

UCHILLAS DE CYRENI

GUERREROS

1. Cyreni del Abismo
2. Cephanyr
3. Renglaith
4. Alathyr

Cyreni del Abismo lidera a sus guardias a través de los lugares más inhóspitos en busca de sustancia de las almas. Maneja el poder de una Invocamareas con presión aplastante y frío gélido. Ha escogido a sus guardias de entre los Namarti más veteranos, que envueltos en gruesas armaduras destripan a sus enemigos con gujas aserradas. Junto a ellos nada Cephanyr, una criatura de las profundidades capaz de percibir la materia animica a gran distancia.

UCHILLAS DE CYRENI (v1.1)

★ INSPIRACIÓN
Al inicio de cada fase de combate, Inspira a tantos guerreros amigos como el número de la ronda de batalla.

No Inspirado
Al inicio de la ronda, cada guerrero amigo queda no Inspirado.

◆ MAREA QUE ARROLLA:
Puedes usar esta habilidad si tu líder (W) está en el campo de batalla y no tiene marcadores de carga. Traza una línea recta desde el centro del hexágono de tu líder (W), que pase por el centro de un hexágono adyacente y que llegue al borde del campo de batalla. La primera vez que la línea cruce un guerrero enemigo, infle 1 daño a ese guerrero enemigo y aségñale un marcador de tambalear. La línea termina si cruza un hexágono bloqueado.

◆ Contraataque letal: Los Namarti combaten con una gracia espeluznante.
Úsala de inmediato tras el Ataque fracasado de un guerrero enemigo cuyo blanco fuera un Siervo (S) amigo. Las armas de ese Siervo tienen romper (X) y apresar (X) durante el siguiente turno mientras ese guerrero enemigo sea blanco de un Ataque.

◆ Tinta fantasmal: Cephanyr es experto en escapar en una nube de tinta negra.
Úsala de inmediato tras el Ataque fracasado de un guerrero enemigo cuyo blanco fuera un Cephanyr amigo. Empuja a Cephanyr tantos hexágonos como la ronda de batalla.

Cosecha de almas: Los Idoneth buscan almas fuertes para sustentar a su pueblo... y nunca es bueno llamarles la atención.
Úsala en un paso de poder. Designa un guerrero enemigo Inspirado. A continuación, tu oponente elige entre: Ese guerrero queda no Inspirado, o tú robas tantas cartas de poder como la ronda de batalla. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

