

REGLAS DE FACCIÓN: FORJADOS EN LA TORMENTA

RASGOS HEROICOS

Puedes elegir un rasgo heroico de esta tabla en lugar de las tablas de rasgos heroicos disponibles para esta facción.

ATRIBUTOS FORJADOS EN LA TORMENTA (solo HÉROE)

U Pasiva

TENACIDAD LEGENDARIA: *Nada evitará que este indomable héroe se alce de nuevo tras caer.*

Efecto: La primera vez que esta unidad fuera a ser eliminada, antes de retirarla del juego, tira 1D6. Con 3+, esta unidad no es eliminada y los daños restantes que se le hayan infligido no tienen efecto. A continuación, **Cura (1D3)** a esta unidad.

⚙ Pasiva

LA HORA DE LA GLORIA: *Ha llegado el momento de este héroe. Sus proezas aniquilarán a los malvados, rescatarán a los débiles y protegerán los mismos Reinos Mortales de cualquier mal que pretenda amenazarlos.*

Efecto: Esta unidad puede designarse para usar la habilidad “Momento de gloria” aunque ya la haya usado en esta batalla. Además, cuando esta unidad se designe para usar la habilidad “Momento de gloria”, suma 5 a su puntuación de control durante el resto del turno.

⚙ Tu fase de héroe

PIEDAD INTENSA: *La intensa e inquebrantable devoción a la misión de Sigmar de este héroe es tal que puede hacer vacilar y flaquear a los seguidores de dioses rivales con unas pocas palabras bien elegidas o una mirada que atraviesa el alma.*

Declara: Toma como blanco un **SACERDOTE** o **MAGO** enemigo visible para esta unidad y a 18" o menos de ella.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, resta 1 a las tiradas de lanzamiento y tiradas de cántico del blanco hasta el inicio de tu siguiente turno.



ARTEFACTOS DE PODER

Puedes elegir un artefacto de esta tabla en lugar de las tablas de Artefactos de poder disponibles para esta facción.

RELIQUIAS DE SIGMARON (solo HÉROE)

U Una vez por batalla, Tu fase de héroe

ESTANDARTE DE SIGMAR: *El héroe despliega un formidable estandarte, clavando el asta en la tierra con la fuerza de un cometa. La enseña luce recta y orgullosa, declarando el juicio de Sigmar a todos los testigos de su majestuosidad.*

Declara: Toma como blanco un objetivo que esté a 18" o menos de esta unidad.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, tu oponente no puede controlar el blanco objetivo cuando no tenga unidades disputándolo.

⚙ Una vez por turno, Reacción: El oponente declaró una orden o una habilidad ACOMETIDA para una unidad trabada con esta unidad.

SELLO DE MORRDA: *Este sello es del dios Morrda, un dios de la muerte que escapó de la purga de Nagash en Shyish. Si bien su poder no es el de antaño, es todavía potente y motivo de temor.*

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, esa orden o habilidad **ACOMETIDA** no tiene efecto, cuenta como usada y los puntos de mando gastados para usarla se pierden.

U Una vez por batalla, Cualquier fase de héroe

LUZ DE AZYR: *Este faro rebosa la magia del Reino Celestial. Al liberarla, rayos sagrados fortalecen a un Forjado cercano al entrar en sintonía con la tormenta.*

Declara: Toma como blanco un **MAGO** o **SACERDOTE FORJADOS EN LA TORMENTA** amigo visible para esta unidad y completamente a 12" o menos de ella.

Efecto: La próxima vez en este turno que el blanco use una habilidad **PLEGARIA** o **HECHIZO**, en lugar de hacer una tirada de lanzamiento o una tirada de cántico para las mismas, puedes usar para la tirada un valor de 7 que no puede modificarse. Después de resolver esa habilidad, si el blanco tiene algún punto de ritual, su total de puntos de ritual pasa a ser de 0.

Nota de diseño: Los puntos de ritual aplican modificados, por lo que no pueden usarse con esta habilidad para incrementar la tirada de cántico a más de 7.

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

IRIDAN TESTIGO



Iridan Testigo es el alma y corazón de las cámaras de Perdicción, adalid del misterioso dios de la muerte Morrda. En los campos de batalla de la Franja Siempreverde lidera un gran destacamento de silenciosos campeones Forjados a lomos del Morrogrifo Ariax, una bestia alada cuya sobrenatural presencia en el campo de batalla llena a los enemigos del Orden con un terror paralizante y les roba todo deseo de luchar.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Hacha del Umbral Último Crít. (mortal)	4	3+	3+	2	3
Garras en picado de Ariax Carga (+1 Daño), Acompañante	6	4+	2+	2	2

❖ Pasiva

LAS LLAMAS DE LA

ESPERANZA: Todos los guerreros de Sigmar reconocen al instante las ondulantes llamas que porta Iridan, incluso aquellos que han perdido en su nombre casi todo su ser.

Efecto: Puedes repetir las tiradas de resistencia de las unidades **CÁMARA DE PERDICIÓN** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad.

☠ Una vez por turno, Reacción: Esta unidad ha sido tomada como blanco de una habilidad no BÁSICA

GUARDIÁN DEL UMBRAL

ÚLTIMO: Iridan lucha donde otros no pueden hacerlo, combatiendo en tierras convertidas en escenarios apocalípticos. Ni siquiera la magia más corrosiva puede con este guía de las almas perdidas, cuya fe le hace casi inmune a semejantes impurezas.

Efecto: Haz una tirada de resistencia de 1D6. Con 3+, esa habilidad no afecta a esta unidad.

❖ Tu fase de héroe

EXIGENCIA DE IRIDAN:

Iridan entiende mejor que nadie que la mejor forma de evitar la creciente erosión de la imperfección del proceso de Reforja es evitar caer, y por ello exhorta a los suyos a aniquilar a sus enemigos sin demora, sin piedad y sin dudar.

Declara: Toma como blanco una unidad **CÁMARA DE PERDICIÓN** amiga visible para esta unidad y que esté completamente a 12" o menos de ella. A continuación haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate del blanco. Si la tirada de cántico fue de 7+, puedes tomar como segundo blanco otra unidad válida distinta.

CLAVES PLEGARIA

❖ Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate

SOBRE ALAS DE MUERTE:

Ariax surca los cielos sobre las cabezas rivales, engañando a los enemigos a la carga.

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+:

- Puedes retirar esta unidad del campo de batalla y situarla de nuevo en el campo de batalla a 1" o menos del blanco.
- Si el blanco cargó este turno, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques del blanco durante el resto del turno.

CLAVES ACOMETIDA



CLAVES

ÚNICA, HÉROE, MONSTRUO, SACERDOTE (1), VOLAR, SALVAGUARDA (6+)

ORDEN, FORJADOS EN LA TORMENTA, CÁMARA DE PERDICIÓN