

NUCLEO DI MEMORIA

Durante il Draft: se sei il Primo giocatore, distribuisce 6 carte.

- Devi girarti di 90°.
- Girati di 90° o di 180° e distribuisce 7 carte.
- Girati in una direzione qualunque e distribuisce 8 carte.

Scarta: scambia due slot non danneggiati

OMNISTOMP

- Muoviti di 1 spazio in avanti o verso qualunque lato.
- Muoviti di 2 spazi in avanti o verso qualunque lato (tutti i movimenti devono essere nella stessa direzione).
- Muoviti di 3 spazi in avanti o verso qualunque lato (tutti i movimenti devono essere nella stessa direzione).

Scarta: scambia due slot non danneggiati

MIRABOT HEXMATICO

- 1 bersaglio entro 1 di portata.
- 1 bersaglio entro 2 di portata.
- 1 bersaglio entro 3 di portata.

Scarta: scambia due slot non danneggiati

SERBATOIO

Se stai per subire danni:
Invece di pescare una Carta Danno, puoi scartare questa pila di carte Serbatoio e tutti i bersagli entro 1 di portata.

- Devi girarti di 90°
- Girati di 90° o di 180° e 2 di portata.
- Girati in una direzione qualunque e 3 di portata.

Scarta: ripara 1 danno

FIAMMATA

- Avanza di 1 spazio e 2 bersagli (1 a sinistra e 1 a destra).
- Avanza di 2 spazi e 2 bersagli (1 a sinistra e 1 a destra).
- Avanza di 3 spazi e 2 bersagli (1 a sinistra e 1 a destra).

Scarta: ripara 1 danno

SPUTAFUOCO

- Ogni bersaglio nell' area d'effetto.
- Ogni bersaglio nell' area d'effetto.
- Ogni bersaglio nell' area d'effetto.

Scarta: ripara 1 danno

FALCE

- Devi girarti di 90°.
- 1 bersaglio entro 1 di portata.
- Girati di 90° o 180°.
- 2 bersagli entro 1 di portata.
- Girati in una direzione qualunque.
- 3 bersagli entro 1 di portata.

Scarta: ripara 1 danno

INFILZATORE

- Avanza di 1 spazio.
- Avanza di 2 spazi.
- Avanza di 3 spazi.

Se Infilzatore uccide un Minion, piazzalo su questa carta (al massimo 1).
Invece di pescare per subire danni, puoi decidere di scartare il Minion.

Scarta: ripara 1 danno

LAMA ROTANTE

- 1 bersaglio nella stessa linea a qualunque portata.
- 2 bersagli nella stessa linea a qualunque portata.
- 3 bersagli nella stessa linea a qualunque portata.

Ogni Lama rotante danneggia il primo bersaglio unico che colpisce.
Le Lame rotanti vengono bloccate da ostacoli e Mech.

Scarta: ripara 1 danno

CICLOTRONE

- Devi girarti di 90°.
- Tutti i bersagli diagonali entro 1 di portata.
- Girati di 90° o di 180°.
- Tutti i bersagli diagonali entro 2 di portata.
- Girati in una direzione qualunque.
- Tutti i bersagli diagonali entro 3 di portata.

Scarta: scambia due slot non danneggiati

VELOCITÀ

- Avanza di 1-2 spazi.
- Avanza di 2-4 spazi.
- Avanza di 3-6 spazi.

Scarta: scambia due slot non danneggiati

FULMINE A CATENA

- 1 bersaglio davanti.
- Se un Minion muore si concatena a 1 bersaglio in diagonale.
- Si concatena in diagonale 3 volte e ogni bersaglio.
- Si concatena in diagonale 5 volte e ogni bersaglio.

Scarta: scambia due slot non danneggiati