

SEIRYU



- ✦ **BESTIA SAGRADA:** se activa en primer lugar en la iniciativa, es inmune a estados negativos y a través de cualquier criatura.
- ✦ **HABILIDAD CELESTIAL:** si el marcador especial llega a 3, realiza 1 activación adicional al finalizar la actual.
- ✦ **ALADO:** su se considera **volador**.
- ✦ **SENDERO DESTRUCTOR:** causa 2 al pasar a través de enemigos y 2 al terminar su movimiento sobre ellos, empujándolos 2 casillas (1 vez por activación).
- ✦ **BURBUJA:** marca con al objetivo (1 vez por enemigo), que gana 2 menos y recibe 2 al inicio de sus activaciones. Descarta si el objetivo retira 1 de su reserva hasta el final del combate.

① **AISLAMIENTO (+♥):** adyacente, con +1 y al objetivo. Si ya tiene , cambia a otro objetivo (-♥) hasta 3. Empuja al objetivo 3 casillas.

② **VELOZ Y LETAL (+♣):** adyacente y hasta 2 enemigos con 2 tiradas de separadas. Cambia por "-1♣" y "-1♣" por . Si causa , empuja al objetivo 3 casillas.

③ **TSUNAMI (-♥):** adyacente, con -2 y a continuación, activa la secuencia de la carta anterior con -2 .

④ **CICLÓN (-♥):** adyacente y . Descarta el mejor dado de de sus enemigos esta ronda. Si causa 3+, provoca y . Se aleja 4 casillas.

⑤ **TORBELLINO ACUÁTICO (-♣):** adyacente, y si causa , engulle al objetivo. Coloca la miniatura del objetivo sobre la base de Seiryu. El objetivo se con el dragón y recibe 2 por cada casilla movida por Seiryu.

Mientras esté dentro del torbellino, el objetivo a Seiryu ignorando su , recibe 5 al final de cada ronda y puede gastar 3 para liberarse (6) a una casilla adyacente.



SEIRYU



♥	73
♠	8
♣	4
♦	4
☠	3

- ✦ **BESTIA SAGRADA:** se activa en primer lugar en la iniciativa, es inmune a estados negativos y ♠ a través de cualquier criatura.
- ✦ **HABILIDAD CELESTIAL:** si el marcador especial llega a 3, realiza 1 activación adicional al finalizar la actual. Durante la segunda activación ✕ con -2 ⚡.
- ✦ **ALADO:** su ♠ se considera **volador**.
- ✦ **SENDERO DESTRUCTOR:** causa 1 ♠ al pasar a través de enemigos y 1 ♠ al terminar su movimiento sobre ellos, empujándolos 1 casilla (1 vez por activación).
- ✦ **BURBUJA:** marca con ⚫ al objetivo (1 vez por enemigo), que ganará 2 ⚫ menos en sus activaciones. Descarta ⚫ si el objetivo retira 1 ⚫ de su reserva hasta el final del combate.

1 **AISLAMIENTO (+♥):** ♠ adyacente, ✕ y añade 1 ⚫ al objetivo. Si ya tiene ⚫, cambia el objetivo al personaje con -♥ a ♣ 4. Aleja al objetivo 2 casillas.

2 **VELOZ Y LETAL (+♣):** ♠ adyacente y ✕ hasta 2 enemigos con 2 tiradas de ✕ ⚫ separadas. Cambia ⚫ por "-1♣". Si causa ♠, empuja al objetivo 3 casillas.

3 **TSUNAMI (-♥):** ♠ adyacente, ✕ con -3 ⚡ y a continuación, activa la secuencia de la carta anterior con -3 ⚡.

4 **CICLÓN (-♥):** ♠ adyacente y ✕. Descarta el mejor dado de ✕ de sus enemigos esta ronda. Si causa 3+♠, provoca ♠. Se aleja 3 casillas.

5 **TORBELLINO ACUÁTICO (-♣):** ♠ adyacente, ✕ y si causa ♠, engulle al objetivo. Coloca la miniatura del objetivo sobre la base de Seiryu. El objetivo se ♠ con el dragón y recibe 1 ♠ por cada casilla movida por Seiryu.

Mientras esté dentro del torbellino, el objetivo ✕ a Seiryu ignorando su ♣, recibe 4 ♠ al final de cada ronda y puede gastar 2 ⚫ para liberarse ⚫ (6) a una casilla adyacente.

