

LA PEÑA DE MOLLOG

GUERREROS

1. Mollog El Poderoso
2. Garrapato Estalagmita
3. Murciélagarrapato
4. Odioseta

De verdad que lo único que quiere Mollog, el ancianísimo Troggoth Kubilmohozo, es un sitio oscuro y húmedo donde echarse la siesta. Prefiere las comodidades estígias de un Kubil, aunque implique que lo persigan todo tipo de alimañas raras. Murciélagarrapatos, Odiosetas y el bizarro Garrapato Estalagmita. Para desgracia de Mollog, la gente no deja de recordarle. Sobra decir que nunca acaba bien para ellos...






LA PEÑA DE MOLLOG (v1.1)

★ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después de que se le inflja daño a tu líder (M), si tiene 4 o más marcadores de daño, Inspira a cada guerrero amigo.

SIEMPRE ACECHANDO
Ojito por dónde vas...

Cuando sitúes un acechador (A) amigo, puedes situarlo en un hexágono vacío que no contenga un marcador de rasgo ni sea un hexágono inicial en territorio enemigo.

No se puede retirar a este guerrero del campo de batalla a menos que muera. No se le puede empujar ni puede Moverse.

◆ Vamos juntos: Más que liderar a su panda, se puede decir que Mollog tolera su presencia.

Úsala de inmediato después de que tu líder se Mueva. Puedes empujar a un guerrero amigo distinto hasta 2 hexágonos. Ese empujón debe terminar adyacente a tu líder (M) o a un guerrero enemigo adyacente a tu líder (M).

Peligros antinaturales: Por estrafalarios que sean los moradores de un Kubil Mohozo, hay que andarse con ojo con ellos.

Al inicio del primer paso de acción de cada ronda de batalla, puedes elegir 1 de las siguientes habilidades y aplicarla hasta el final de la ronda de batalla actual:

Alimañas asquerosas: Los guerreros enemigos algún a cualquier secuaz (S) amigo están rodeados.

Riesgo de tropiezo: Despues de que un guerrero enemigo entre en un hexágono adyacente a algún secuaz (S) amigo, asignale a ese guerrero enemigo un marcador de tambalear.

¡Cuidado, que muerden!: Despues de que un guerrero enemigo entre en, sea empujado a o situado en un hexágono adyacente a algún secuaz (S) amigo por primera vez, tira un dado de ataque. Con un 7 o 8, infíglele 1 daño a ese guerrero.

