

LA GUARDIA SEPULCRAL

GUERREROS

1. El Guardián Sepulcral
2. El Segador
3. El Príncipe del Polvo
4. El Campeón
5. El Suplicante inevitable
6. El Suplicante fanático
7. El Suplicante que se levanta

La Guardia Sepulcral atormenta Torresombria, maldecida por Nagash para que aprecie su horrible destino. Cada miembro es reconocido por un título; el Segador, el Príncipe del polvo, el Campeón, el Suplicante que se levanta, el fanático y el inevitable. Liderados por el Guardián Sepulcral, antiguo Lord Mariscal de la ciudad, caen sobre los intrusos con rapidez espeluznante.



LA GUARDIA SEPULCRAL (v1.2)

★ INSPIRACIÓN

Inmediatamente tras asignar a un guerrero amigo un marcador de levantado, Inspíralo. Tras asignar a guerreros amigos tres o más marcadores de levantado, Inspira a tu líder (M).

† ¡ADELANTE!

Designa a tu líder (M) para usar esta habilidad si no tiene marcadores de carga. Designa dos guerreros amigos distintos. Esos guerreros se Mueven de inmediato.

† ¡ALZAOS!

Designa a tu líder (M) para usar esta habilidad si no tiene marcadores de carga. Designa hasta dos guerreros amigos muertos. Levántalos y sitúalos en hexágonos iniciales vacíos distintos de tu territorio.

◆ **Manos aferradoras:** Aunque hace tiempo que se pudrieron sus músculos, la Guardia agarra tan fuerte como la parca.

Úsala de inmediato tras designar un blanco como parte de un Ataque. El blanco está rodeado para ese Ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



◆ **Reconstrucción inesperada:** El Guardián Sepulcral nunca está lejos de sus esbirros malditos...

Úsala en tu paso de poder. Retira tu líder (M) del campo de batalla y sitúalo en un hexágono vacío adyacente a 2 guerreros amigos. A continuación, asigna a tu líder (M) un marcador de carga. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



◆ **Metralla de hueso:** Los guerreros decrepitos de la Guardia Sepulcral saltan en pedazos afilados.

Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo sin marcadores de levantado muera por un ataque de combate realizado por un guerrero enemigo. Infinge 1 daño a ese guerrero enemigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.





