

REGLAS DE FACCIÓN: MATAFUEGOS

MARCAS DE VULCATRIX

Las marcas de Vulcatrix son mejoras que solo se pueden asignar a **MAGMADROTHS**.

⚡ Una vez por batalla,
Tu fase de disparo

LLAMARADA INCANDESCENTE:

Cuando la runa de este Magmadroth brilla, la bestia vomita llamas tan calientes como para fundir acero reforzado.

Efecto: Durante el resto del turno:

- Dobra el atributo Ataques del **Torrente de fuego rugiente** de esta unidad.
- El **Torrente de fuego rugiente** de esta unidad tiene un atributo Daño de 3.

🛡️ Pasiva

ESCAMAS

REFORZADAS: *La piel de esta bestia es tan dura que las armas se doblan al contacto y los proyectiles simplemente rebotan en ella.*

Efecto: Resta 1 al atributo Perforar de las armas usadas en ataques que tomen como blanco esta unidad.

⚙️ Reacción: Declaraste una habilidad **ACOMETIDA** para esta unidad

LINAJE SIN IGUAL: *Esta bestia tiene un poderoso y regio linaje.*

Efecto: Puedes tomar otra unidad válida como segundo blanco de esa habilidad **ACOMETIDA**. Si la habilidad requiere una tirada, debes tirar por cada blanco.

SABER DE PLEGARIA

DONES DE VULKYN

⚡ Tu fase de héroe

3

ICORDEL UR-

SALAMANDRA: *La sangre del Magmadroth está bendecida con la legendaria letalidad de su antepasado.*

Declara: Designa un **SACERDOTE MATAFUEGOS** amigo para entonar esta plegaria. Toma como blanco una unidad **MONSTRUO MATAFUEGOS** amiga visible para el oficiante y completamente a 12" o menos de él. A continuación, haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, si la habilidad "Sangre volcánica" del blanco inflige daños a alguna unidad enemiga, inflige a esa unidad enemiga 1D3 daños mortales tras resolver la secuencia de daño. En su lugar, inflígele 1D3+3 daños mortales si la tirada de cántico fue 6+.

CLAVES

PLEGARIA, SIN LÍMITE

⚡ Tu fase de héroe

4

FURIA DE VULCATRIX:

Con los ojos encendidos, el sacerdote inunda a sus aliados con la furia del Ur-Salamandra.

Declara: Designa un **SACERDOTE MATAFUEGOS** amigo para entonar esta plegaria. Toma como blanco 1 unidad **MATAFUEGOS** amiga visible para el oficiante y completamente a 12" o menos de él. A continuación, haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate del blanco, incluidos los de armas **Acompañante**.

Además, si la tirada de cántico fue 8+, suma 2 al atributo Ataques de las armas **Acompañante** del blanco hasta el inicio de tu siguiente turno.

CLAVES

PLEGARIA

⚡ Tu fase de héroe

5

IMPULSO ABRASADOR:

El sacerdote entona una plegaria y lanza chispas por la boca, provocando que los Matafuegos cercanos corran a la batalla.

Declara: Designa un **SACERDOTE MATAFUEGOS** amigo para entonar esta plegaria. Toma como blanco una unidad **MATAFUEGOS** amiga visible para el oficiante y completamente a 12" o menos de él que no fue situada en este turno. A continuación, haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: El blanco puede usar la habilidad "Movimiento normal" como si fuera tu fase de movimiento. Si la tirada de cántico fue 10+, puedes tomar otra unidad válida como segundo blanco.

CLAVES

PLEGARIA

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

HIJO RÚNICO ÁURICO

EN MAGMADROTH



Las junglas de Ghyran concuerdan con los deseos de los ardientes Magmadroths, unos gigantes reptiles que son un arma devastadora con la que los Hijos Rúnicos Áuricos demuestran su valor en batalla. Se elevan sobre sus patas traseras y caen a plomo, desatando un estallido de fuego que parte la tierra y hace tambalearse a los enemigos.

 ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Torrente de fuego rugiente Anti INFANTERÍA (+1 Perforar), Acompañante	10"	4	3+	3+	1	1D3
 ARMAS DE COMBATE		Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Armas ancestrales Anti MONSTRUO (+1 Perforar)		5	3+	3+	1	2
 Garras y cuernos de Magmadroth Acompañante		6	4+	2+	1	2
Fauces llameantes de Magmadroth Acompañante		2	4+	2+	2	3

☠ Pasiva

DAÑADO EN BATALLA

Efecto: Mientras esta unidad tenga 10 o más daños, el atributo Ataques de sus Garras y cuernos de Magmadroth es 4.

✂ Una vez por batalla, Fase de despliegue

FUEGO, SANGRE Y

VENGANZA: Si su progenitor se ve amenazado, un Hijo Rúnico Áurico y su Magmadroth entrarán en una cólera salvaje.

Declara: Toma como blanco un Padre Rúnico Áurico en Magmadroth amigo que esté en el campo de batalla.

Efecto: Suma 1 al atributo Daño de las armas de combate de esta unidad, incluidas las armas Acompañante, mientras el blanco esté trabado, dañado, o eliminado.

✂ Pasiva

SANGRE VOLCÁNICA:

Nacidos del fuego y las llamas, los Magmadroth palpan con el calor de las cavernas volcánicas en las que anidan.

Efecto: Si obtienes un 1 sin modificar en una tirada de salvación contra un ataque de combate que tome como blanco esta unidad, inflige 1 daño mortal a la unidad atacante tras resolver la habilidad COMBATE.

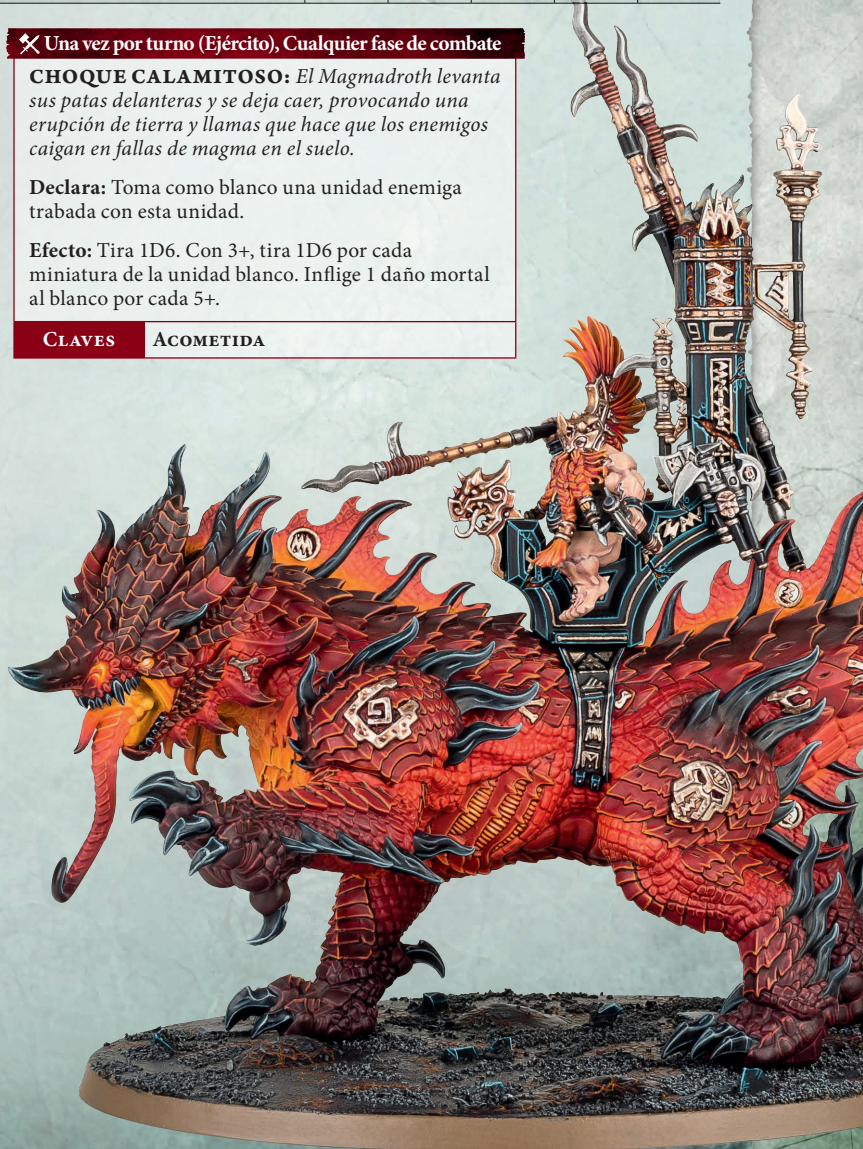
✂ Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate

CHOQUE CALAMITOSO: El Magmadroth levanta sus patas delanteras y se deja caer, provocando una erupción de tierra y llamas que hace que los enemigos caigan en fallas de magma en el suelo.

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

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, tira 1D6 por cada miniatura de la unidad blanco. Inflige 1 daño mortal al blanco por cada 5+.

CLAVES ACOMETIDA



CLAVES

HÉROE, MONSTRUO, SALVAGUARDA (6+)

ORDEN, MATAFUEGOS, DUARDIN, MAGMADROTH