

REGLAS DE FACCIÓN: CORTES COMECARNE

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Cortes Comecarne.

SIERVOS APASIONADOS

U Cualquier fase de combate

1

HORDAS ABRUMADORAS: *Mientras masas de necrófagos enloquecidos derriban a sus enemigos, el horror y la ira de los aliados de las víctimas se transforman en un delirio desorientador que los paraliza.*

Declara: Designa una unidad **SIERVOS** amiga trabada que no cargó en este turno para usar esta habilidad. A continuación, toma como blanco una unidad enemiga trabada con esa unidad **SIERVOS**.

Efecto: El blanco no puede hacer movimientos de agruparse durante el resto del turno.

CORTESANOS DE GESTAS

U Pasiva

LA BENDICIÓN DEL CÁLIZ: *Ansiosos por ganarse el favor de sus señores, los héroes compiten por conseguir trofeos y honor para su corte.*

Efecto: Los **HÉROES CORTES COMECARNE** amigos tienen **SALVAGUARDA** (5+) si han destruido alguna unidad en esta batalla.

RASGOS MONSTRUOSOS

Los rasgos monstruosos son mejoras que solo pueden darse a **MONSTRUOS**.

X Pasiva

MONSTRUOSIDAD VENERADA: *Esta bestia noble ha servido durante mucho tiempo a la corte y ejerce un extraño dominio sobre sus iguales.*

Efecto: Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate con armas **Acompañante** de otros **MONSTRUOS CORTES COMECARNE** amigos que no sean **ÚNICA** mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad.



X Pasiva

ABOMINACIÓN SALVAJE: *Cualquier enemigo al alcance de las temibles mandíbulas y garras de esta bestia no volverá a ver el amanecer.*

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate **Acompañante** de esta unidad.

U Final de cualquier turno

HORRIBLEMENTE RESISTENTE: *Los lagos de magia de muerte formados en las ruinas de un imperio masacrado han fortalecido el cuerpo de este monstruo casi imposible de destruir.*

Efecto: Cura (1D3) a esta unidad. Si esta unidad no es **HÉROE**, en su lugar, Cura (2D3) a esta unidad.

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • REY NECRÓFAGO ABOMINABLE



Los Reyes Necrófagos Abominables de la Franja Siemprevive están completamente trastornados. Se creen gobernantes buenos y justos en lugar de las pesadillas carnívoras que son en realidad, y sus secuaces cadavéricos están igualmente engañados. Tal es su devoción por su amo vampírico que, si su rey cae, entrarán en cólera y despedazarán a los responsables.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Espolones y colmillos ensangrentados Anti HÉROE (+1 Perforar)	5	3+	3+	1	2

✂ Pasiva

LA CORTE DEL REY: Los Reyes Necrófagos suelen estar rodeados de asistentes personales, cortesanos y familia real, que luchan apasionadamente para competir por su aprobación y cuya lealtad enciende a su vez la sangre de su monarca.

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de otros HÉROES CORTES COMECARNE que no sean MONSTRUO mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad. Además, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad por cada otro HÉROE CORTES COMECARNE que no sea MONSTRUO que esté completamente a 12" o menos de esta unidad, hasta un máximo de +3.

✂ Pasiva

LARGA VIDA AL REY: La muerte de un miembro de la familia real causa conmoción en la corte canibal y provoca una rabia sangrienta.

Efecto: Si esta unidad es eliminada, antes de retirarla del juego, las unidades CORTES COMECARNE amigas que no sean ÚNICA y estén completamente a 12" o menos de esta unidad están **rabiosas** hasta el inicio de tu siguiente turno. Las armas de combate de las unidades **rabiosas** amigas tienen **Crít. (herida automática)** y causan impactos críticos con toda tirada para impactar de 5+ sin modificar.



CLAVES

HÉROE, MAGO (1), INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+)
MUERTE, CORTES COMECARNE, ABOMINABLE

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • GUARDIÁN SANGRIENTO ABOMINABLE



Los Guardianes Sangrientos Abominables, terrores voladores con alas hechas jirones, patrullan los reinos de Ghyran en busca de intrusos o reliquias preciosas para su amo, tesoros o presas sobre los que caen en picado, reclamando las tierras en nombre de su Rey Necrófago y destripando con sus garras a los intrusos.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Garras y colmillos sangrientos	5	3+	3+	1	2

✂ Pasiva

CARGA GLORIOSA: El Guardián Sangriento se lanza a la batalla junto a sus fieles caballeros.

Efecto: Si esta unidad ha cargado en este turno, mientras esté en la zona de combate de alguna unidad CABALLEROS amiga tiene **SALVAGUARDA (5+)** y sus garras y colmillos sangrientos tienen **Cargar (+1 Daño)**.

➦ Una vez por turno (Ejército), Final del turno enemigo

DESCENSO EN PICADO: El Guardián Sangriento surca los cielos y cae sobre el campo de batalla para conseguir un nuevo y glorioso tesoro para la corte.

Efecto: Retira esta unidad del campo de batalla. A continuación, sitúala de nuevo a más de 9" de toda unidad enemiga y, o bien:

- Completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla, o bien
- A 3" o menos de un objetivo que no controles.



CLAVES

HÉROE, MAGO (1), INFANTERÍA, VOLAR, SALVAGUARDA (6+)
MUERTE, CORTES COMECARNE, ABOMINABLE