

REGLAS DE FACCIÓN: PIÑOHIERROZ

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Piño hierroz.

PUÑOTÓN

✂ Una vez por ronda de batalla, Cualquier fase de héroe

MÁZ DEZTRUKTOREZ, MÁZ

PODEROZOZ: Cuando los Megajefes lideran desde las primeras líneas, los Piño hierroz avanzan como una imparable marea de músculo verde y pesadas armaduras.

Efecto: Si hay algún **Megajefe** amigo en el campo de batalla, durante el resto del turno, al usar la habilidad “Deztruktorez Poderozoz”, puedes tomar como un segundo blanco otra unidad válida.

Si no hay **Megajefes** amigos en el campo de batalla, tira 1D6. Con 3+, durante el resto del turno, al usar la habilidad “Deztruktorez Poderozoz”, puedes tomar como un segundo blanco otra unidad válida.

KARKAJODONEZ

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

¡MACHAKAD AL GRANDULLÓN!: Los chikoz se preparan para partirle la cara a algún tipejo engreído que se cree que ser más grande que un orruk le va a servir de algo.

Declara: Toma como blanco una unidad **PIÑOHIERROZ** amiga.

Efecto: Durante el resto del turno, suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate del blanco que tomen como blanco una unidad enemiga con un atributo Salud mayor que el suyo.

RASGOS MONSTRUOSOS

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

✂ Pasiva

¡MIRA KÉ GRANDE!: Esta bestia es mucho más musculosa y agresiva que el resto de su especie.

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

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

¡MIRA KÉ LOKA!: Una vez que esta bestia trastornada empieza su acometida, no se detendrá hasta que a su alrededor no quede más que una viscosa pasta roja.

Declara: Si esta unidad cargó en este turno, toma como blanco una unidad enemiga trabada con ella.

Efecto: Tira 1D3. Con 2+, inflige al blanco tantos daños mortales como el resultado. Si alguna miniatura muere por esta habilidad, después de retirar esas miniaturas del campo de batalla, si esta unidad está todavía trabada, esta unidad puede inmediatamente usar de nuevo esta habilidad.

CLAVES

ACOMETIDA

➤ Una vez por batalla, Tu fase de héroe

¡MIRA KÉ RÁPIDA!: Esta bestia se lanza hacia delante a una velocidad que coge a cualquiera por sorpresa.

Efecto: Si esta unidad no fue situada este turno, puede usar la habilidad “Movimiento normal” como si fuera tu fase de movimiento.



AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

JINETEZ DE GRUNTA



Abriéndose paso entre los árboles de la Franja sin finura, cautela ni instinto de supervivencia alguno, los jinetes acorazados conocidos como Jinetez de Grunta son una amenaza imparable. Aferrándose a sus monturas porcinas y tronchándose de risa como zquetes, los jinetes Piñohierroz atacan a sus enemigos con descomunales machetas en un espectáculo de cabezas y miembros amputados.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Rebanadora o dezpedazadora Carga (+1 Daño)	3	4+	3+	1	1
Kolmilloz de Grunta Carga (+1 Daño), Acompañante	3	4+	2+	1	1

➤ Pasiva

ABRIÉNDOSE PASO: La infantería que no estima necesario hacerse a un lado al paso de un grunta blindado con un Piñohierro al lomo pronto aprende un poco de sentido común.

Efecto: Cuando esta unidad mueve, puede atravesar las miniaturas de unidades **INFANTERÍA** enemigas y las zonas de combate de unidades **INFANTERÍA** enemigas, pero no puede finalizar un movimiento trabada a menos que lo especifique la habilidad usada.



CLAVES

CABALLERÍA, CAMPEÓN
DESTRUCCIÓN, PIÑOHIERROZ

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

BRUTAMBÓTIKOZ DEZTROZONEZ



Quizás el motivo que lleva a tantos BrutambótiKOZ Deztrozonez a las devastadas junglas del Reino de la Vida sea su vibrante viridiscencia. Se lanzan sobre sus enemigos con la mente completamente anegada de visiones del "Gran Dios Verde", en un tornado de violencia de tal calibre que los Piñohierroz que lo presencian se contagian de un irreprimible deseo de imitar la matanza.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Machakadena Anti INFANTERÍA (+1 Perforar)	6	4+	3+	1	1

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

¡MIRA KÓMO GIRAN!: Al ver a los Deztrozonez abrirse paso entre las filas enemigas en un torbellino de temeridad, los Piñohierroz cercanos encuentran inspiración para luchar con el mismo desenfreno e imprudencia.

Declara: Si esta unidad está trabada, toma como blanco una unidad **PIÑOHIERROZ** amiga visible para esta unidad y completamente a 12" o menos de ella.

Efecto: Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate del blanco durante el resto del turno.



CLAVES

INFANTERÍA, SALVAGUARDA (5+)
DESTRUCCIÓN, PIÑOHIERROZ, BRUTO