

# AZOTE DE GHYRAN

## REGLAS DE FACCIÓN: MASCATRIBUS OGORS

### FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Mascatribus Ogors.

#### AMENAZAS DEL MASCAMINO

Una vez por turno (Ejército), Fase de carga enemiga

**OBSESIONADOS POR ALIMENTARSE:**

*Cuando avistan una comida potencial, es casi imposible impedir que estos voraces ogors consuman su presa.*

**Declara:** Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA OGOR** amiga que no esté trabada.

**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, el blanco puede mover hasta tantas pulgadas como el resultado de la tirada. Puede atravesar las zonas de combate de las unidades enemigas y puede acabar ese movimiento trabada, en cuyo caso ha cargado.

**CLAVES** BÁSICA, MOVIMIENTO, CARGA

#### TRAGONES AVARICIOSOS

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

**GUERRA POSALMUERZO:** *Tras sorber las vísceras de sus enemigos caídos y limpiar sus huesos, estos ogors vuelven a la batalla en busca de su próximo festín.*

**Declara:** Toma como blancos hasta 1D3 unidades **INFANTERÍA OGOR** amigas que estuviesen trabadas con alguna unidad enemiga que fuera eliminada este turno.

**Efecto:** Devuelve 1 miniatura muerta a cada unidad blanco.

## SOBRENOMBRES

Los sobrenombres son mejoras que solo pueden asignarse a **HÉROES MASCATRIBUS OGORS**.

Pasiva

**DESTRIPADOR:** *Este ogor prefiere luchar cuerpo a cuerpo y es famoso por su asombrosa habilidad para salir victorioso.*

**Efecto:** Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate de esta unidad si no cargó en el mismo turno.

Pasiva

**TRAGAMAGOS:** *Desde que se comió a todo un grupo de eruditos magos, la mera presencia de este ogor basta para desbaratar las defensas mágicas.*

**Efecto:** Resta 1 a las tiradas de salvaguarda de las unidades enemigas mientras estén a 6" o menos de esta unidad.

Una vez por batalla, Fase de despliegue

**MEGATRAGÓN:** *Este ogor examina a los enemigos ante él como a los platos de un menú, y elige el plato principal del día.*

**Efecto:** Designa 1 de las siguientes claves:

- **INFANTERÍA**
- **CABALLERÍA**
- **MONSTRUO**
- **MÁQUINA DE GUERRA**
- **BESTIA**

Durante el resto de la batalla, siempre que se asignen daños por ataques de combate de esta unidad a una unidad enemiga con esa clave y esa unidad enemiga sea eliminada en el mismo turno, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad. Este efecto es acumulativo.

# AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

## ESCUPEHIERROS



Los enormes cañones llamados Escupehierros son arrastrados a la batalla por rinobueyes y, como es normal, no se adaptan bien a los estrechos confines de Ghyran. En su lugar, los artilleros ogor han recurrido a rellenar los cañones con metralla, cachos de hierro y cualquier otra cosa que puedan agarrar, disparando esta carga letal a bocajarro a la cara del enemigo que trata de emboscarlos.

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

## TIRASOBRAS GNOBLAR



Los Gnoblar prefieren rellenar sus destartados Tirasobras con restos féreos y cuchillas rotas, pero en Ghyran han aprendido que los fragmentos de madera astillada, los hongos venenosos y los nidos de avispas son igual de letales, por lo que lanzan esta munición contra el enemigo, riéndose malévolamente al oír sus gritos tras el impacto.

ARMAS A DISTANCIA Alc Atq Imp Her Per Dañ

Cañón Escupehierros 18" 2 4+ 2+ 2 5

ARMAS DE COMBATE Atq Imp Her Per Dañ

Ferromazo 2 4+ 2+ 1 2

Cuernos afilados de rinobuey  
Anti carga (+1 Perforar), Acompañante 3 4+ 2+ 1 1D3

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

**EXPLOSIÓN DE METRALLA:** El artillero introduce varios puñados de hierro oxidado en el cañón.

**Efecto:** Durante el resto del turno:

- Suma 1 al atributo Ataques de las armas a distancia de esta unidad.
- Las armas a distancia de esta unidad tienen **Crit. (2 impactos)**.

ARMAS A DISTANCIA Alc Atq Imp Her Per Dañ

Lanzachatarra  
Crit. (2 impactos) 18" 12 4+ 2+ 1 1

ARMAS DE COMBATE Atq Imp Her Per Dañ

Cuernos afilados de rinobuey y armas de la dotación  
Anti carga (+1 Perforar), Acompañante 4 4+ 2+ 1 1D3

Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de disparo

**¡CHATARRA VA!:** Las maniobras del enemigo se ven interrumpidas por una lluvia de chatarra.

**Declara:** Toma como blanco una unidad enemiga a la que se hayan asignado daños en esta fase por los ataques de disparo de esta unidad.

**Efecto:** Tira 1D6. Si el resultado es igual o mayor al atributo Salvación del blanco, reduce a la mitad su atributo Movimiento hasta el inicio de tu siguiente turno. Además, con 5+, hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 al número de dados de las tiradas de carga del blanco, hasta un mínimo de 1.

CLAVES

MÁQUINA DE GUERRA  
DESTRUCCIÓN, MASCATRIBUS OGOR, OGOR,  
RINOBUUEY, LLENATRIPAS

CLAVES

MÁQUINA DE GUERRA  
DESTRUCCIÓN, MASCATRIBUS OGOR, RINOBUUEY