



VAZILONEZ DE ZARBAG



GUERREROS

1. Zarbag
2. Drizgit Paztor de Garrapatoz
3. Snirk Lenguamarga
4. Prog el Redez
5. Krujehuezoz
6. Gobbaluk
7. Redkap
8. Stikkit
9. Dibbz

El grot chamán Zarbag es un tipo ambicioso con un don para salir de apuros. Sus lacayos emplean todo tipo de trucos furtivos. Dibbz, Stikkit y Redkap disparan a distancia; Prog el Redez hace honor a su nombre; Drizgit manda los garrapatos Krujehuezoz y Gobbaluk; y Snirk Lenguamarga ingiere brebajes fúnebres antes de «jugar» con su bola de hierro gigante.



VAZILONEZ DE ZARBAG (v1.2)



★ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después de que tu total de puntos de gloria sea mayor que el número de guerreros amigos en el campo de batalla, Inspira a cada guerrero amigo.

⦿ **Huidizo:** Los grots tienen unos instintos de supervivencia muy finos, y saben que es más difícil acertar a un blanco en movimiento.

Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo se Mueva, si un guerrero amigo distinto sin marcadores de movimiento o carga estaba adyacente al guerrero que se ha Movido antes de que empeza ese movimiento. Ese guerrero amigo puede Moverse. Solo puedes usar esta habilidad una vez por turno.

!REBOTA DEMASIADO!

Los guerreros amigos con la runa Volar (⚡) no pueden Indagar ni controlar marcadores de tesoro.

⦿ **Salva rencorosa:** No hay nada que Dibbz, Stikkit y Redkapp adoren más que dejar a su presa como un alfiletero.

Úsala de inmediato tras un Ataque con éxito de un guerrero amigo realizado con un arma con salva (⚡). Designa un guerrero amigo diferente a 3 hexágonos o menos de ese guerrero, cuya arma a distancia tenga salva (⚡). Ese guerrero puede Atacar de inmediato con ese arma. Esta habilidad no puede usarse más de una vez por turno.

⦿ PAZTOR DE GARRAPATOZ

Inmediatamente tras situar un Drizgit amigo, sitúa un Gobbaluk y un Krujehuezoz amigo en sendos hexágonos vacíos que no sean iniciales ni tengan marcadores de rasgo adyacentes a ese guerrero.

⦿ **Gira y gira:** A Snirk Lenguamarga no le queda mucho en este mundo. Tampoco a cualquiera que se interponga en su camino.

Debes usarla de inmediato después de que se sitúe a un guerrero, se le empuje a, o entre en un hexágono adyacente a un Snirk amigo, inflige 1 daño a ese guerrero.

Arrogancia: Cuando va a tope, Snirk puede acabar haciéndole daño a alguien, incluso a sí mismo.

A Snirk no se le pueden asignar marcadores de guardia.





