





**Doncella**

Tu rival debe jugar el Guerrero más fuerte de su mano. Después, debes jugar tu Guerrero.

**+2**

**Guardia Real**

Si tu Príncipe va a perder el combate, sumo 2 a su fuerza.

**Alcahueta**

Tu rival debe mostrar su Villano. Si quieres, puedes cambiarlo por el tuyo.

**Inquisidor**

Escóge al azar una carta de la mano de tu rival. Si es el Guerrero 2, ganas la Batalla.

**+1**

**Alférez**

Sumo 1 a la fuerza de tu Guerrero en este combate.

**Adivina**

Tu rival debe jugar la próxima carta de su mano antes que tú.

**Centinela**

Si tu Guerrero va a perder el combate, cámbialo por otro de tu mano.

**Arquero**

Si tu Guerrero va a perder el combate, tu rival debe cambiar su Guerrero por otro de su mano.

**+1**

**Escudero**

Si tu Guerrero va a perder el combate, sumo 1 a su fuerza.

tranjsgames.com @tranjsgames

## Asesina

*Si me enfrento al Príncipe enemigo,  
ganas la Corona.  
Si no, debes jugar un Guerrero.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Seductora

*Si me enfrento al Villano enemigo,  
lo llevo a tu mano.  
Si no, debes jugar un Guerrero.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Fraile

*Detengo esta Batalla y  
termina en empate.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Fantasma

*Tu rival debe cambiar  
su Guerrero por otro de su mano.  
Después, debes jugar un Guerrero.*

1

tranjsgames.com @tranjsgames

## Oveja

*Combato como  
un Guerrero de fuerza 1.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Matón

*Si me enfrento a su Guerrero 4,  
ganas esta Batalla.  
Si no, debes jugar un Guerrero.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Trovador

*Si tu Príncipe combatió  
antes que yo, ganas esta Batalla.  
Si no, debes jugar un Guerrero.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Mendigo

*Descubro al Guerrero enemigo.  
Tras de mí, debes jugar un Guerrero.*

tranjsgames.com @tranjsgames

## Verdugo

*Si me enfrento al Villano enemigo,  
ganas esta Batalla.  
Si no, debes jugar un Guerrero.*







