

Nota general: la forma de redactar las habilidades fue cambiando con el paso del tiempo, y algunas mecánicas se crearon con el correr de las ediciones para ahorrar palabras en las habilidades, entonces:

- “Remover/prevenir daño” debe ser considerado equivalente a “remover/prevenir CONTADORES de daño”
- “Hacer daño” debe ser considerado equivalente a “hacer PUNTOS de daño”
- “Raza” debe ser considerado equivalente a “sub-tipo” o “tipo de aliado”
- “Equipado” debe ser considerado equivalente a “Anexado”



002 - Narghot, el Irracional (infernial)

Coste: -

Senda: Caos

Tipos: Demonio

Texto: Destruir cuatro recursos que controles: voltea Narghot.

FUE: -

026 - Gusano del gran desierto

Coste: 8

Senda: Caos

Tipos: Aliado - Elemental

Texto: Cuando gusano del gran desierto entre en juego, hace 3 puntos de daño a todos los aliados enemigos.

FUE/RES: 6/6

077 - Diablo vulnerable:

Coste: 4

Senda: Muerte

Tipos: Aliado - Diablo

Texto: Cuando Diablo vulnerable sea objetivo de un ritual, destrúyelo.

FUE/RES: 5/5



149 - Acólito de Ubanna

Coste: 3

Senda: Neutral

Tipos: Aliado - Avatar

Texto: Thanatos. Si Acólito de Ubanna fuera a hacer daño de combate a un demonio, en vez de eso, busca X cartas en su mazo y ponlas en su inferno, donde X es igual a la FUE de Acólito de Ubanna. Luego ese demonio mezcla su mazo.
FUE/RES: 2/3

Crónicas de Ubanna CONQUISTA

094 - Elemental de la enramada

Coste: 7

Senda: Poder

Tipos: Aliado - Elemental

Texto: Cuando Elemental de la enramada entre en juego, puedes mirar tus recursos y elegir una carta que no sea ritual. Si lo haces exíliala, luego ponla en juego bajo tu control.

FUE/RES: 3/3

ORIGEN

001 - Narghot, el Irracional (infernial)

Coste: -

Senda: Caos

Tipos: Demonio

Texto: Destruir cuatro recursos que controles: voltea Narghot.

FUE: -

003 - Ubanna, del ritual infinito (terrenal)

Coste: -

Senda: Locura

Tipos: Demonio

Texto: Siempre que juegues un ritual de coste 4 o más endereza Ubanna.

Girar: Agrega 2 energías (sólo para pagar rituales o costes de réplica).

FUE: 1

008 - Ravel, maestro alquimista (terrenal)

Coste: -

Senda: Muerte

Tipos: Demonio

Texto: {X}, girar: Busca en tu mazo un objeto de coste X o menos, muéstralo y ponlo en tu mano, luego mezcla tu mazo. Girar 2 objetos enderezados que controles: Agrega {1}.

FUE: 1

090 - Adoratriz del bosque antiguo

Coste: 4

Senda: Poder

Tipos: Aliado - Humano

Texto: Siempre que un efecto agregue cartas a tu mazo, tu demonio obtiene +1 FUE hasta el final del turno.

FUE/RES: 1/4

105 - Elixir de saviaesencia

Coste: 2

Senda: Poder

Tipos: Objeto

Texto: Exilia Exilir de saviaesencia: Mezcla hasta 4 cartas objetivo de tu inferno en tu mazo.

FUE/RES: -/-

125 - Carbonizar

Coste: 2

Senda: Neutral

Tipos: Ritual instantáneo

Texto: Tu demonio hace 3 puntos de daño al aliado objetivo.

FUE/RES: -/-



002 - Orvuk, Cólera de Arghass (infernial)

Coste: -

Senda: Caos

Tipos: Demonio

Texto: Los aliados únicos son Indestructibles (no pueden ser destruidos, no pueden recibir daño ni colocar contadores de daño sobre ellos). Cuando haya 3 o más aliados únicos en juego, voltea Orvuk.

FUE: -

004 - Nas'qyr, Devastador del Subconsciente (infernial)

Coste: -

Senda: Locura

Tipos: Demonio

Texto: 1X: Juega el ritual objetivo de coste X desde el inferno de un enemigo sin pagar su coste (Activa esta habilidad en cualquier momento que pudieras jugar un instantáneo). Cuando ese ritual resuelva, voltea Nas'qyr.

FUE: -

008 - Yoku, Rostro de la Codicia (infernial)

Coste: -

Senda: Poder

Tipos: Demonio

Texto: No se pueden jugar escenarios. Cuando controles al menos 1 aliado, 1 arma y 1 objeto, voltea Yoku.

FUE: -

ABISMO

34 - Abalorio de la Ruina

Coste: 6

Senda: Muerte

Tipos: Objeto Único

Texto: Puedes poner las primeras 5 cartas de tu mazo en tu inferno para reducir en 5 el coste de ESTO. (puedes aplicar este efecto solo una vez).

1, girar: El aliado objetivo obtiene +3 FUE hasta el final del turno y otro aliado objetivo obtiene -3 FUE hasta el final del turno.

FUE: -

caída

23 – Máscara Irracional

Coste: 1

Senda: Caos

Tipos: Arma

Texto: Siempre que destruyas un recurso, el aliado equipado obtiene +1 FUE y +1 RES.

FUE: +0

RES: +0

36 – Erkavia, Núcleo de Nébora

Coste: 4

Senda: Locura

Tipos: Aliado Único - Cyborg

Texto: Halo.

Mientras controles 3 o más Cyborg, Erkavia es Indestructible.

2: El aliado objetivo es Cyborg además de sus otros tipos.

FUE: 4

RES: 5


55 – Eusthario, Lich del Nuevo Orden

Coste: 6

Senda: Muerte

Tipos: Aliado Único - Abominación

Texto: Evasivo.

Al comienzo de tu restauración, puedes exiliar un aliado de tu inferno. Si lo haces, pon en juego X fichas de aliado  Regresado 1 FUE, 1 RES donde X es el coste del aliado exiliado.

FUE: 1

RES: 4

78 – Kardaur, Alfa de los Primeros Hijos

Coste: 7

Senda: Poder

Tipos: Aliado Único - Barahai

Texto: Agresor.

Cuando Kardaur entre en juego, los barahis que controlas obtienen +X FUE y +X RES hasta el final del turno donde X es la cantidad de barahai que controlas.

FUE: 4

RES: 6