

NLIE

✖ **SIERVO:** adelanta 3 posiciones en la iniciativa cada ronda y es inmune a los estados negativos.

✖ **ENORME:** ignora el efecto de los obstáculos, terreno difícil y ocupado en el ♁ o LdV. Empuja a otras miniaturas y elementos vulnerables vivos a la casilla más próxima que no ocupe durante su ♁.

✖ **COLA DE SERPIENTE:** si causa ♠, provoca ☠.

1-2 ZARPA SALVAJE (+ ♥)

1. ♁ adyacente al mayor número de enemigos y los ✖ con -1 ⚡.
2. ♁ hacia un enemigo.

3 VELOCIDAD SANGRIENTA (+ ☠)

1. ♁ adyacente al mayor número de enemigos. **Cola de Serpiente** contra 1 enemigo. Si causa ♠, **Cola de Serpiente** contra otro enemigo que no haya sido atacado con -2 ⚡. Repite **Cola de Serpiente** hasta que no cause ♠ con -2 ⚡ adicionales en cada ✖.
2. ♁ hacia un enemigo.

4 CAMBIO DE FASE (PRIMERO EN LA INICIATIVA)

1. El nue y su objetivo ejecutan un ✖ (♠) con +3 ⚡. Solo se aplica el ✖ con mayor número de ⚡. En caso de empate, se aplican los 2 ✖. Además, ambos ganan +5 ☠ hasta el final de la ronda.

5 NUBE NEGRA (- ☠)

1. Si tiene menos de 10 ♥, gana +5 ☠ esta ronda. Si no recibe ♠ durante la ronda, recupera 5 ♥.
2. ♁ adyacente y ✖.
3. ♁ hacia un enemigo.

6 DESCARGA ELÉCTRICA (+ ☠)

1. Este ✖ no tiene límite de ♁. Causa ⚡ y -1 ☠ al objetivo.

♥ 24

♁ 5

♁ 1

♠ 3

☠ 0

