



El Culto de los Mil Rostros

Características de las unidades

											Equipo	Habilidades	
Ermitaño :: Mago													
10	3/6	3	7	-	7	3	4	3	2	2	74	Cuenco rúnico Cayado mágico	Curtido, Ermitaño Mago guerrero, Sanación (4)
Bruja Calo :: Héroe de Leyenda													
10	2/5	3	8	-	9	3	4	5	1	3	110	Kranco Kerrang*	Curtida, Iluminada
Morlaco :: tropa													
10	4/9	5	8	-	5	4	-	-	-	-	18	Arma saqueada Escudo	Audaz
Líder Morlaco :: tropa													
10	5/10	5	8	-	6	4	-	-	-	-	20		
Arqueras :: tropa de disparo													
10	3/6	3	7	4	5	3	-	-	-	-	16	Arco largo (F:3, DD:9, A:50cm) Espada corta	
Mujeres Hienas :: tropa													
12	4/7	3	6	-	5	3	-	-	-	-	13	Garras	Devorador
Líder mujeres hienas :: tropa													
10	5/8	3	6	-	6	3	-	-	-	-	15		
Movimiento	Destreza	Fuerza	Resistencia	Punttería	Valentía	Tamaño	Supervivencia	Concentración	Factor Ataque	Mano	Coste		

Habilidades especiales

Curtido: (S.A.)

Una miniatura curtida dispondrá de 1D10 extra en cada turno para usarlo como prefiera; relanzar una tirada fallida, hacer un ataque adicional o añadir a una tirada de hechizo.

Ermitaño: (S.A.)

Esta miniatura no se puede unir a ningún regimiento.

Mago Guerrero: (O.A.)

Los Magos Guerreros son diestros en la magia y en la espada. No recibirán penalizaciones por lanzar magia en C/C.

Sanación (X)(O.A.)

Esta miniatura puede intentar igualar o superar el valor entre paréntesis para hacer que una miniatura a 10cm. de distancia recupere 1 punto de FS

Iluminado: (A.O.)

Las miniaturas iluminadas podrán relanzar los dados con resultado de 1 en una tirada para lanzar un hechizo, pero si el resultado vuelve a ser 1, se contará como si fuesen dos unos. Por ejemplo; se relanzan dos dados con resultado de 1, si vuelven a salir unos se contarán como si fuesen 4 unos, con lo cual se deberán aplicar los efectos adversos.

Devorador: (S.A.)

Si esta miniatura causa al menos una baja a un regimiento enemigo, éste deberá aplicar un modificador negativo de -1 a su DC mientras permanezca trabado con esta miniatura.

Equipo especial

Kranco Kerrang (A20cm/PO12)

La mirada negra del Kranco de Kerrang efectúa un ataque mágico automático de PO 12 a una miniatura que ella elija, si la ésta es baja por el ataque, el poder del Kranco podrá ser dirigido hacia otra miniatura y se repetirá el proceso.(el ataque mágico deberá seguir la regla de disparo)

Hechizos básicos

Engaño (5+)(1T)

Obtienes un modificador de +1 a la siguiente prueba de Mando.

Cabeza ardiente (7+)(40 cm)(1T)

La Cabeza Ardiente causa 1 impacto automático de PO 11

Capa de sombras (8+)(20 cm)(1T)

El objetivo del hechizo tendrá un +1R.

Sacrificio (9+)(20 cm)(P)

Elige una miniatura aliada y retírala de la superficie de juego como baja. A cambio conseguirás 1 Piedra Mágica.

Valentía inusitada (10+)(25cm)(1T)

El objetivo del hechizo multiplicará por 2 (Vx2) su atributo de Valentía.

Metamorfosis (10+)(30cm.)(P)

Elige una miniatura aliada. Ésta será sustituida por la miniatura que lanza el hechizo. La miniatura sustituida se considera una baja.

Nube corrupta (11+)(35cm)

Elige una miniatura o regimiento enemigo. Éste sufrirá un impacto automático de PO14.

Ofrendas a los Dioses del Abismo (12+)(P)

Si eliminas a un Héroe o Héroe de Leyenda enemigo durante el turno podrás elegir un hechizo más de la lista de tu raza.

Hielo paralizador (15+)(30 cm)(1T)

Elige a una miniatura individual que puede formar parte de un regimiento o estar C/C con el hechicero. Si el hechizo es lanzado con éxito el desdichado no podrá actuar, (mover, disparar, etc.)

Grito Agónico (17+)(30cm.)(1T)

Elige un regimiento enemigo. Éste perderá todas las Órdenes que haya recibido durante el turno.

Escudo protector (19+)(30 cm)(1T)

Elige un regimiento aliado que se encuentre trabado en combate C/C. Éste no podrá atacar, pero tampoco podrá recibir ataques ni ser perseguido. El regimiento podrá destrabarse automáticamente si lo desea.

Maldición (20+)(40 cm)(2T)

Elige una miniatura o regimiento enemigo que se encuentre en combate C/C. Éste verá modificados sus Atributos de F, R, DC y V en -1, hasta un mínimo de 1.

Referencia rápida

Fases del turno

- Tirada de Mando.
- Movimiento.
- Declaración de Órdenes y Acciones.
- Magia.
- Movimiento Adicional.
- Trabarse en Combate.
- Disparo.
- Destrabarse de un Combate.
- Combate.
- Resultados de los combates.

Órdenes y acciones

- Correr.
- Evasión.
- Aproximación.
- División de Regimientos.
- Unión de Regimientos.
- Disparo.
- Carga.
- Reacciones a la Carga.
- Destrabarse de un Combate.
- Carga Berserker (sólo Mil Rostro).

Modificadores al disparo

- (-1) Si el objetivo se encuentra en cobertura.
- (+1) Por cada punto de Tamaño en el que el objetivo supere al tirador.
- (-1) Por cada punto de Tamaño en el que el tirador supere al objetivo.
- (-1) Si el objetivo se haya tras una miniatura o elemento de escenografía que le dé cobertura.
- (-1) Si el tirador ha movido en su Fase de Movimiento.
- (+1) Si el objetivo está a alcance corto.
- (-3) Por disparar a un enemigo trabado en combate con un aliado.

Modificadores a la Prueba Tirada de Combate

- (-1) Por cada miniatura adicional en contacto P/P.
 - (+1) Si el adversario tiene 2 o más puntos de Tamaño.
 - (-1) Si el adversario tiene 2 o menos puntos de Tamaño.
 - (-1) Si no se superó la prueba de Valentía al ser Cargado por un adversario con la Habilidad Especial Miedo.
 - (+2) Si se alcanzó a un enemigo retirándose o huyendo.
- Modificadores a la Potencia del Impacto:
- (+1) Si se Carga.
 - (+1) Si se Contracarga.

Carga Berserker

Esta orden solo puede ser recibida por unidades del Culto de los Mil Rostros.

Funciona exactamente igual que una Carga, pero da un modificador de +2F (en vez del +1F habitual) y un -1R.

Esta orden puede usarse como reacción a una Carga o un Disparo.

En caso de usarse como reacción a una Carga, funcionará igual que una Contracarga, pero aplicando un modificador de +1F y -1R.