

REGLAS DE FACCIÓN: TIPEJOZ NOKTURNOS

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Tipejoz Nokturnos.

PANDA MUERDEZOLEZ

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

BUEN MORDIZKO: Los grots de esta tribu han equipado a sus Colmibramantes con fundas dentales de metal solar que absorben magia al cargar contra el enemigo, dándoles un mordisco realmente terrible.

Declara: Toma como blanco hasta 3 unidades **MUCHACHEJOZ** amigas que hayan cargado en este turno.

Efecto: Durante el resto del turno, suma 1 al atributo Perforar de las armas **Acompañante** de los blancos.

MAREA CHUZMOZA

● Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno

TIPEJOZ Y MÁZ TIPEJOZ: La presencia acechante de los Klanes Lunares y sus constantes cacareos hacen que sea difícil para el enemigo centrarse en sus planes de batalla.

Declara: Toma como blanco una unidad **KLAN LUNAR** amiga que no sea **GARRAPATO** y que esté disputando un objetivo.

Efecto: Suma 1 a la puntuación de control de la unidad blanco por cada miniatura de esa unidad que no esté disputando objetivos.

SABER DE HECHIZOS

SABER DE FATIGAZ

➤ Tu fase de héroe

6

SUSTO BRILLANTE: Viendo que “la koza ze eztá poniendo chungu”, el lanzador invoca una malhumorada imagen de Fatigaz Karabrillante para asustar a su horda y hacer que se aleje del enemigo.

Declara: Designa un **MAGO TIPEJOZ NOKTURNOS** amigo para lanzar este hechizo. Toma como blancos hasta 3 unidades **TIPEJOZ NOKTURNOS** amigas visibles para el lanzador y completamente a 12" o menos de él. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Cada blanco puede usar, inmediatamente, una habilidad **RETIRARSE** como si fuera tu fase de movimiento. No se infligen daños mortales por esas habilidades **RETIRARSE**.

CLAVES HECHIZO, SIN LÍMITE

➤ Tu fase de héroe

6

TIPEJOZ RAUDOZ: Frotando un trozo de metal solar y escupiendo una maldición, el lanzador infunde a los Tipejoz cercanos una buena dosis de rapidez.

Declara: Designa un **MAGO TIPEJOZ NOKTURNOS** amigo para lanzar este hechizo. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, suma 2" al atributo Movimiento de las unidades **TIPEJOZ NOKTURNOS** amigas que no sean **TROGGOTH** mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad.

CLAVES HECHIZO

➤ Tu fase de héroe

6

MIRADA DE KARABRILLANTE: El lanzador redirige la temible mirada de Fatigaz hacia el enemigo, que tiene que dar tumbos a ciegas.

Declara: Designa un **MAGO TIPEJOZ NOKTURNOS** amigo para lanzar este hechizo. Toma como blanco una unidad enemiga visible para el lanzador y a 18" o menos de él. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno:

- El blanco no puede usar habilidades **CORRER**.
- Reduce a la mitad el atributo Alcance de las armas a distancia del blanco.

CLAVES HECHIZO

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • FANÁTIKOZ DEZTROZONEZ



Los Fanátikoz Deztrozonez, enajenados por los brebajes de hongos venenosos, blanden enormes bolas de metal que pueden atravesar ferrobles y destrozor enemigos con la misma facilidad. A menudo se esconden entre grupos de grots, emergiendo en un estridente frenesí antes de estrellarse contra sus sorprendidos y horrorizados enemigos como un torbellino de destrucción.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Bola kon kadena	3	4+	3+	2	1D3

⚙ Fase de despliegue

OCULTOS EN LA HORDA: Atados y balbuceando, los Fanátikoz Deztrozonez son arrastrados o llevados por la masa de grots hasta que llega el momento de soltarlos... y rezar a la Luna Malvada para que vayan en la dirección correcta.

Declara: Designa esta unidad si no ha sido desplegada.

Efecto: Sitúa esta unidad en reserva **oculta en la horda**. Ahora se considera desplegada.

CLAVES DESPLIEGUE

⚙ Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de carga

TORBELLINO DE DESTRUCCIÓN: Los Fanátikoz salen disparados de las unidades del Klan, convertidos en tornados vivientes que causan una auténtica carnicería al atravesar las filas enemigas.

Declara: Designa esta unidad si está **oculta en la horda**.

Efecto: Sitúa esta unidad en cualquier punto del campo de batalla, completamente a 3" o menos de una unidad amiga **Zajadorez de Klan Lunar** o **Arkeroz de Klan Lunar**. A continuación, esta unidad puede mover 2D6". Puede atravesar miniaturas enemigas y sus zonas de combate y puede acabar ese movimiento trabada. Finalmente, tira 1D6 por cada unidad enemiga trabada con esta unidad o que esta unidad haya atravesado en ese movimiento e inflígele tantos daños mortales como el resultado.

CLAVES BÁSICA, MOVIMIENTO, CARGA



CLAVES

INFANTERÍA

DESTRUCCIÓN, TIPEJOZ NOKTURNOZ, KLAN LUNAR

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • FANÁTIKOZ TIRAEZPORAZ



Las junglas de la Franja Siempreverde están plagadas de setas letales de todo tipo, y son un paraíso para los dementes grots conocidos como Fanátikoz Tiraezporaz. Estos maníacos adictos a las setas blanden sus armas fúngicas en círculos salvajes, salpicando al enemigo con esporas que lo dejan aturrido y asfixiado por las toxinas.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Bolaezpora kon kadena	2	3+	4+	1	1D3

🛡 Pasiva

NUBES DE ESPORAS ASFIXIANTE: Aquellos que no son grots e inhalan demasiadas esporas Tortazetaz sufren violentos ataques de tos cuando sus cuerpos se rebelan contra la invasión fúngica.

Efecto: Resta 1 al atributo Ataques de las armas de las unidades enemigas mientras estén trabadas con esta unidad.

⚙ Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno

LOKOZ GIRATORIOZ: Aunque blanden extraños hongos en lugar de bolas de hierro, todo el mundo se aparta de los Tiraezporaz cuando giran salvajemente en medio de la refriega.

Efecto: Esta unidad puede mover 2D6". Puede atravesar zonas de combate de unidades enemigas, y puede terminar ese movimiento trabada.



CLAVES

INFANTERÍA

DESTRUCCIÓN, TIPEJOZ NOKTURNOZ, KLAN LUNAR