

APUÑALADOREZ DE DAGGOK

GUERREROS

1. Jagz el Zangrador
2. Grakk el Garfio
3. Hurk el Aullidoz
4. Daggok Robazeoz

Daggok Robazeoz tiene la misión de decapitar a los mejores guerreros de los reinos. Con cada cabeza que toma, su astucia aumenta (o eso piensa él), y pretende reunir suficiente seso como para convertirse en Kazike. Jagz el Zangrador y Hurk el Aullidoz van sobre seguro con sus propias tácticas brutaz y astutaz. Grakk el Garfio desempeña el papel de berserker, pero su trabajo real es arrancar escudos para que los colegas puedan echarse sobre los enemigos.

APUÑALADOREZ DE DAGGOK (v1.1)

⚡ INSPIRACIÓN
Inspira a este guerrero amigo de inmediato tras infligir daño a un guerrero enemigo usando la habilidad Puñalada trapería.

⚡ “¡Doz kontra uno, payazoz!”: Daggok y sus chikoz han oído hablar de lo de pelear limpio, pero el concepto no les impresiona mucho.
Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Puedes empujar a un guerrero amigo 1 hexágono. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

Ladrón astuto: Cuantas más cabezas puede pillar Daggok, más lizzo se vuelve.
Úsala en un paso de poder. Roba tantas cartas de poder como el número de guerreros enemigos heridos. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

⚡ PUÑALADA TRAPERIA
Un guerrero amigo sin marcadores de carga puede usarla de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero enemigo que no sea vulnerable adyacente a ese guerrero amigo y tira un dado de ataque. Con un o , infígle 1 daño a ese guerrero enemigo. El mismo guerrero no puede usar esta habilidad más de una vez por turno.

⚡ “Venenoz chungoz”: Los Mandamaloz son conocidos por untar en sus armas todo tipo de toxinas del pantano.
Úsala de inmediato tras un paso de acción. Tira un dado por cada guerrero enemigo herido. Con un resultado de , infígle 1 daño a ese guerrero. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

Tipejor artero
En lugar de jugar un ardid en el paso de poder de tu oponente, puedes descartar ardides para usar las siguientes habilidades. El número de ardides que descartes determinará qué habilidades aplicarás en el siguiente turno. Cada habilidad dura hasta el final de tu siguiente turno y los efectos son acumulativos.

Descarta 1: Los guerreros amigos tienen +1 Movimiento.

Descarta 2: Los guerreros enemigos están flanqueados.

Descarta 3: Las armas de los guerreros amigos tienen +1 dado de ataque.

