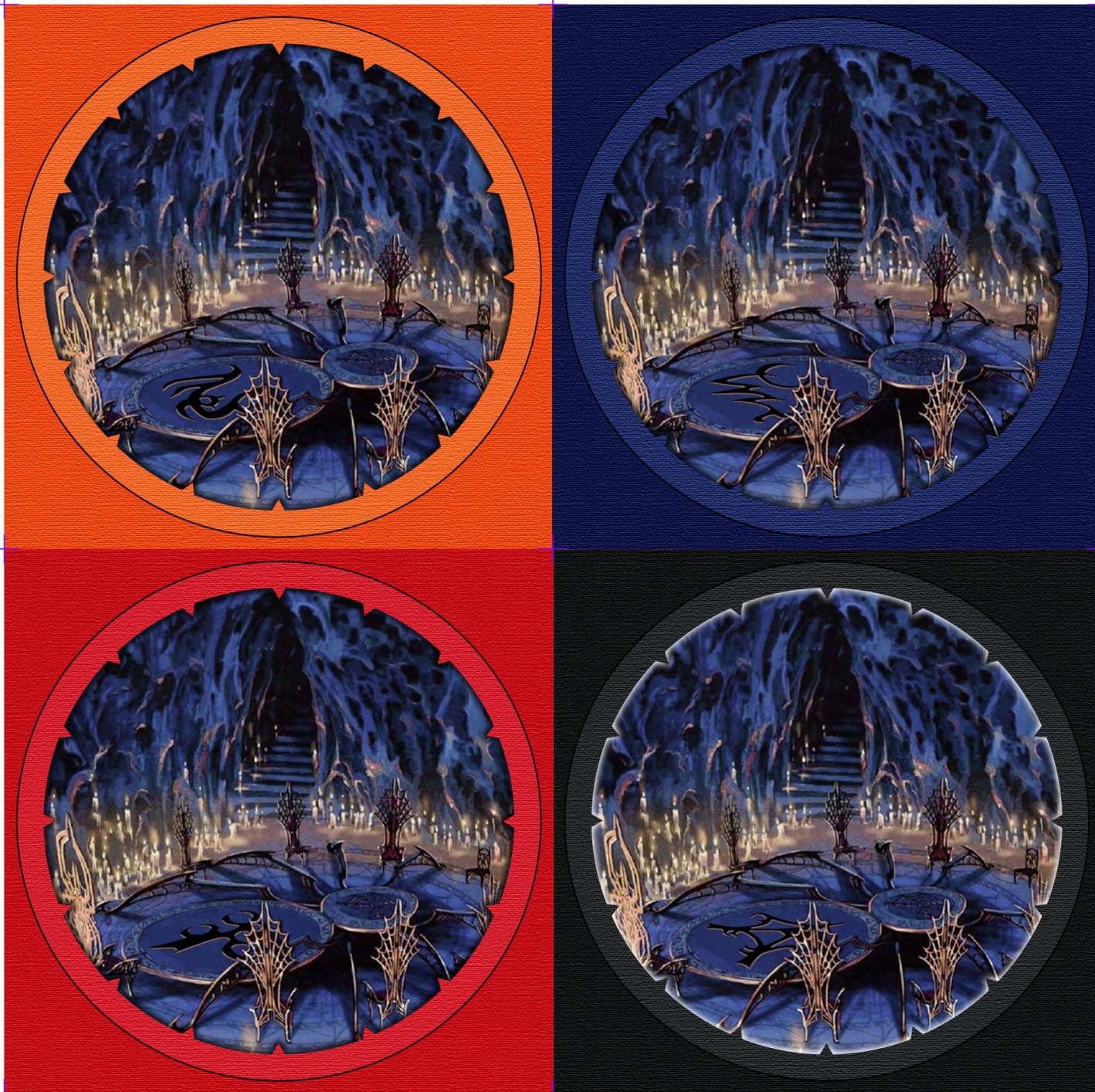
1. En cualquier orden:
 - **Juega** una carta.
 - **Despliega** una tropa.
 - **Asesina** una tropa.
 - **Devuelve** un espía enemigo.
 - **Recluta** una carta por una cantidad de igual a su coste.
2. Ganas PV por tus marcadores de control de localización.
3. Descarta tus cartas jugadas y tu mano.
4.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

FICHAS PUNTOS DE VICTORIA

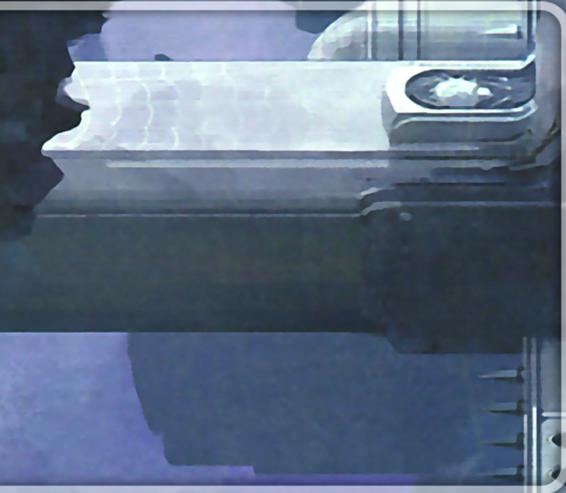
CARTAS DEVORADAS

MAZO DE MERCADO

CARTA DE MERCADO



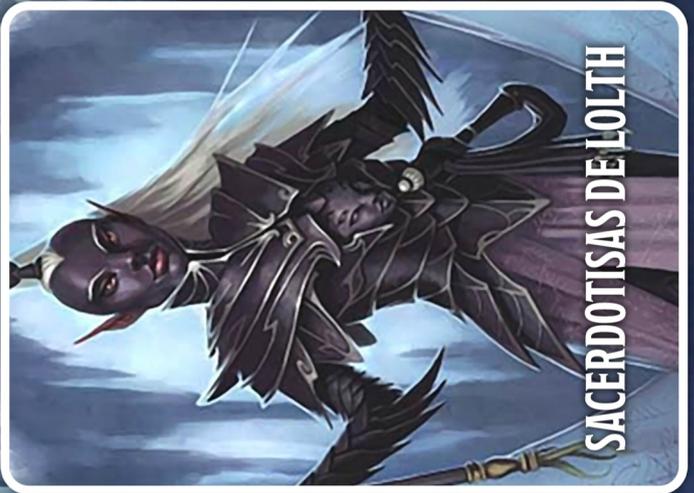
CARTA DE MERCADO



CARTA DE MERCADO



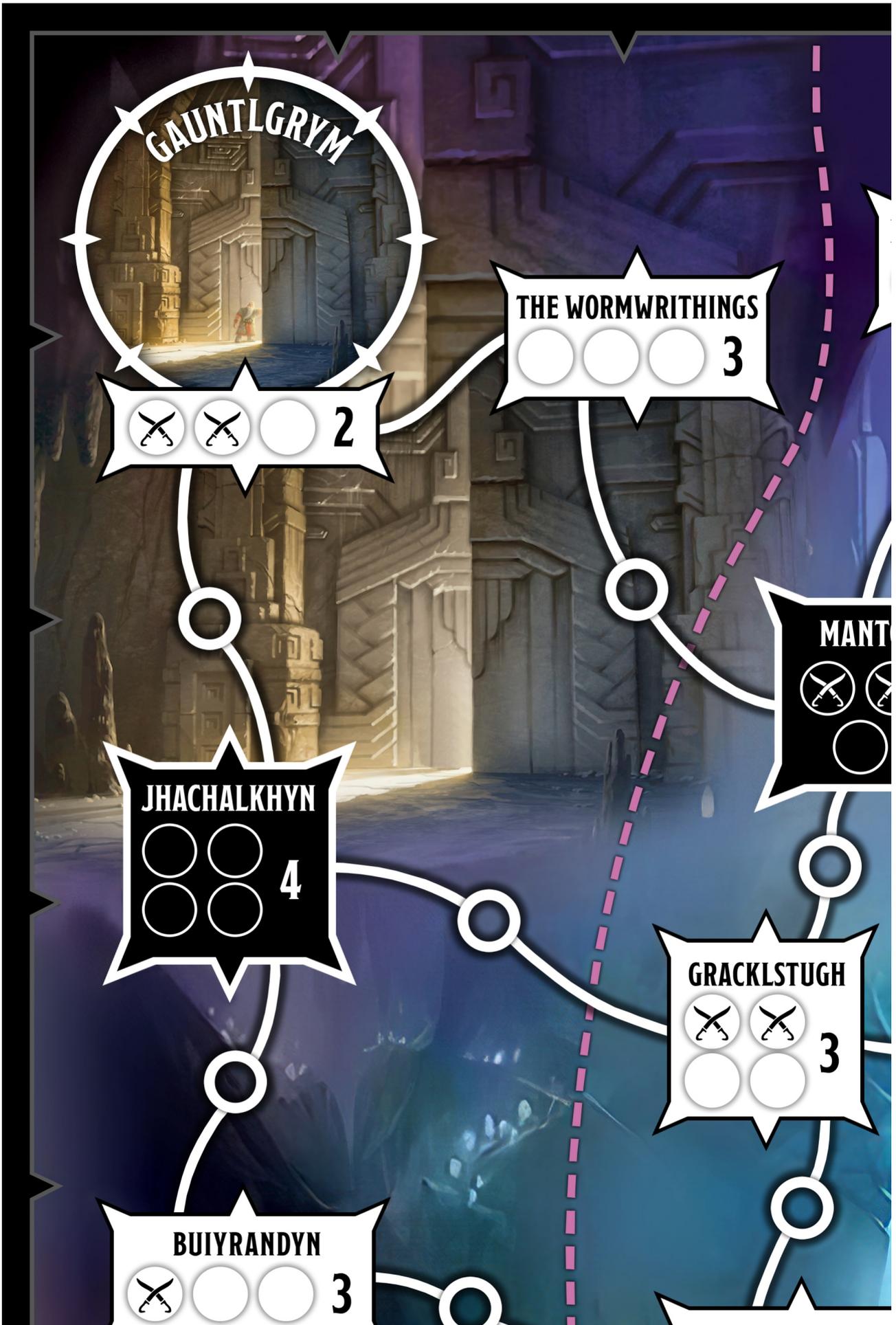
PARIAS DEMENTES

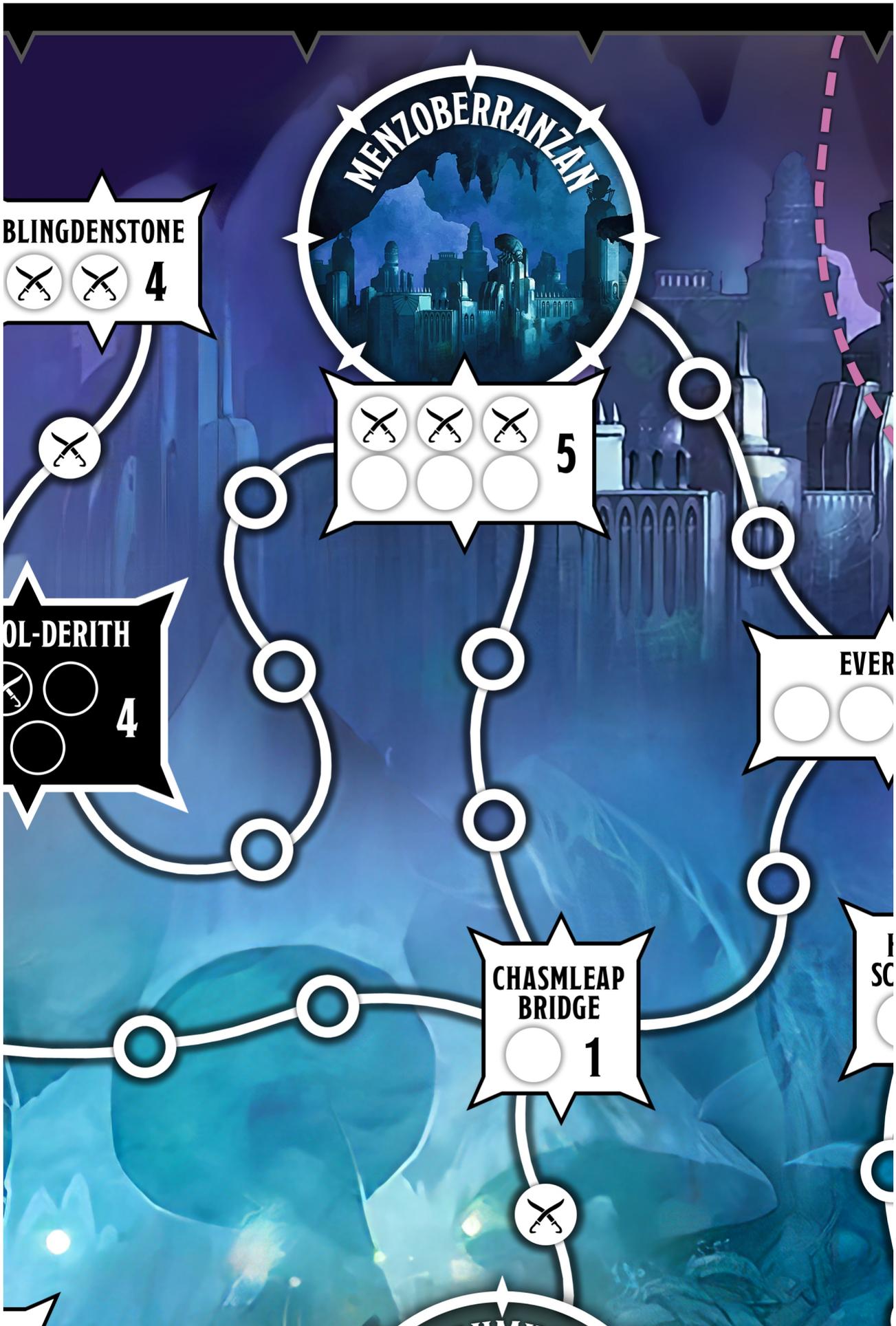


SACERDOTISAS DE LOLTH



GUARDIAS DE CASA





TYRANTS OF THE UNDERDARK™





THE LABYRINTH

⚔️ ○ ○

STONESHAF
CLANHOLD

⚔️ ⚔️ 4

SKULLPORT

⚔️ ⚔️ ○ ○ ○ ○

CH'CHITL

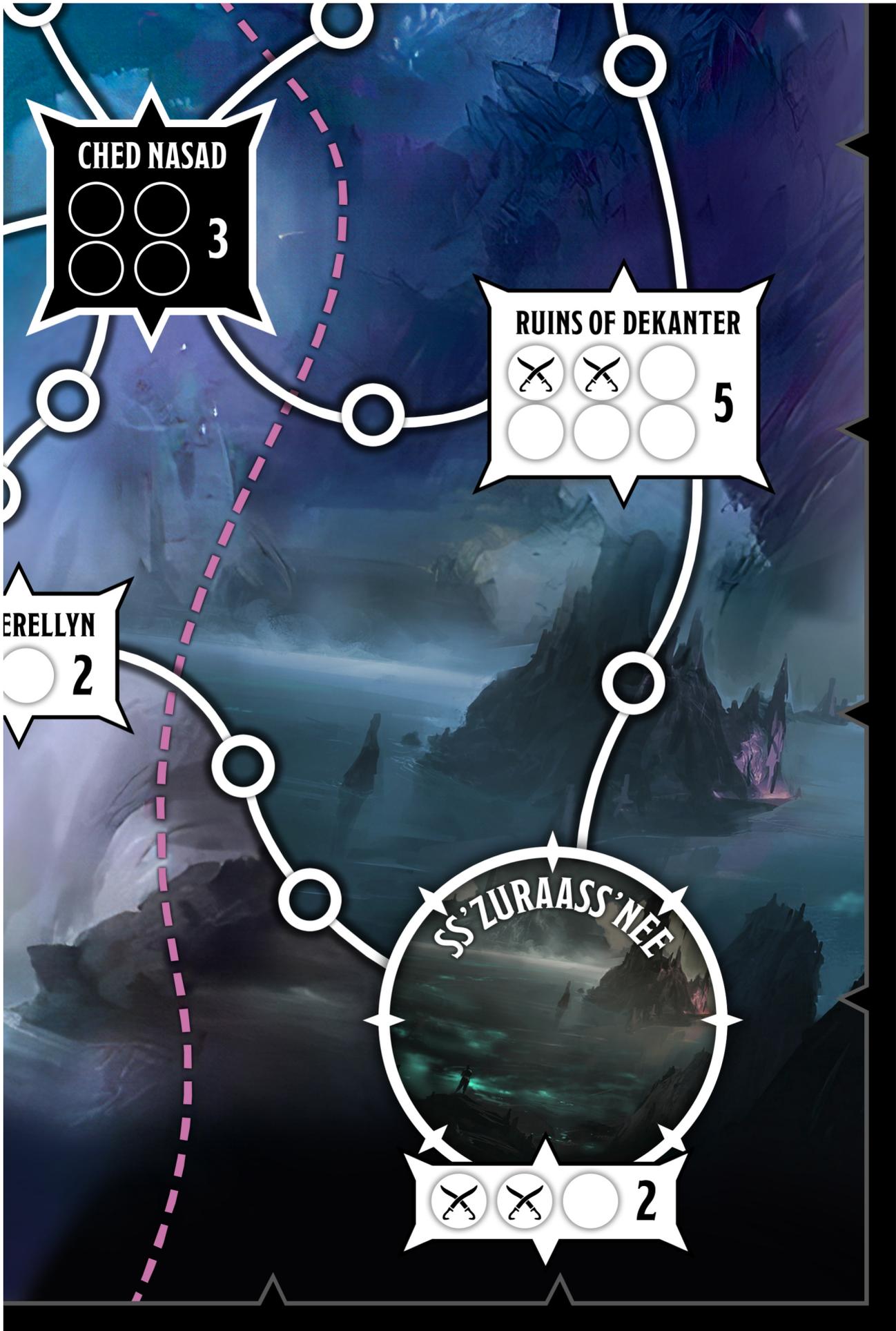
⚔️ ⚔️ ○ 2

KANAGLYM

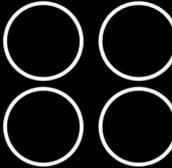
○ ○ ○

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 the Coast



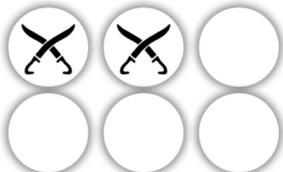


CHED NASAD



3

RUINS OF DEKANTER



5

ERELLYN



2

S'ZURAASS'NEE



2

