



un juego de cartas creado por Oscar Iglesias ambientado en Sangrenegra
Versión 1.5 (Octubre 2014)



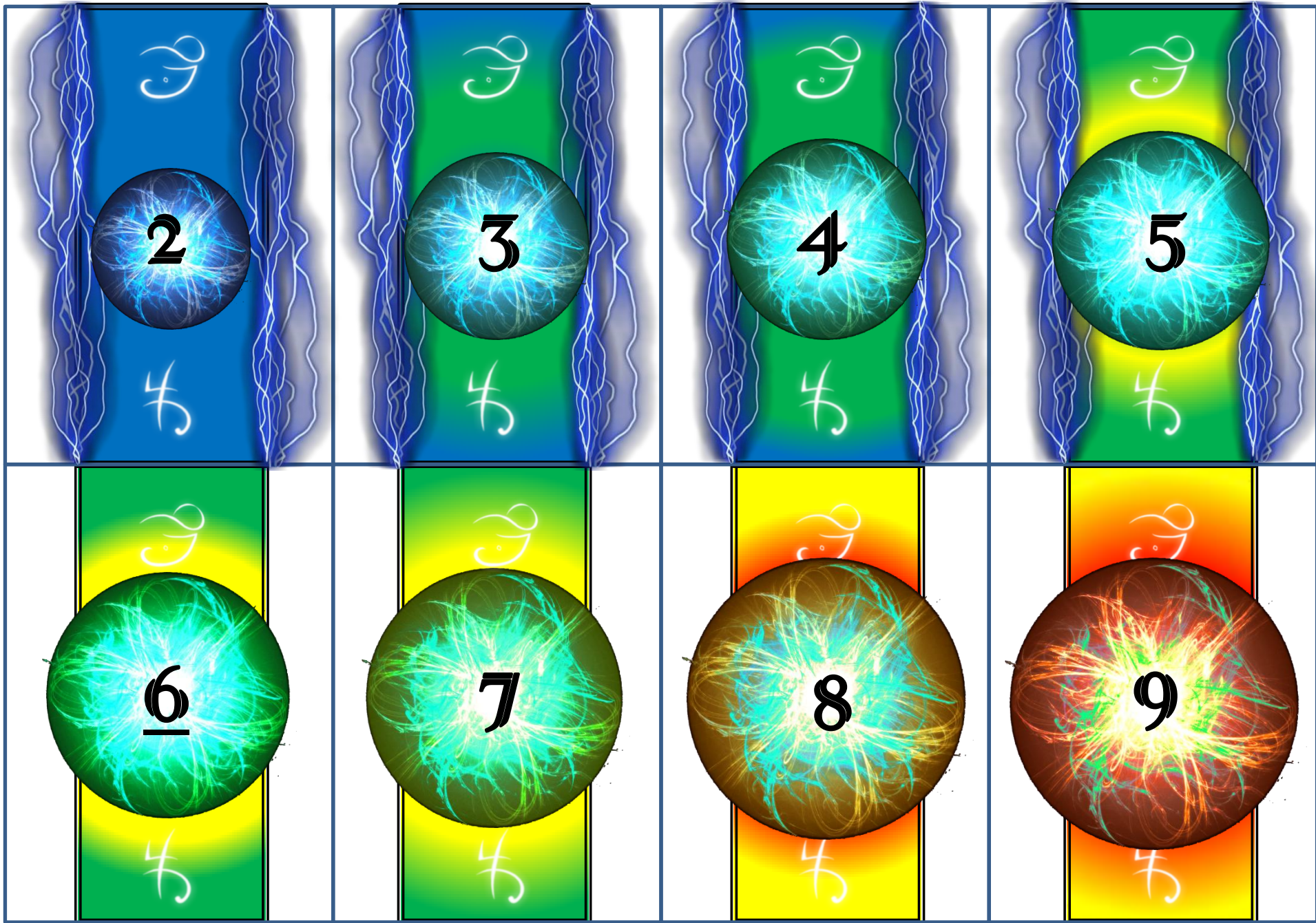
wushek@gmail.com

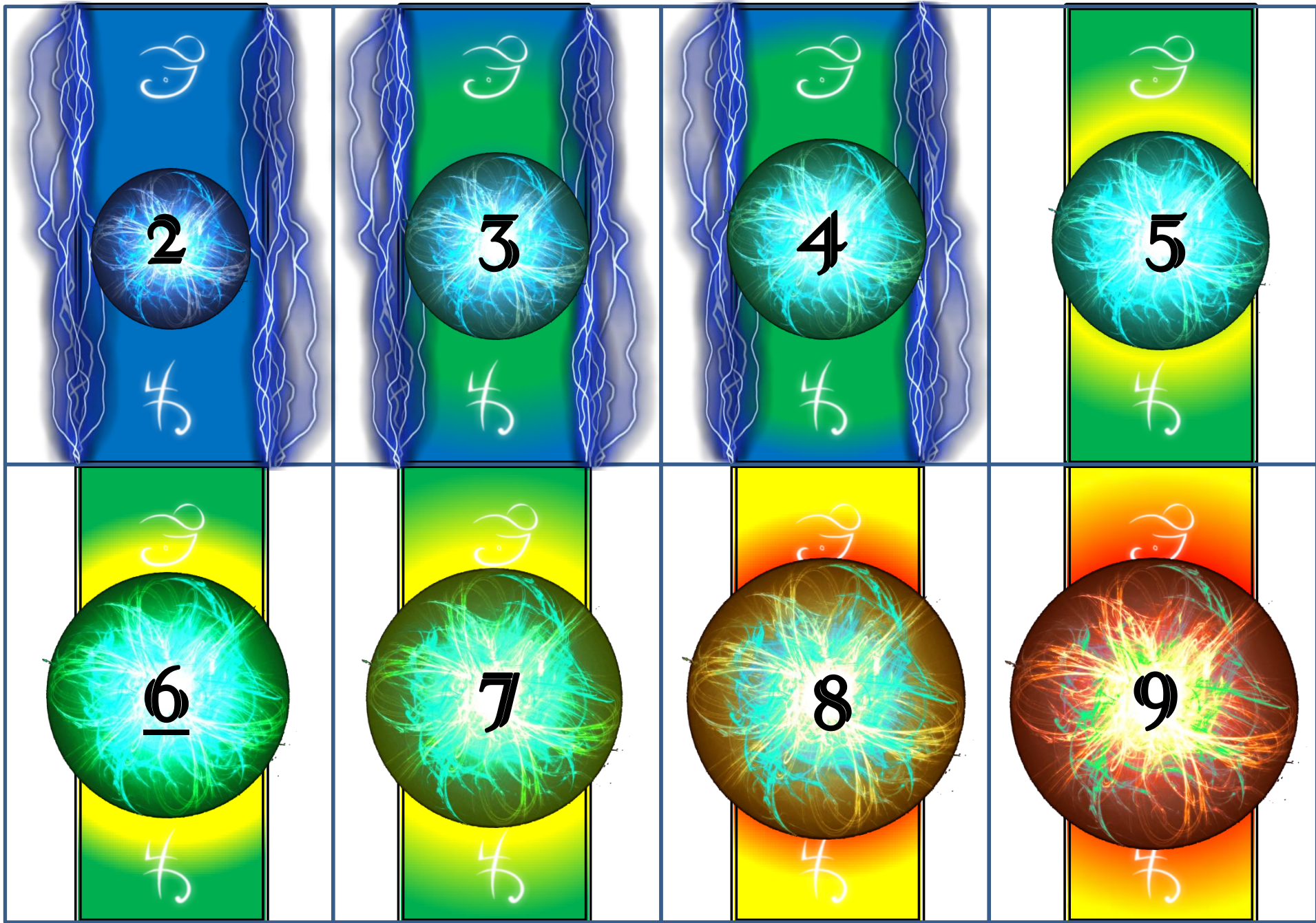


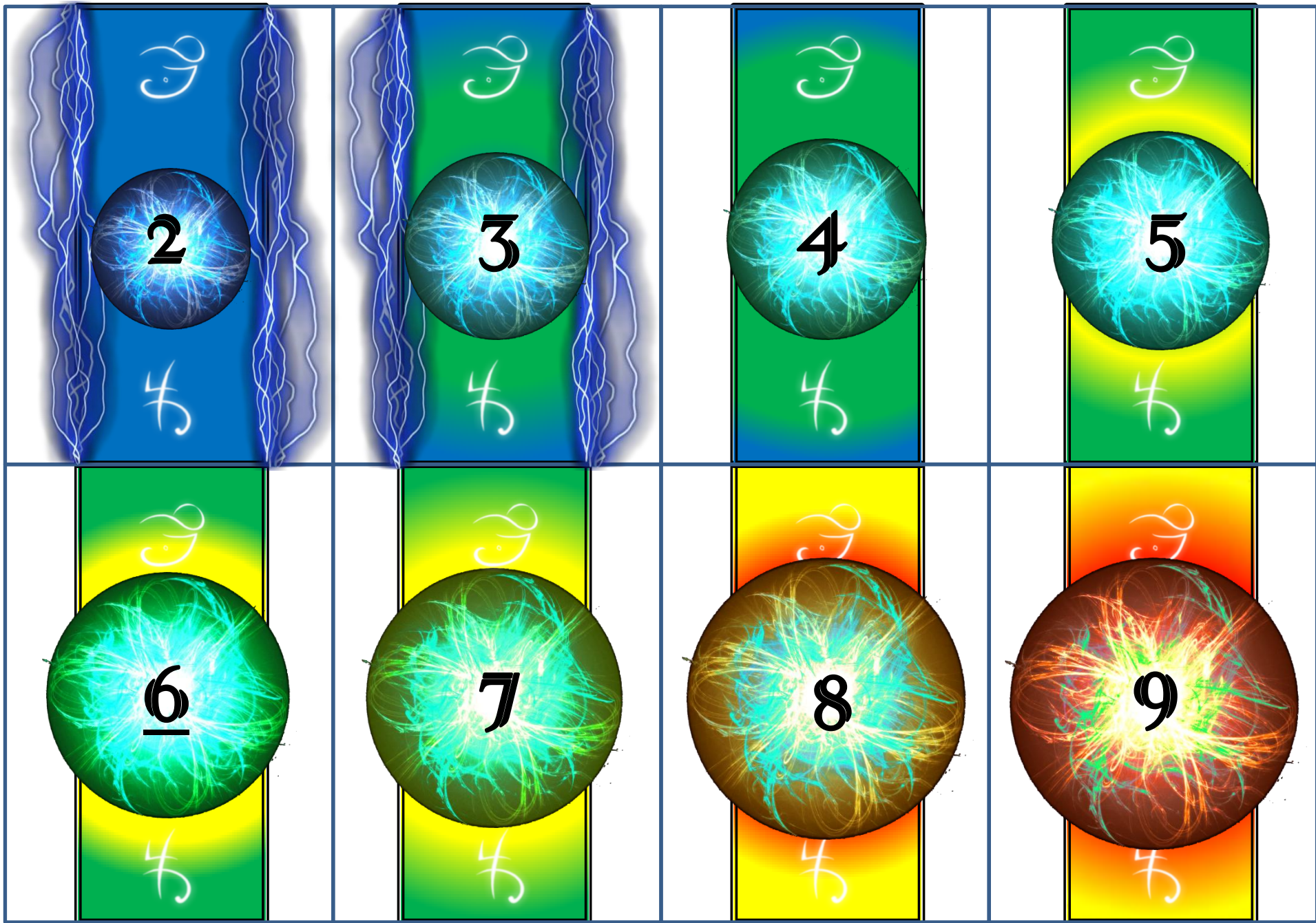
[Oscar Iglesias en G+](#)

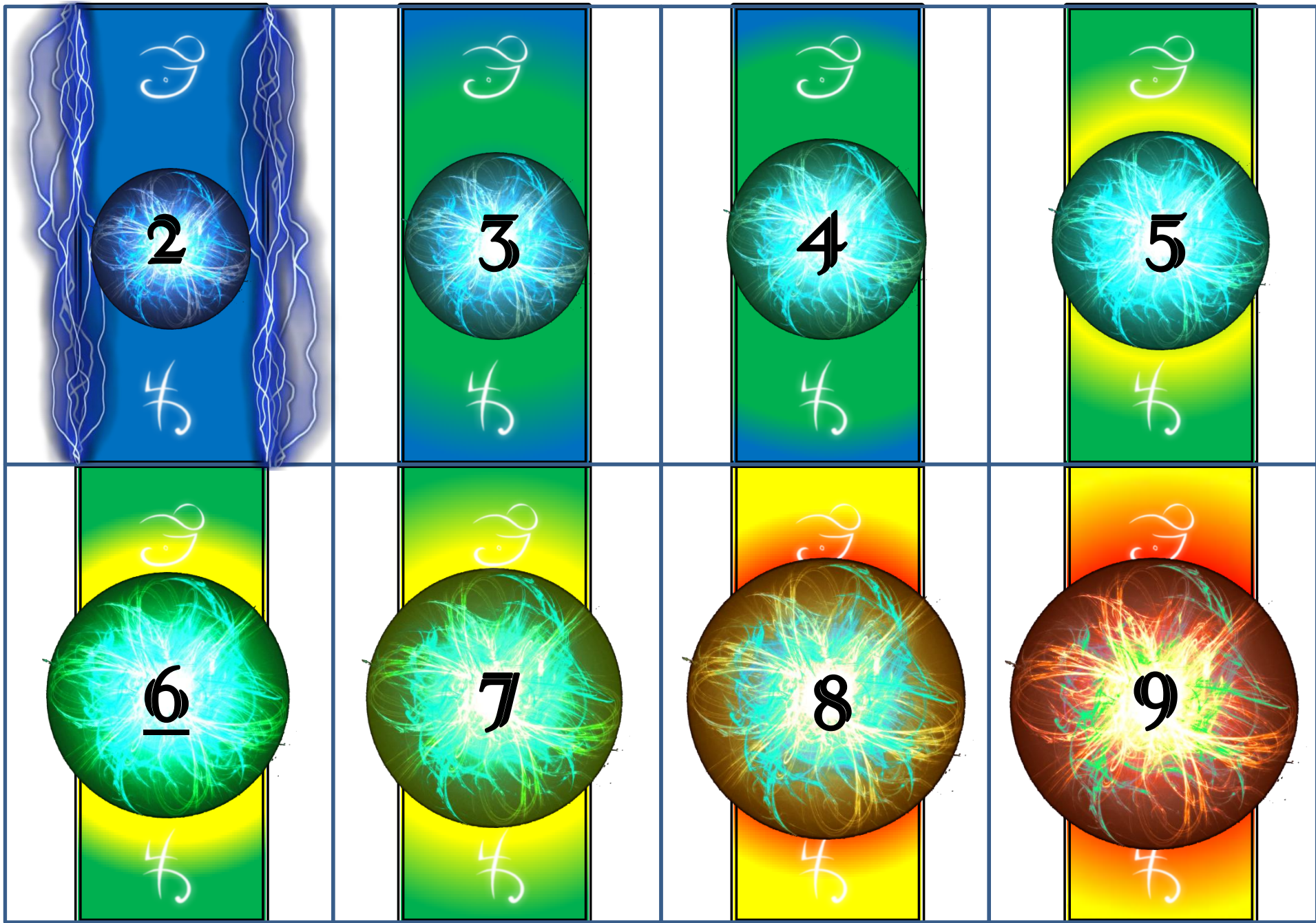


[Psitopía](#)









☯

2

☯

☯

3

☯

☯

4

☯

☯

5

☯

☯

6

☯

☯

7

☯

☯

8

☯

☯

9

☯

☯

2

☯

☯

3

☯

☯

4

☯

☯

5

☯

☯

6

☯

☯

7

☯

☯

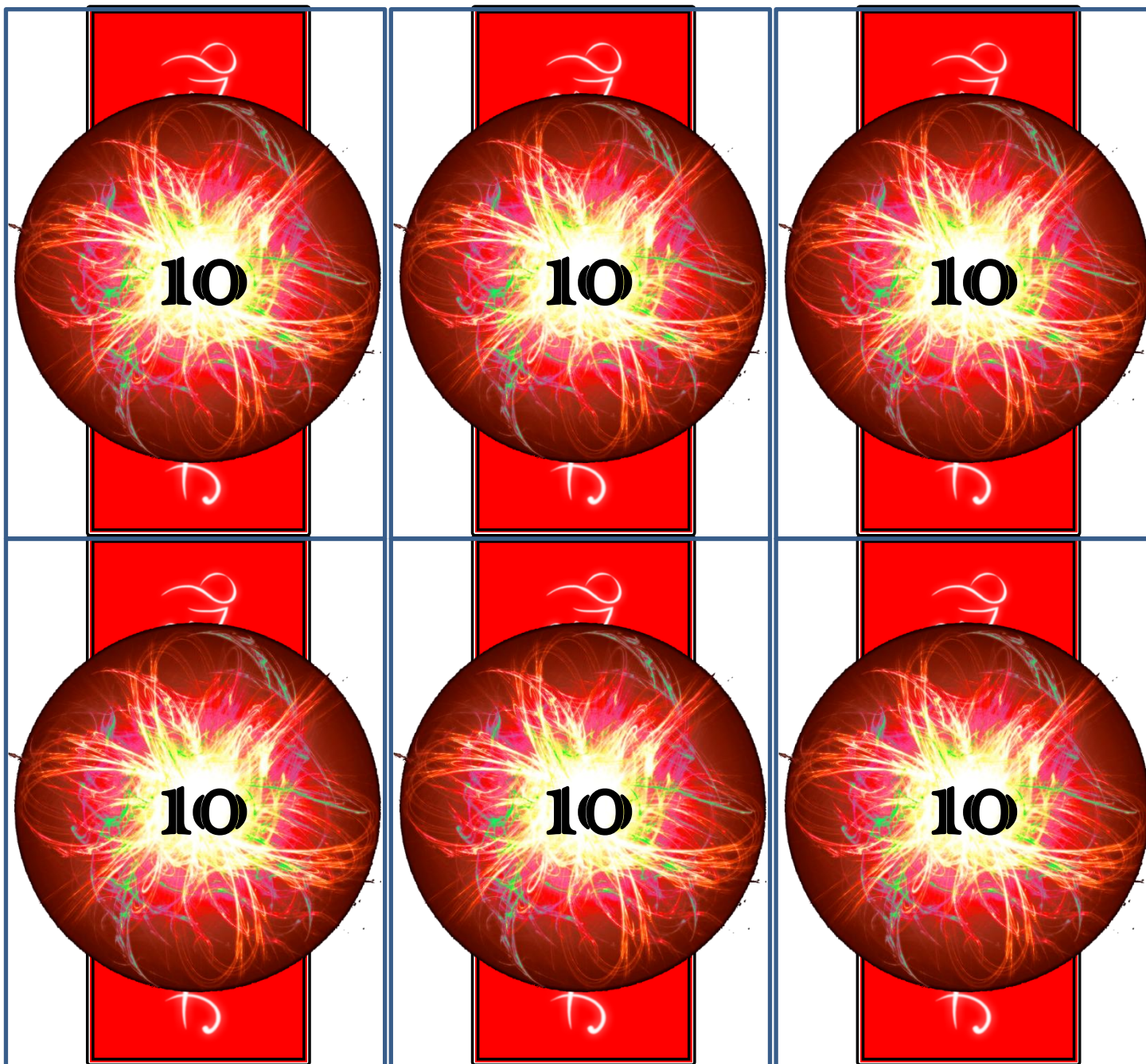
8

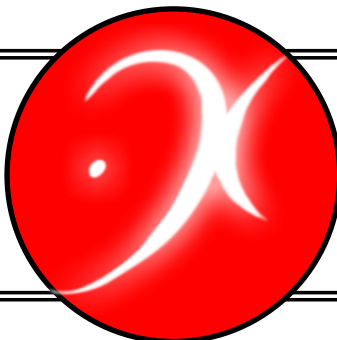
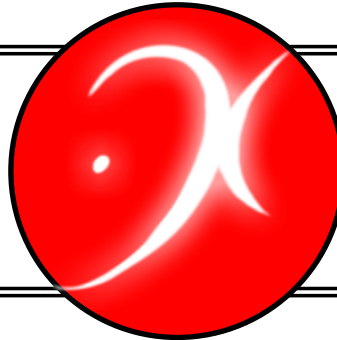
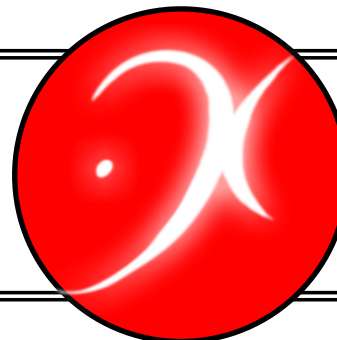
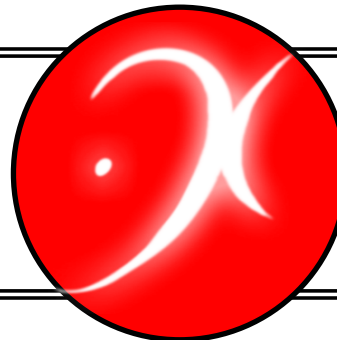
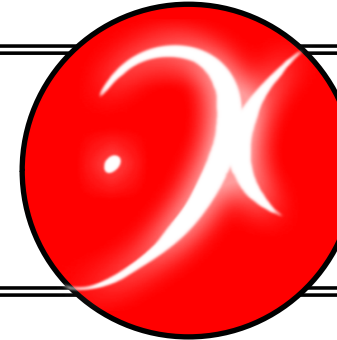
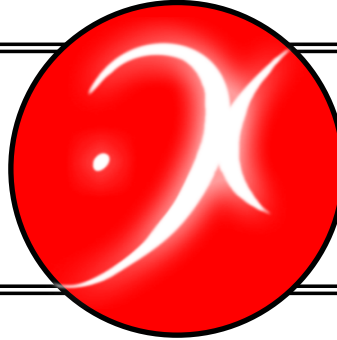
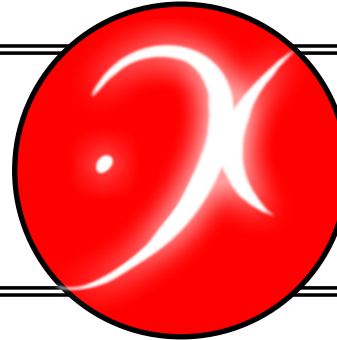
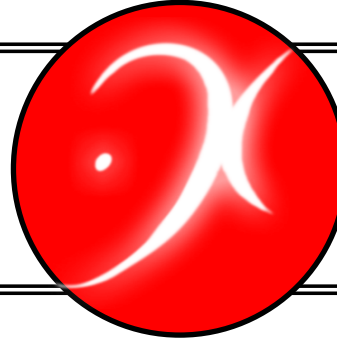
☯

☯

9

☯



   Reflejar	   Reflejar	   Reflejar	   Reflejar
   Reflejar	   Reflejar	   Reflejar	   Reflejar

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ

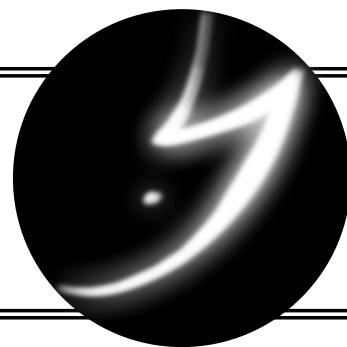
ψ



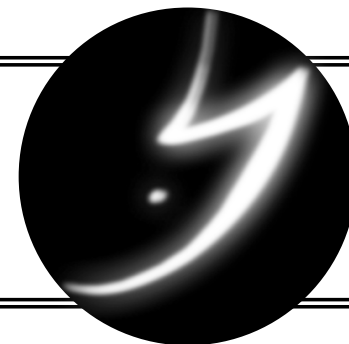
Desviar



Desviar



Desviar



Desviar

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ

ψ



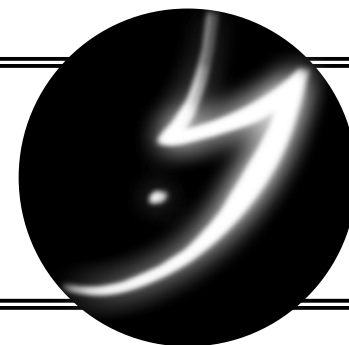
Desviar



Desviar



Desviar



Desviar



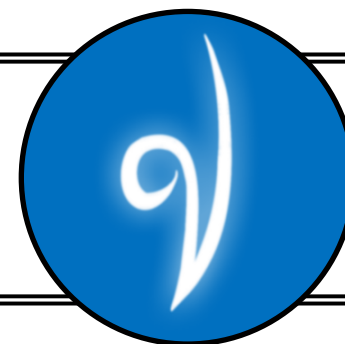
Alterar



Alterar



Alterar



Alterar



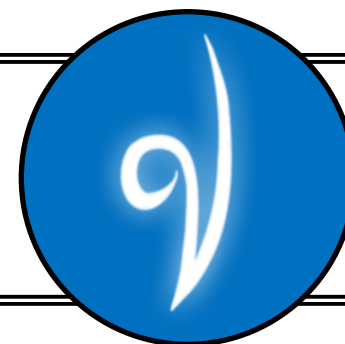
Alterar



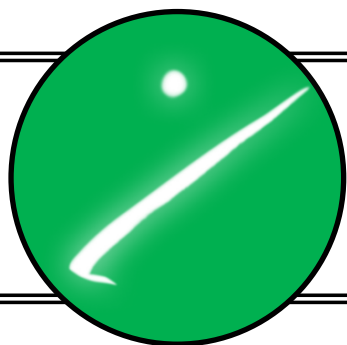
Alterar



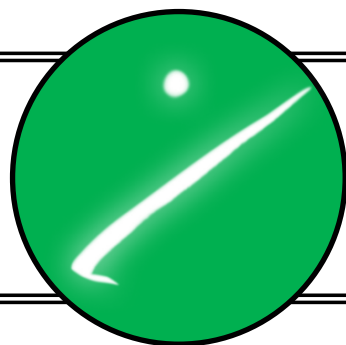
Alterar



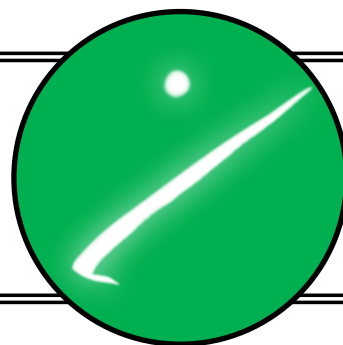
Alterar



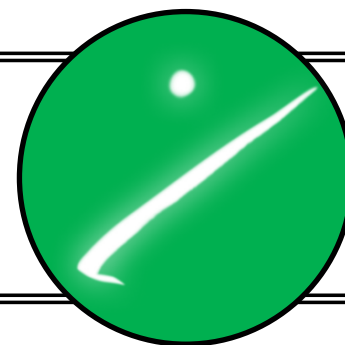
Esquivar



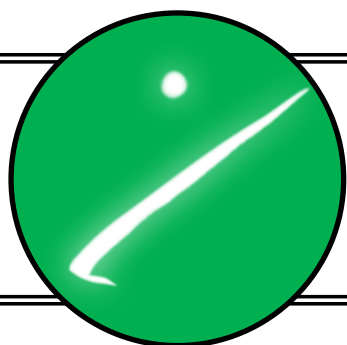
Esquivar



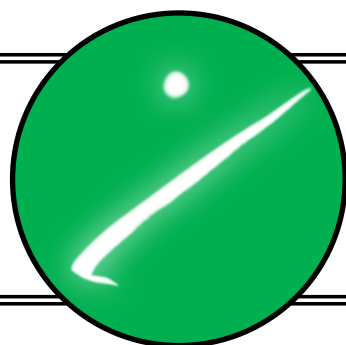
Esquivar



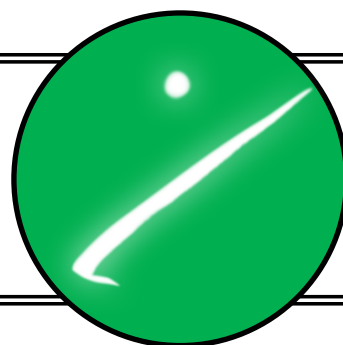
Esquivar



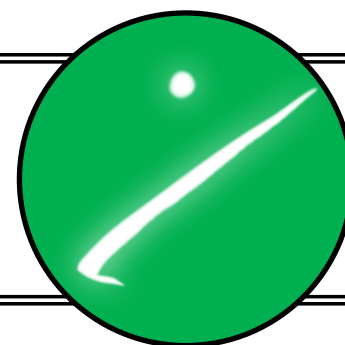
Esquivar



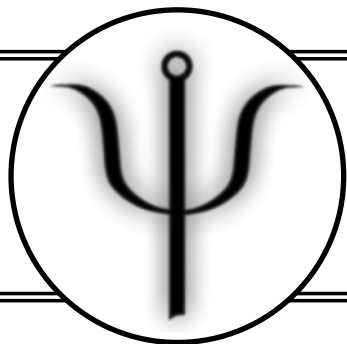
Esquivar



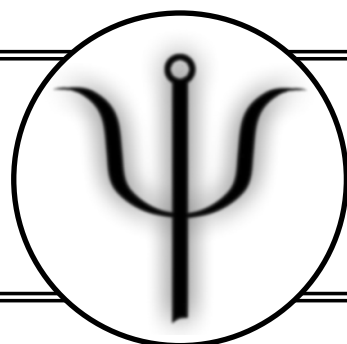
Esquivar



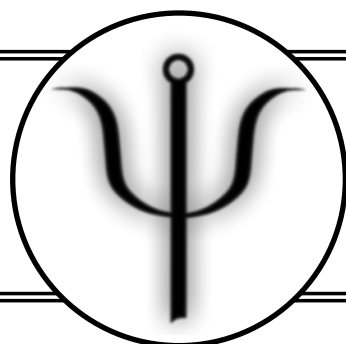
Esquivar



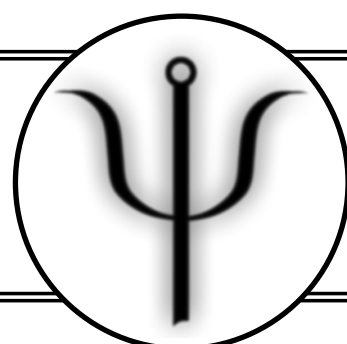
Sintonizar



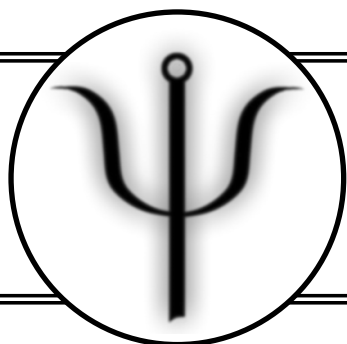
Sintonizar



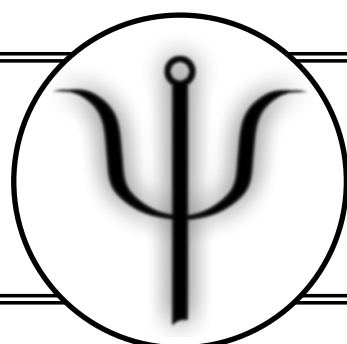
Sintonizar



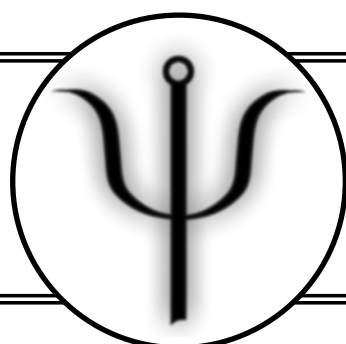
Sintonizar



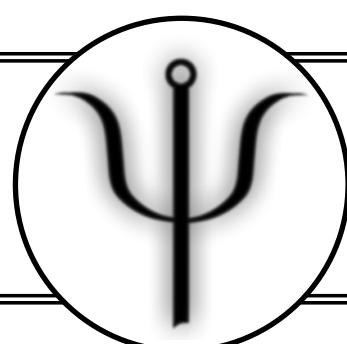
Sintonizar



Sintonizar



Sintonizar

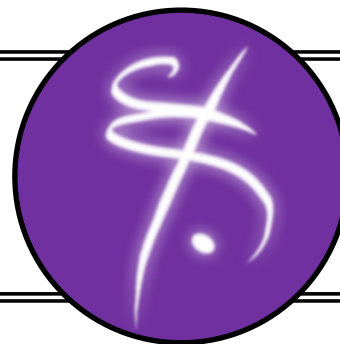


Sintonizar

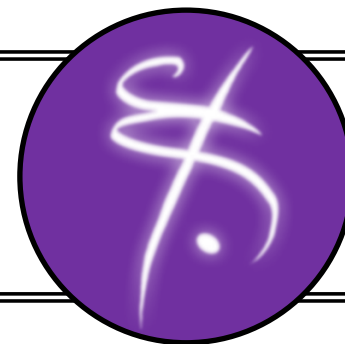


Biomancia

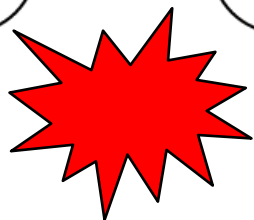
Puedes seleccionar un jugador para que se descarte de una carta al azar y reponga con una carta de tu mano a tu elección.



Disipar

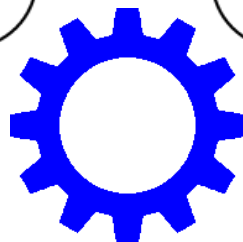


Disipar



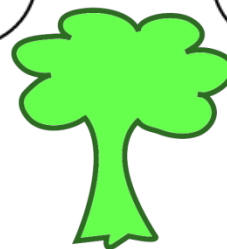
Canalización

Puedes descartar una carta al azar de cada uno de los oponentes.



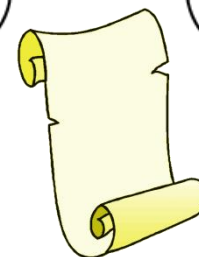
Tecnomancia

Puedes descartarte de una carta para incrementar la Potencia del Proyectoil Mágico en +1.



Magia Espiritual

Puedes descartar una carta de potencia. Coloca esta carta frente a ti y descártala en cualquier momento para reducir la Potencia del Proyectoil Mágico en -2.



Magia Ritual

Puedes robar una carta.



Hermana Lachryma

Acción: Gira a Lachryma y descarta cartas de Potencia para reducir la fuerza del Proyectoil en la cantidad descartada. Si esto no destruye el proyectil incrementa en 1 tu tamaño de mano hasta que Lachryma se enderece.



Khenbishi "el brujo blanco" Sübaatar

Reacción: Gira este personaje al finalizar el turno de un oponente para hacer que este juegue con una de sus cartas revelada. Puedes utilizar esta carta como si estuviera en tu mano y finalizar este efecto.



E.W.A.N. 13

Acción: Gira a E.W.A.N. 13 y descártate de una carta de Potencia para incrementar o reducir la Fuerza del Proyectoil Mágico en el valor de esa carta.



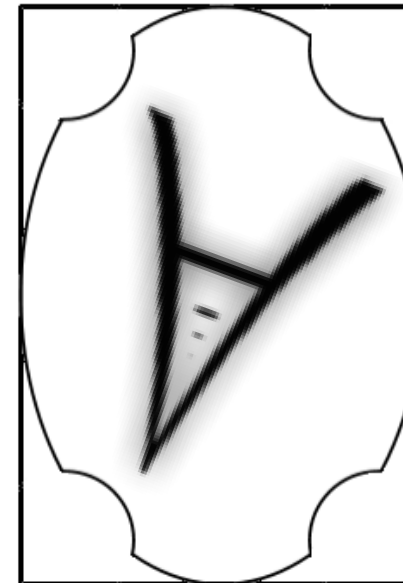
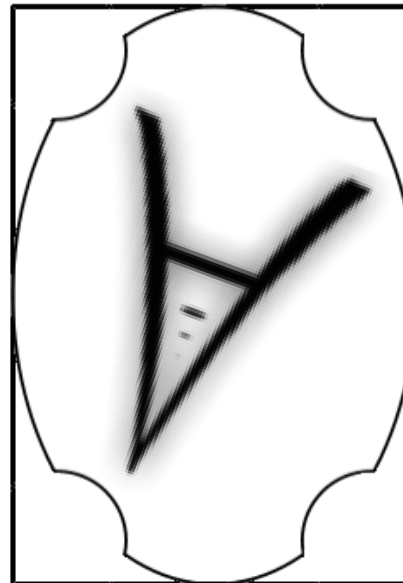
Cháng Zhuo

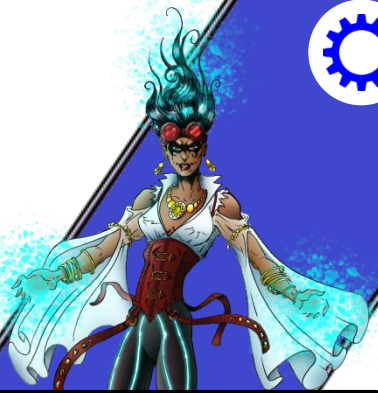
Reacción: Gira a Cháng Zhuo antes de jugar una carta para descartar la carta de Sobrecarga o reducir la Fuerza de un Proyectoil no sobrecargado hasta 5.



Fikriyah al Mahdi

Reacción: Gira a Fikriyah cuando pierdas un escudo para realizar un ataque igual al recibido contra todos los demás jugadores.





26 ibn Nuha XII

Acción: Gira a 26 ibn Nuha XII y descarta cartas de Potencia para subir la Fuerza del Proyectil en la cantidad descartada, o para poner en juego la carta de Sobrecarga si el total descartado es mayor que la Fuerza del Proyectil.



HermanoaHaziél

Reacción: Gira este personaje al finalizar el turno de un jugador para robar 3 cartas. Descártate hasta tu tamaño de mano actual.



Ibrahm al Yibriíl

Reacción: Al comienzo de tu turno gira a Ibrahm para tomar una carta al azar de cada jugador. Escoge una de esas cartas y añádela a tu mano. Descarta el resto.



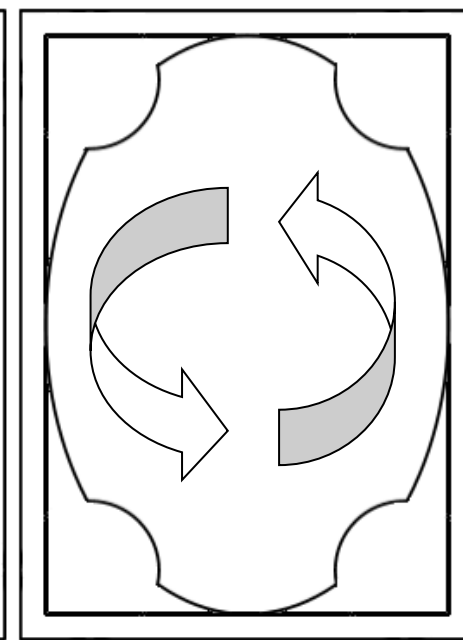
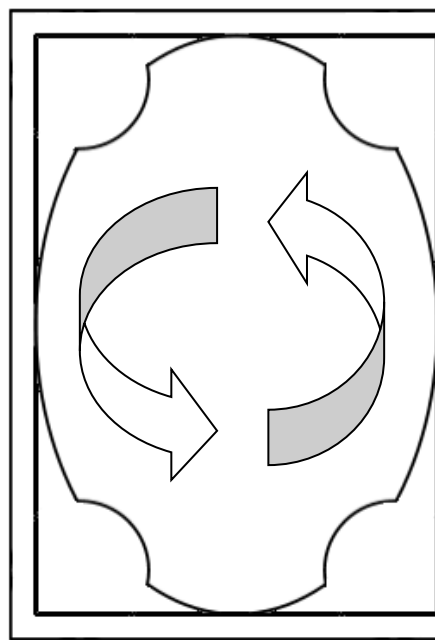
Qo'a "un ojo" Gantulga

Reacción: Gira este personaje al comienzo de tu turno para mirar la mano del anterior jugador. Escoge una de sus cartas y cambiala por una de tus cartas a tu elección.



Baí Wang

Pasiva: Al principio de tu turno, si la ultima carta jugada fué una maniobra puedes colocarla delante de ti. Puedes descartar esta carta para reducir la Fuerza del Proyectil en -2F.



 Magia Espiritual Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Magia Espiritual está en juego.	 Canalización Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Canalización está en juego.	 Tecnomancia Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Tecnomancia está en juego.
 Magia Ritual Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Magia Ritual está en juego.	 Biomancia Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Biomancia está en juego.	

 <i>Magia Espiritual</i> Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Magia Espiritual está en juego.	 <i>Canalización</i> Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Canalización está en juego.	 <i>Tecnomancia</i> Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Tecnomancia está en juego.
 <i>Magia Ritual</i> Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Magia Ritual está en juego.	 <i>Biomancia</i> Debilidad: No puedes jugar las Maniobras Desviar ni Reflejar si la Biomancia está en juego.	

