

::: Habilidades especiales :::

Expansión I

Golem: Esta miniatura sólo puede recibir Órdenes de Héroe y Héroe de Leyenda con valor de Concentración.

Un Héroe o Héroe de Leyenda que intente darle Órdenes a esta miniatura, deberá usar su valor de Concentración, en lugar de los Puntos de Mando, como viene siendo habitual.

Además, otras miniaturas con valor de Concentración pueden utilizar también dicho Atributo para darle Órdenes a esta miniatura, aunque no sean Héroe o Héroe de Leyenda.

Dar una Orden a esta miniatura cuesta 1 punto de Concentración, que no se recuperará hasta el inicio del siguiente turno. Una miniatura que gaste su Concentración de esta manera e intente usar la magia en el mismo turno, contará con un valor de Concentración igual al que tenga en el momento de usarla, es decir, que aunque su Carta u Hoja de Referencia indique que tiene C3, contará con C2 si dio 1 Orden durante el turno.

Múltiples Patas: Esta miniatura ignora el modificador negativo al Movimiento al atravesar Áreas Difíciles.

Aberración: Se considera que esta miniatura tiene las Habilidades Especiales Miedo y Ambidiestro

Arremeter: Cualquier enemigo herido por esta miniatura durante una Carga, saldrá despedida 1D10 cm. en dirección contraria a la trayectoria de la Carga, quedando destrabada y no pudiendo activarse durante el siguiente turno a menos que supere una prueba de Valentía.

Una miniatura desplazada de esta manera, se detendrá si se topa con otras miniaturas aliadas o elementos de escenografía en su trayectoria.

Si la trayectoria le lleva a entrar en contacto P/P con un enemigo que no estuviese en el mismo combate, deberá detenerse antes de entrar en su Zona de Control.

Cercenar: Cualquier enemigo que sea herido por esta miniatura, fallará automáticamente su prueba de Supervivencia.

Solitario: Esta miniatura puede formar regimientos, o luchar en solitario.

Al reunir las tropas para una batalla, debe determinarse si esta miniatura luchará sola o formando un regimiento.

Si esta miniatura lucha en solitario, contará como un regimiento a todos los efectos.

Hombre de Dios: Esta miniatura causa Miedo a las miniaturas con las Habilidades Especiales No Vivo o Demonio.

Si esta miniatura se encuentra en el interior de un regimiento, éste también causará Miedo a las miniaturas con las Habilidades Especiales No Vivo o Demonio.

Fantasmal: Esta miniatura ignora los efectos del terreno, incluso las áreas impasable, puede ver a través de elementos de escenografía y otras miniaturas y atravesarlos moviéndose o Cargando.

::: Catapulta :::

Catapulta: Esta miniatura debe recibir una Orden de Disparo para abrir fuego contra el enemigo, como viene siendo habitual.

Cada vez que se Dispara con una miniatura de este tipo, debe marcarse un punto de la superficie de juego a 80 cm. o menos de ella utilizando una peana de 3 cm. de diámetro como marcador. A continuación deben lanzarse 3D10, uno de ellos de distinto color. El dado de distinto color indica si el impacto es más o menos preciso y la dirección en que se desvía el proyectil, mientras que los otros dados indican la distancia de desvío.

Si en el dado de distinto color se obtiene un resultado de 1, el Disparo será pifia. Falla automáticamente y

esta miniatura pierde 1FS. Si se obtiene un resultado de 10, el Disparo impactará exactamente donde se había colocado la peana de 3 cm. de diámetro

Si en el dado de distinto color no se obtiene un resultado de 10, deberá utilizarse para determinar la dirección de desvío. Ésta vendrá indicada por la punta de flecha que forma su cara superior, mientras que la distancia será igual al resultado total de los otros dos dados, menos el resultado de dicho dado.

Proyectiles Variados: La Catapulta del Reino puede utilizar cuatro tipos distintos de munición. Al dar la Orden de Disparo, debe indicarse el tipo de munición que va a utilizarse.

Bola: La bola causa un impacto de PO 16 en un área de 5 cm. desde el borde de la peana utilizada para indicar el lugar de impacto, peana incluida.

Fuego Sagrado: El fuego sagrado causa un impacto de Fuego de PO 12 en un área de 5 cm. desde el borde de la peana utilizada para indicar el lugar de impacto, peana incluida. Además, aplica la Habilidad Especial Fuego.

Humo: Coloca la plantilla de humo (del tamaño de un CD) centrada en el punto de impacto. La plantilla de humo permanece en el mismo lugar hasta el final del turno. Toda el área de la plantilla de humo se considera opaca e impide las LDV a través de ella.

Brea: La brea afecta a todas las miniaturas o unidades en un área de 5 cm. desde el borde de la peana utilizada para indicar el lugar de impacto, peana incluida. Toda miniatura o regimiento afectado por la brea quedará inmovilizado durante el resto del turno, no pudiendo desplazarse de ninguna manera. Las miniaturas o regimientos afectados siguen pudiendo activarse normalmente.

Al inicio de cada turno, las miniaturas inmovilizadas podrán intentar superar una Prueba de Fuerza para liberarse y moverse normalmente. Si no la superan, continuarán inmovilizadas durante un turno más. Las miniaturas o unidades inmovilizadas quedarán libres al final de ese mismo turno.

Tiro Parabólico: Esta Criatura o Máquina de Guerra puede utilizar esta Habilidad Especial cuando cumpla una Orden de Disparo. Al hacerlo, podrá abrir fuego sobre objetivos dentro de su ángulo de visión, pero fuera de su LDV. Al utilizar esta

Habilidad Especial, siempre deben añadirse 1D10 cm. de desviación, incluso al obtener Impactos Directos.

Dotación: Las máquinas de guerra necesitan de una dotación para funcionar correctamente.

La dotación se compone de un municionero y un observador.

Si el municionero se encuentra dentro de la Zona de Control de la máquina de guerra al inicio de su activación, ésta podrá Disparar normalmente. En caso contrario, no podrá Disparar.

Si el observador se encuentra dentro de la Zona de Control de la máquina de guerra, ésta podrá repetir la tirada de Disparo.

Si los dos miembros de la dotación se encuentran en contacto P/P con la máquina de guerra, ésta podrá desplazarse la mitad de la capacidad de Movimiento de los miembros de la dotación. Si la máquina de guerra se mueve, perderá la oportunidad de Disparar.

Se considera que la dotación defiende una posición u objetivo y que forma un regimiento junto a la máquina de guerra.

::: Imaginista :::

Fantasías de Carne y Hueso: Cualquier miniatura enemiga que entre en la Zona de Control de la Imaginista, recibirá automáticamente 1D5 impactos de PO10.

Además, se considera que la Imaginista tiene la Habilidad Especial Escudo.

Invocación (10+)(5cm.)(P)

La Imaginista invoca una criatura. Si vuelve a lanzar este hechizo para invocar una nueva criatura, la que ya estuviese sobre la superficie de juego deberá ser retirada automáticamente, aunque no se considerará una baja.

Esta criatura permanecerá a 5 cm. o menos de la Imaginista, y se considerará que forma un regimiento con ella.

La Imaginista puede invocar 4 tipos distintos de criaturas: Draco, Retoño, Grifo y Muñeco de Trapo.

Cada tipo de quimera tiene una Habilidad Especial propia.

Bola de Fuego: El Draco puede lanzar una Bola de Fuego por turno si la Imaginista realiza una Acción de Disparo o Guerrilla. La Bola de Fuego funciona como un arma a distancia con los siguientes atributos :

F4/DD6+/A20 cm./Fuego

Inmolación: Si la Imaginista desea Reaccionar a una Carga o Disparo, podrá azuzar al retoño hacia el enemigo. Éste podrá moverse toda su capacidad de Movimiento hacia el enemigo y estallará al final de su desplazamiento. Todas las miniaturas (a excepción de la Imaginista) a 5 cm. o menos del

Retoño recibirán un impacto automático de PO12.

Una vez resuelta la explosión, el Retoño deberá ser retirado de la superficie de juego.

Ocultación: Mientras esta criatura permanezca en la superficie de juego, tanto ella como la Imaginista tendrán la Habilidad Especial Oculito.

Señuelo: Mientras esta criatura permanezca en la superficie de juego, La Imaginista tendrá la Habilidad Especial Autocuración (1).

Además, si la Imaginista pierde FS a causa de un ataque enemigo, podrá ignorarlo y mantener su número actual de FS si retira el Muñeco de Trapo de la superficie de juego.