

HOXIR



VARITA DE HUESO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe



ESCUDO DE HUESO LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo



Se reduce en 1 las Heridas sufridas. Además, en el siguiente ataque del Héroe en este Combate se resta 2 del Valor de Combate del Héroe.



SELLO CORRUPTO LOSETA INICIAL ADICIONAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe



Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



TOMO DE LOS MUERTOS LOSETA INICIAL ADICIONAL

Sincronización: Fuera del Combate



Se roba 1 carta de Plata.

Nota sobre Modo Solitario y Modo Cooperativo: No se añade una carta de Plata a la provisión de Plata.



GREBAS DE EXILIO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



Nota: Las Grebas de Exilio son parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



FRACTURA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe



Si el Valor de Combate final del Héroe está entre 3 y 10, se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.

Si el Valor de Combate final del Héroe es 11 o más, se inflige 1 de Daño adicional.



CASCO DE EXILIO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



Se puede colocar una Gema cualquiera en el espacio indicado, excepto Diamante y Piedra Demoniaca.

Nota: El Casco de Exilio es parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



DUREZA CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Cráneo Volador activo.



La Salud del Cráneo Volador aumenta en 1.



PRECISO CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Cráneo Volador activo.

Se suma 2 a las tiradas del Cráneo Volador.



ANILLO DE EXILIO ANILLO

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



GUANTELETES DE EXILIO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



Nota: Los Guanteletes de Exilio son parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



BUSCAESPÍRITUS

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte a un hexágono en el que haya un Monstruo derrotado, o, lo que es lo mismo, hasta un hexágono que haya sido liberado por cualquiera de los Héroes.



BOTAS DE EXILIO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



Nota: Las Botas de Exilio son parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



VARITA FANTASMAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se reduce en 1 el total de Heridas infligidas a Hoxir en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



SED DE SANGRE

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se sana el valor indicado o se causa el Daño adicional indicado.



ATROZ CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Carnicero Putrefacto activo.

Después de cada Tirada de Ataque de Héroe del Carnicero Putrefacto, inflige 1 de Daño adicional.



9 PETO DE EXILIO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Se puede colocar una Gema cualquiera en el espacio indicado, excepto Diamante y Piedra Demoniaca.

Nota: El Peto de Exilio es parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



9 MASIVO CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Carnicero Putrefacto activo.

La Salud del Carnicero Putrefacto aumenta en 1.



12 CASCO DE EXILIO HECHIZADO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Se puede colocar una Gema cualquiera en el espacio indicado, excepto Diamante y Piedra Demoniaca.

Nota: El Casco de Exilio Hechizado es parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



12 ALZAR A LOS MUERTOS

Sincronización: En cualquier momento del Combate Convocación de un Secuaz de Hoxir (o Secuaces) con un requisito total máximo de Nigromancia de 5. Hay que pagar la cantidad de Oro que corresponda, de la manera habitual. Los requisitos de Nigromancia siguen teniendo que cumplirse en todo momento.



15 BOTAS DE EXILIO HECHIZADAS ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Nota: Las Botas de Exilio Hechizadas son parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



15 BASTÓN DE LA MUERTE

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se reduce en 1 el total de Heridas infligidas a Hoxir en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



18 GREBAS DE EXILIO HECHIZADAS ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Nota: Las Grebas de Exilio Hechizadas son parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



18 AFILADO CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Cráneo Volador activo.



Inflige 1 de Daño adicional después de cada Primer Ataque del Cráneo Volador.

21 GUANTELETES DE EXILIO HECHIZADOS ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Se puede colocar una Gema cualquiera en el espacio indicado, excepto Diamante y Piedra Demoniaca.

Nota: Los Guanteletes de Exilio Hechizados son parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



21 INENARRABLE CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Señor Muerto Viviente activo.

La Salud del Señor Muerto Viviente aumenta en 1.

Además, después de cada Tirada de Ataque de Héroe del Señor Muerto Viviente, inflige 1 de Daño adicional.



25 ANILLO DE EXILIO HECHIZADO ANILLO

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Se puede colocar una Gema cualquiera en el espacio indicado, excepto Diamante y Piedra Demoniaca.



25 POCIÓN DE SABIDURÍA POCIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge un máximo de dos losetas de Héroe de Hoxir que hayan sido descartadas durante el desvelado. Se colocan a un lado del Tablero de Héroe, junto con el resto de losetas de Héroe sin desvelar. A partir de este momento, la loseta, (Joyas/Armadura/Escudo/Arma/Capacidad) se puede entrenar y comprar de la manera habitual.



30 PETO DE EXILIO HECHIZADO ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.

Se puede colocar una Gema cualquiera en el espacio indicado, excepto Diamante y Piedra Demoniaca.

Nota: El Peto de Exilio Hechizado es parte del Conjunto de Armadura de Exilio.



35 SEPULCRAL CAPACIDAD DE CONTROL

Sincronización: Efecto Permanente en el Señor Muerto Viviente activo.

Después de cada Tirada de Ataque de Héroe del Señor Muerto Viviente, inflige 2 de Daño adicional.



40 SEGADOR DE ALMAS SEGADOR DE ALMAS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

