



ESPINAS DE LA REINA ZARZA



GUERREROS

1. El Portahierros
2. La Reina Zarza
3. El Silenciado
4. Varclav el Cruel
5. El Exhumado
6. El Siempreahorcado
7. El Descoronado

Susurran los mortales en Shyish sobre la Reina Zarza. Detenerla y apresarla necesitó de un gran sacrificio, pero su espíritu perduró como una banshee maligna. La ayuda su mayordomo Varclav el Cruel, además de una procesión de almas criminales torturadas; espíritus conocidos solo como el Siempreahorcado, el Exhumado, el Descoronado, el Portahierros y el Silenciado.



ESPINAS DE LA REINA ZARZA



✿ INSPIRACIÓN

Al inicio de tu turno, Inspira a cada guerrero amigo adyacente a algún guerrero enemigo.

Mirada de la muerte: Contemplar los ojos vacíos de un espectro puede parar el corazón.



Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero enemigo a 2 hexágonos o menos de un guerrero amigo. Ese guerrero no puede cargar en el siguiente turno. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

✿ GUARDIÁN DE ALMAS

Puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla. Designa hasta 2 secuaces (✿) amigos. Empújalos hasta 2 hexágonos. Luego asignale a cada uno un marcador de carga.

Malicia eterna: El odio puede perdurar incluso después de que el cuerpo se pudra y la sangre se enfrie.



Úsala de inmediato tras un Ataque fracasado de un guerrero amigo. Ese guerrero puede Atacar de nuevo con el mismo arma. Ese Ataque debe tomar como blanco al mismo guerrero enemigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

OLEADA DE TERROR

Mientras un guerrero amigo tome como blanco a un guerrero enemigo adyacente a un guerrero amigo distinto con algún marcador de carga, el blanco está rodeado.

Toque espectral: Las manos espirituales de las Noctámnas franquean limpiamente las defensas.



Úsala de inmediato tras designar un arma de combate como parte de un Ataque. Esa arma de combate tienen romper (X) y apresar (K) para ese Ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

Estrangular: En vida, los secuaces de la Reina Zarza eran criminales y asesinos sin honor. No han cambiado.



Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Tira un dado de ataque por cada guerrero enemigo adyacente a un secuaz (✿) amigo. Con un X o K, asigna a ese guerrero enemigo un marcador de tamblear. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



