

Grand Warlord Voss. (GWV)

Conquering Alien Warlord (CAW)	Super-Thorathian Warrior (STW)	First Lieutenant Vykto (5HP)
<p>Preparación</p> <p>Al comienzo del juego, pon la carta de GDW. CAW. Boca arriba. Baraja el mazo de villano y revela cartas hasta H esbirros sean revelados, ponlos en juego. Baraja las otras cartas reveladas con el mazo.</p> <p>Turno de Juego.</p> <p>Al comienzo del turno de villano, si no hay esbirro en juego se le da la vuelta al villano.</p> <p>Al comienzo del turno de villano si hay 10 o más esbirros en juego, el planeta ha sido invadido por el ejercito Thorathian. FIN.</p> <p>Reduce el daño a GWV en 2 por esbirro en juego.</p> <p>Modo Avanzado.</p> <p>Reduce el daño de los ciudadanos en 1.</p>	<p>Turno de Juego.</p> <p>Al comienzo del turno del villano, si hay 2 o + esbirros en juego, dale la vuelta GWV.</p> <p>Reduce el daño a GWV en 1 por esbirro en juego.</p> <p>Al final del turno de villano GWV hace al héroe objetivo con más HP, H-1 daño de energía y al héroe con menos HP H-2 daño de fuego.</p> <p>Modo Avanzado.</p> <p>Al final del turno de villano juega la carta superior del mazo de villano.</p>	<p>Thorathian.</p> <p>Aumenta el daño hecho a los héroes en 1.</p>
Field Lieutenant Tamar (5HP)	Forced Deployment	Gene-Bound Banshee (3 HP)
<p>Thorathian.</p> <p>Reduce el daño hecho a los Thorathians y esbirros en 1.</p>	<p>Permanente.</p> <p>Cuando esta carta es destruida pon todas las cartas de esbirro del descarte en juego.</p> <p>Al comienzo del turno del villano, destruye esta carta.</p>	<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño sónico.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace al héroe con más cartas permanentes 3 daños sónico.</p>
Gene-Bound Bionaut (3 HP)	Gene-Bound Firesworn (3 HP)	Gene-Bound Frosthound (3 HP)
<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño tóxico.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace al héroe con menos HP 2 daños tóxico.</p>	<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño de fuego.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace al héroe con más HP 2 daños de fuego.</p>	<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño frío.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace a cada héroe 2 de daño frío.</p>
Gene-Bound Guard (3 HP)	Gene-Bound Ion-Lancer (3 HP)	Gene-Bound PSI-Weaver (3 HP)
<p>Esbirro.</p> <p>Reduce el daño hecho a los objetivos del villano en 1.</p>	<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño de energía.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace al héroe con menos HP 2 daños de energía.</p>	<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño psíquico.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace a cada héroe 2 daños psíquicos.</p>
Gene-Bound Shock Infantry (3 HP)	Gene-Bound Soldier (3 HP)	Quark-Drive Translocator (10HP)
<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño relámpago.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace al héroe con más HP 3 daño relámpago.</p>	<p>Esbirro.</p> <p>Esta carta es inmune al daño de proyectiles.</p> <p>Al fin del turno de villano esta carta hace al héroe con más HP 2 daños de proyectiles.</p>	<p>Dispositivo.</p> <p>La primera vez que un esbirro entre en juego cada turno, juega la carta superior del mazo de villano.</p>

TCF “Conqueror” (15HP)	TCF “Stalwart” (18HP)	
<p>Dispositivo, Dreadnaught. Esta carta es inmune al daño melee. Al comienzo del turno del villano, destruye 1 carta permanente de los héroes. Al fin del turno del villano esta carta hace a cada héroe objetivo 3 daño de fuego.</p>	<p>Dispositivo, Flagship. Esta carta es inmune al daño melee. Al comienzo del turno de villano esta carta hace a cada héroe objetivo 3 daño de energía. Al fin del turno de villano baraja el descarte del villano y revela cartas hasta que salga un esbirro, pon ese esbirro en juego y las otras cartas al descarte.</p>	