

MATAFUEGOS

PORTAHACHAS BUSCASAGAS

Este ejército de Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

GENERAL

- ◆ Herrero de Batalla

UNIDADES

- ◆ 5 Bersérkeres Guardafogones
- ◆ 5 Bersérkeres de Vulkita
- ◆ 5 Bersérkeres de Vulkita
- ◆ 5 Bersérkeres de Vulkita
- ◆ 5 Bersérkeres de Vulkita



Todo Matafuegos ansía que su nombre resuene para siempre en las leyendas heroicas de su logia, recordado como sinónimo de destreza marcial y audacia. Los Portahachas Buscasagas son bandas errantes de Bersérkeres que ansían tal gloria. Les guía en su viaje un Herrero de Batalla que hace de testigo de sus gestas y que un día honrará las más dignas en el Salón del Hogar, preservando así su relato para la posteridad.

La forma de guerrear de los Portahachas es poco sutil. Estos intrépidos duardines ignoran el peligro y no tienen paciencia para luchar a la defensiva. Los Bersérkeres de Vulkita tienen tendencia a cargar de cabeza contra cualquier amenaza, confiando en que su robustez y el poder divino grabado en sus carnes les mantengan vivos mientras hacen trizas humeantes al enemigo. Mientras ruga la contienda, el Herrero de Batalla recita historias de héroes pasados que murieron de forma digna de un vástago de Grimnir. Con ello, incitan a sus camaradas a realizar hazañas aún más gloriosas, prendiendo sus runas con fervor. Una banda de Bersérkeres Guardafogones forma una guardia de honor alrededor del Herrero de Batalla, decapitando con sus armas a dos manos a cualquier enemigo que no sea abatido por su protegido.

“Decidme, Hijos de Grimnir, ¿quién quiere vivir para siempre?”

– Herrero de Batalla Aurgi Ojocenciento de los Vostarg



El diseñador gráfico Jim dio un trago de cerveza de magmalta y recitó un juramento a Grimnir antes de pintar sus Matafuegos de la logia Vostarg, logrando grandes resultados en muy poco tiempo con pinturas Contrast de tonos cálidos.

RASGOS DE BATALLA

⚙️ Una vez por ronda de batalla, Inicio de tu turno

DESPERTAR LAS RUNAS:

En batalla, las runas de ur-oro de los Matafuegos despiertan, llenándolos con el llameante poder de Grimnir.

Declara: Designa 1 de las **runas de ur-oro** de la derecha y haz una **tirada de activación** de 1D6. Cada runa de ur-oro solo puede ser activada una vez por batalla.

Efecto: Con 1-5, se aplica el **efecto estándar** de la runa. Con un 6, se aplica también el **efecto mejorado** de la runa. El efecto dura hasta el inicio de tu siguiente turno.

RUNAS DE UR-ORO

❌ RUNA DE FURIA

Estándar: Suma 1 a las **tiradas para impactar** en los ataques de combate de las unidades amigas.

Mejorado: Además, suma 1 al atributo **Ataques** de las armas de combate de tus unidades.

❌ RUNA DE CALOR ABRASADOR

Estándar: Suma 1 al atributo **Perforar** de las armas de combate de tus unidades.

Mejorado: Además, suma 1 al atributo **Daño** de las armas de combate de tus unidades.

🛡️ RUNA DE FIERA DETERMINACIÓN

Estándar: Tus unidades tienen **SALVAGUARDA (5+)**.

Mejorado: Además, suma 1 a **tiradas de salvación** de las unidades amigas.

➡️ RUNA DE FANATISMO IMPLACABLE

Estándar: Suma 2" al atributo **Movimiento** de tus unidades.

Mejorado: Además, suma 2 a las **tiradas de carga** de tus unidades.

HABILIDADES DE REGIMIENTO: Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

➡️ Una vez por batalla, Inicio de la primera ronda de batalla

TÚNELES MAGMÁTICOS: *Túneles tallados con magia rúnica permiten a una banda de Matafuegos atacar desde un flanco inesperado.*

Efecto: Designa hasta 2 unidades amigas. Retíralas del campo de batalla y sitúalas en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" de toda unidad enemiga.

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

HACHAS ARROJADIZAS DE FUEGOACERO:

Estas armas son letales si se lanzan a corta distancia.

Declara: Designa cualquier número de unidades amigas que **no estén trabadas** y se encuentren a 10" o menos de alguna unidad enemiga.

Efecto: Por cada una de esas unidades, designa a una unidad enemiga visible a 10" o menos de ella y tira 1D6. Con 4+, inflige **1D3 daños mortales** a esa unidad enemiga.

MEJORAS: Da a tu general 1 de las siguientes mejoras.

🛡️ Inicio de cualquier turno

DEMASIADO TERCO PARA MORIR: *Tu general, ya de barba larga, es capaz de soportar heridas que abatirían a otros duardines.*

Efecto: Cura (1D3) a tu general.

⚙️ Pasiva

ESPÍRITU DE GRIMNIR: *La mera presencia de tu general hace prender el ur-oro.*

Efecto: Puedes repetir tus **tiradas de activación** por la habilidad 'Runas de ur-oro' (ver Rasgos de batalla).

🏹 Tu fase de héroe

CUERNO DE GRIMNIR: *Inscrito con poderosas runas de ur-oro, el bramido de este cuerno inspira a los guerreros malheridos para que sigan luchando.*

Declara: Designa a tu general para que use esta habilidad si **no está trabado**.

Efecto: Tira un dado por cada unidad amiga en el campo de batalla que tenga miniaturas muertas. Con 3+, puedes **devolver** 1 miniatura muerta a esa unidad.

● Pasiva

PRESENCIA PODEROSA: *Con su voz rugiente y sus formidables demostraciones de fuerza, tu general es una figura imponente sobre el campo de batalla.*

Efecto: Suma 3 a la **puntuación de control** de tu general.

MOV. 4"

SALUD 5

SALVACIÓN 5+

CONTROL 5

Los Herreros de Batalla son bardos de guerra y portaiconos, que conmemoran la gloriosa historia de los Matafuegos mediante su poderosa oratoria. Tan hábiles en combate como cualquiera de sus parientes, mantienen alzados durante la batalla sus iconos sagrados, dando ánimos a sus camaradas mediante la imagen de su dios de rostro severo. Mientras luchan, recitan historias de la logia, inspirando a los Matafuegos cercanos a realizar hazañas aún más grandiosas.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

HERRERO DE BATALLA

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Hacha de batalla ancestral	4	3+	3+	1	2	-

Pasiva

ICONO DE GRIMNIR: *El Herrero de Batalla alza su icono de Grimnir, inspirando a sus aliados para que luchen hasta el fin.*

Efecto: Suma 1 a las tiradas de salvación de las unidades amigas mientras se encuentren completamente a 12" o menos de esta unidad.

Una vez por batalla, Cualquier fase de héroe

PLANTAR EL ICONO: *El Herrero de Batalla golpea el pomo de su icono contra el suelo, prendiendo las runas de ur-oro de los aliados cercanos.*

Efecto: Durante el resto del turno, las unidades amigas tienen **SALVAGUARDA (5+)** mientras se encuentren completamente a 12" o menos de esta unidad.



CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+)

MOV. 4"

SALUD 2

SALVACIÓN 6+

CONTROL 1

Los Bersérkeres Guardafogones son los campeones escogidos de la logia, asignados a la tarea sagrada de proteger a sus gobernantes dinásticos y sus figuras más prestigiosas con una determinación casi sobrenatural. Son guerreros magistrales entrenados en el uso de los armamentos más exóticos del arsenal de su logia, y sus alabardas fognazo siembran la devastación entre las filas enemigas a base de cortar, aporrear y quemar.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

BERSÉRKERES GUARDAFOGONES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Alabarda fognazo	2	3+	3+	1	2	Crít. (mortal)

Pasiva

DEBER HASTA LA MUERTE: *Los Bersérkeres Guardafogones han jurado proteger su logia y a sus señores hasta el último aliento.*

Efecto: Mientras tu general se encuentre completamente dentro de la zona de combate de esta unidad, tanto esta unidad como tu general tienen **SALVAGUARDA (5+)**.



CLAVES

INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+)

MOV.

4"

SALUD

2

6+

SAVACIÓN

CONTROL

Hábiles y carentes de miedo, los Bersérkeres de Vulkita armados con dos hachas de fuegoacero forman el núcleo de los fyrds Matafuegos. Decididos a demostrar su valor ante la logia, arriesgan sus vidas en la búsqueda de gloria sin titubear ni un instante. Cuando sus runas de ur-oro brillan, se vuelven aún más formidables, pues el poder y la furia ardiente de Grimnir recorren sus cuerpos.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

BERSÉRKERES DE VULKITA

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Hachas de mano de fuegoacero	2	4+	3+	1	1	Anticarga (+1 Perforar)

✂ Pasiva

TORBELLINO DE DESTRUCCIÓN: *Con la luz de Grimnir ardiendo en sus ojos, estos impetuosos guerreros se lanzan a la pelea.*

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad si ha cargado durante ese mismo turno.



CLAVES

INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+)

