



• HOJA DE UNIDAD •

ZARBAG



Zarbag, el shaman, ha deambulado por los pasillos retorcidos de la Nightvault desde que tiene memoria. Su Fata buzkadora lo ayuda a conseguir los mejores hongos mágicos, y puede transformar sus rasgos faciales en una visión retorcida de terror casi a voluntad.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Hoz maldita	2"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Zarbag es un personaje con nombre que es una sola miniatura. Va armado con una hoz maldita.

HABILIDADES

Fata buzkadora. Zarbag ha capturado a una fata buzkadora y, tras "convencerla" para que le ayude, la mantiene cautiva para que rastree los hongos fuente de magia poderosa.

Una vez por batalla, antes de que esta miniatura intente lanzar un hechizo, puedes tirar un dado; con 2+, suma 2 a la tirada de lanzamiento.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Jeta de la Luna Malvada.

Jeta de la Luna Malvada. Para Zarbag, "estar en la luna" tiene un significado ligeramente distinto, y mucho menos inocente...

Jeta de la Luna Malvada tiene dificultad 5. Si se lanza con éxito, elige 1 unidad enemiga a 3" o menos del lanzador y visible para él. Esa unidad debe llevar a cabo un movimiento normal y debe retirarse. Si, por cualquier motivo, es imposible que la unidad lleve a cabo el movimiento, en vez de eso sufre 1D6 heridas mortales.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, MOONCLAN, HÉROE, MAGO, MADCAP SHAMAN, ZARBAG



• HOJA DE UNIDAD •

ZARBAG'S GITZ



Este dudoso grupo de gamberros pieles verdes ha seguido a Zarbag en innumerables situaciones peligrosas y, a menudo, absurdas y ha demostrado un talento para emerger más o menos de una pieza con montones de kozaz brillantez como botín.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Arco Moonclan	16"	1	5+	5+	-	1
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Gran bokaza llena piñoz	1"	2	4+	3+	-1	1
Pinchasquigs	2"	1	5+	4+	-	1
Kortakuelloz	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Zarbag's Gitz es una unidad que tiene 7 miniaturas. El Squig Herder está armado con un Pinchasquigs, los 2 Cave Squig están armadas cada una con una gran bokaza llena piñoz, el Netter está armado con Kortakuelloz y con red espinosa y los 3 Moonclan Shoota con un arco Moonclan y Kortakuelloz cada uno.

FANATIC: Una unidad formada por 1 miniatura de Fanatic se oculta entre los Zarbag's Gitz.

HABILIDADES

Squigs desbocados. Cuando un Cave Squig decide huir, lo hace mordiendo a todo lo que se cruza en su camino.

Tira un dado cada vez que una miniatura de Cave Squig de esta unidad huya, antes de retirarla del juego; con 4+, otra unidad más cercana a 6" o menos de la miniatura que huye sufre 1 herida mortal. Si hay dos o más unidades igual de cerca, puedes elegir cuál sufre la herida mortal.

Duros como unas botas viejas. Los Cave Squigs y sus pastores son muy difíciles de matar.

Las miniaturas de Squig Herder y Cave Squig de esta unidad tienen un atributo Heridas de 2.

Ekipos de redes. Los Moonclan usan redes arrojadas para atrapar Cave Squigs y enemigos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de miniaturas enemigas que estén a 2" o menos de alguna miniatura amiga con una red espinosa.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ

NIGHTVAULT UNIDAD	TAMAÑO		PUNTOS	ROL EN BATALLA	NOTAS
	MÍN.	MÁX.			
Zarbag	1	1	160	Líder	Único. Estas unidades se eligen juntas por un total de 160 puntos, aunque cada unidad es independiente.
Zarbag's Gitz	7	7			