

13'S POWER

LISTA DE HABILIDADES ESPECIALES

Como se menciona en el manual, Las cartas de Líder y algunas otras cartas tienen una Habilidad especial que se activa bajo determinadas circunstancias. [Para el caso de las cartas Líder la Habilidad permanece siempre activa]. Estas Habilidades aparecen Nombradas en la parte derecha inferior de la carta.

Este anexo es útil para conocer los efectos de cada uno de las Habilidades Especiales existentes hasta el momento.

A continuación se listan, en orden alfabético, las Habilidades Especiales y sus respectivos efectos.

- **[Arrasar]** Una vez por turno, puedes lanzar un dado. Si el resultado es seis, puedes atacar con esta carta sin importar la condición.
- **[Arrastrar]** Si esta carta es destruida como resultado de una batalla, destruye una carta de la mano de tu oponente.
- **[Brutalidad]** Si esta carta participa en una combinación para batalla, el daño ocasionado se duplica.
- **[Congelar]** Una vez por turno, puedes lanzar una moneda. Si aciertas, toma dos cartas al azar de la mano de tu oponente y ponlas boca abajo, fuera. Tu oponente no podrá usar esas cartas en su próximo turno.
- **[Convocar]** Una vez por turno puedes sacar del mazo una carta nombrada 'DRAGÓN' y colocarla en tu mano, luego baraja el mazo. Adicionalmente, incrementa la Fz +2 de cada carta 'DRAGÓN' en cada una de tus Zonas de Juego.
- **[Degradación]** Todas las cartas en juego de tu oponente disminuyen su Fz -1.
- **[Derribe]** Si esta carta participa en una combinación para batalla y se causa daño a tu oponente, toma una carta al azar de la mano de tu oponente y envíala al descarte.
- **[Duplicador]** Elige solo una carta de expansión MÁQUINAS y multiplica su Fz x2. Mientras la carta seleccionada siga en el campo de juego, no puedes usar otra vez este efecto. Si la carta seleccionada es enviada al descarte, puedes usar de nuevo este efecto.
- **[Estímulo]** Cualquier carta de expansión ELFOS gana Fz +1.
- **[Incinerar]** Una vez por turno, puedes lanzar una moneda. Si aciertas, toma dos cartas al azar de la mano de tu oponente y envíala al destierro.
- **[Orden Final]** Una vez por turno, lanza un dado. Si el resultado es 5 o 6, elige una carta. La Fuerza de la carta seleccionada se convierte en 13 hasta el final del turno. Luego envía la carta seleccionada al descarte.
- **[Robo]** Una vez por turno, puedes lanzar una moneda. Si aciertas, toma una carta de la mano de tu oponente y ponla en tu mano.
- **[Sigilo]** Sin importar la situación, esta carta puede atacar directamente a los puntos de vida una vez por turno.
- **[Venganza]** Si esta carta es descartada de tu mano, ocasiona Daño 3 a tu oponente.