

REGLAS DE FACCIÓN: HIJOS DE BEHEMAT

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Hijos de Behemat.

PEÑA BOLISTA

⚔ Una vez por turno (ejército), Tu fase de disparo

¡PLENO! ¡JO, JO, JO!: *A estos gargantes les gusta una buena partida de bolos humanos y ver cuántos pispajos pueden derribar o aplastar con algún trozo —o morador— del entorno.*

Declara: Toma como blancos hasta 2 unidades **MEGAGARGANTE** amigas y cualquier cantidad de unidades **GARGANTE** amigas. Todas ellas deben estar a 3" o menos de algún elemento de terreno.

Efecto: Dobra el atributo Ataques de las armas a distancia de los blancos durante el resto del turno. Si el blanco no tiene armas a distancia, elige en su lugar una unidad enemiga a 12" o menos del blanco y tira 1D3: con 2+, inflige a esa unidad enemiga tantos daños mortales como el resultado.

PIESGORDOS

⚔ Una vez por batalla, Fase de despliegue

ALTOS Y PATANES: *Ya sea porque insisten en que son "un poco más altos" o simplemente porque son unos matones insoportables, estos Gargantes Aplastahumanos tienen una autoridad casi absoluta sobre los demás Arrastrapieses... siempre y cuando no haya cerca otro más grande, claro.*

Declara: Toma como blanco una unidad **Gargante Aplastahumanos** amiga.

Efecto: Durante el resto de la batalla, suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate de unidades **GARGANTE** amigas mientras estén completamente a 12" o menos del blanco y no estén completamente a 12" o menos de alguna unidad **MEGAGARGANTE** amiga.

RASGOS HEROICOS

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

GRANDES PERSONALIDADES (Solo HÉROE)

⚔ Pasiva

ACAPARADOR: *Si este gargante quiere algo tuyo, pronto deja de serlo.*

Efecto: Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate de esta unidad que tomen como blanco una unidad enemiga que disputa un objetivo que no controlas.

⚔ Pasiva

MEGAGRUÑÓN: *Su terquedad y negativa a morir por muy mal que pinte la cosa han convertido a este gargante en una auténtica leyenda.*

Efecto: Mientras esta unidad tenga 25 o más daños tiene **SALVAGUARDA** (5+).

⚔ Una vez por turno, Reacción: El oponente declaró una habilidad **CARGA** para una unidad enemiga no **MONSTRUO** visible para esta unidad y a 12" o menos de ella.

UN GIGANTÓN DE MIEDO: *Cuando el enemigo se lanza al ataque, un ceño fruncido y una enorme porra hacen que se pregunté por qué decidió enfrentarse a este gargante de aspecto especialmente feroz.*

Efecto: Si esta unidad no está trabada, tira 1D6: con 3+ puedes sustituir uno de los dados de esa tirada de carga por un 1.



AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

MEGAGARGANTE COMEKRAKENS



Los malhumorados Megagargantes Comekrakens merodean por las costas de Ghyr, emergiendo cada cierto tiempo de los bosques de algas marinas para aplastar, machacar y destruir.

Más astutos de lo que se espera de un gargante, los Comekrakens pueden acechar bajo la superficie del agua durante horas, esperando hasta que su presa terrestre baje la guardia... y pague por ello.

	ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
	Escombros arrojados	24"	3	4+	3+	1	1D3
	ARMAS DE COMBATE		Atq	Imp	Her	Per	Dañ
	 Mazo partebarcos		4	4+	2+	2	5
	 Pisotón quiebracolumnas Anti INFANTERÍA (+1 Perforar)		4	4+	2+	2	1D3
	 Agarre mortal Anti HÉROE (+1 Perforar)		1	4+	2+	2	1D6

🛡 Pasiva

DAÑADO EN BATALLA

Efecto: Mientras esta unidad tenga 15 o más daños, el atributo Ataques de su Mazo partebarcos es 3 y esta unidad tiene un atributo Control de 10.

🏰 Pasiva

HIJO DE BEHEMAT: Los Hijos de Behemat son casi tan difíciles de matar como su progenitor.

Efecto: Si esta unidad fuera a ser eliminada automáticamente, no lo es. En su lugar, asígnale 6 daños (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda contra esos daños).

🏹 Pasiva

PATAS LARGAS: Los Megagargantes ciernen el campo de batalla, pasando por encima de casi cualquier obstáculo con sus largas piernas.

Efecto: Esta unidad puede atravesar miniaturas de unidades no MONSTRUO y partes de elementos de terreno de 4" de altura o menos.

🏹 Tu fase de movimiento

EMERGIENDO DE LAS PROFUNDIDADES:

Efecto: El Comekrakens emerge desde las profundidades del océano en una explosión de ira y espuma.

Declara: Designa esta unidad si está bajo las olas.

Efecto: Sitúa esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a 9" o más de toda unidad enemiga y completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla.

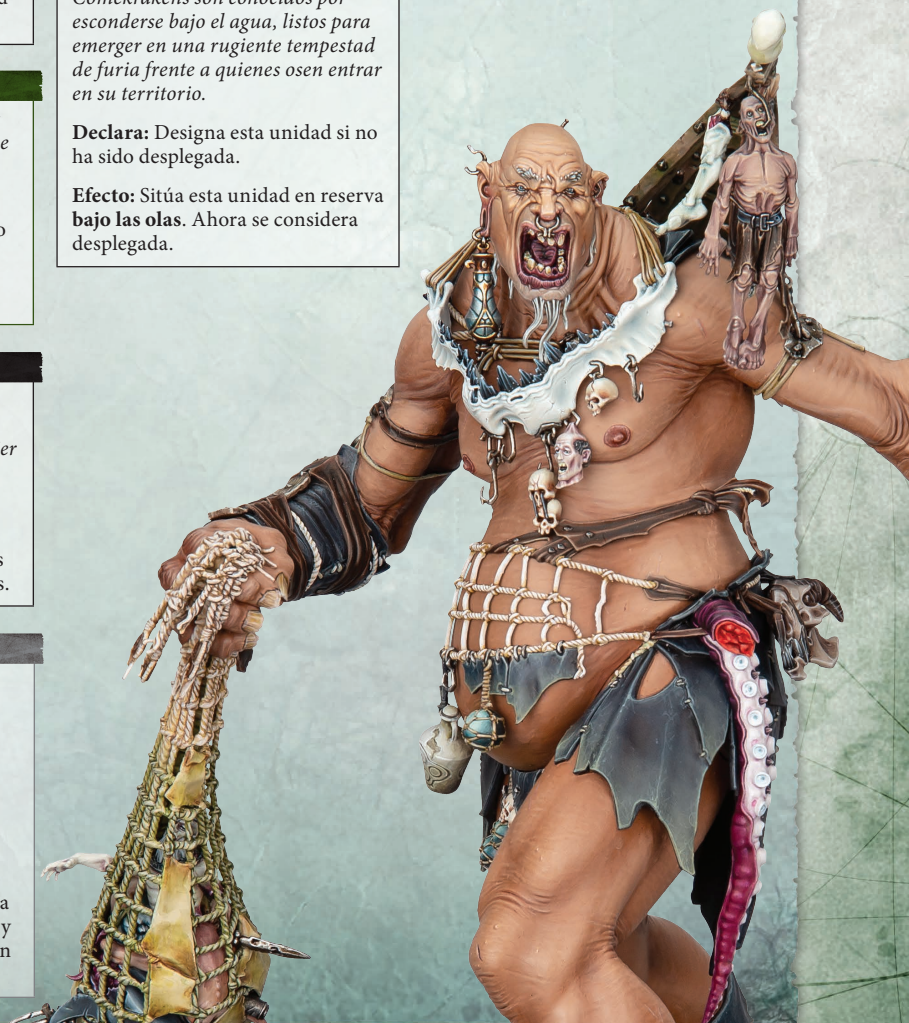
⚙ Una vez por batalla (Ejército), Fase de despliegue

ACECHANDO BAJO LAS OLAS:

Efecto: Los Megagargantes Comekrakens son conocidos por esconderse bajo el agua, listos para emerger en una rugiente tempestad de furia frente a quienes osen entrar en su territorio.

Declara: Designa esta unidad si no ha sido desplegada.

Efecto: Sitúa esta unidad en reserva bajo las olas. Ahora se considera desplegada.



CLAVES

HÉROE, MONSTRUO

DESTRUCCIÓN, HIJOS DE BEHEMAT, MEGAGARGANTE