

## LISTA DE RASGOS DE CRIATURAS

### ÁGIL

Estas criaturas no sufren penalizaciones al movimiento al desplazarse por terreno difícil.

### ALERGIA A (MATERIAL)

La figura muestra una intensa reacción alérgica a dicho material (plata, por ejemplo). Las miniaturas que blandan un arma de dicho material contra esta criatura ganan +2 a Combate y +2 al daño, además de otras bonificaciones o penalizaciones que pueda tener dicha arma

### ANFIBIO

No sufre penalización alguna al atravesar masas de agua.

### ANIMAL

No pueden portar objetos ni tampoco transportar marcadores de tesoro, interactuar con marcadores de otra índole ni llevar a cabo acciones especiales del escenario (como prender fuego a un árbol) a menos que el escenario lo autorice.

### APOYO LIMITADO

Estas criaturas son tan pequeñas que no son capaces de causar un daño serio a criaturas grandes, de tal modo que son meras distracciones durante una pelea. Como aliados, estas figuras solo dan +1 al Combate.

### ARMA SEMI ETÉREA

Cuando una figura recibe daño de un arma de este tipo se considera que su Armadura máxima es 11.

### CANTO HERMOSO

Sus dulces cantos son un alivio en la oscuridad y aportan mucha esperanza cuando más se la necesita. Cualquier héroe que este a 2" o menos de un ave canora gana +1 a todas sus tiradas de Voluntad.

### CARGAR / COLMILLOS

Si esta figura se mueve y entra en combate con un adversario como parte de la misma activación, ganará una bonificación de +2 al Combate durante ese ataque.

### DAÑO MÁXIMO (X)

Esta criatura es tan pequeña que sus ataques solo causan un máximo de daño. En caso de que gane un combate e inflija más daño de lo que indica esta capacidad especial, se ignora el total obtenido y se reduce hasta esta.

### DEBILITAR VOLUNTAD

Siempre que haya criatura con este rasgo sobre la mesa, todos los héroes sufren una penalización de -2 a su Voluntad.

### ENFERMEDAD (NO X)

Siempre que una figura reciba daño de estas criaturas, deberá pasar inmediatamente una tirada de Salud con número objetivo igual a la «X». Si se falla la tirada, se apunta en la hoja del

explorador. Si el siguiente escenario es parte de la misma misión, la figura empieza esa partida restando -3 a su Salud; además, tendrá una penalización de -1 para todas las tiradas que realice en ese mismo escenario. Si esto deja a la figura con Salud 0 o menos, se quedará fuera de la partida. Al finalizar el escenario, ya estará completamente restablecida de la enfermedad. De otro modo, las enfermedades solo pueden curarse mediante objetos en los que específicamente se indique que curan enfermedades.

### ESPANTOSO (NO X)

Tan espantosa es la apariencia de esta criatura que cualquier héroe que desee trabar combate con uno de estos seres debe pasar primero una tirada de Voluntad (NO X). Si la falla, retrocederá 2" (o se queda en el sitio si no es posible) y su activación finaliza.

### EXPERTO TREPADOR

Estas criaturas no sufren penalizaciones a la hora de Trepas.

### FUERTE

+2 al Daño.

### GRANDE

El blanco mide más de 8 pies o es inusitadamente ancho. El tirador de un ataque de disparo tendrá un modificador de -2 contra criaturas con este rasgo. Además, al anunciar disparos contra una figura grande ya trabada en combate, ésta podrá ser el blanco de un ataque de disparo mientras sea la única miniatura de tamaño grande involucrada en el combate.

### GRITO DE MUERTE

Cuando esta criatura llega a 0 de Salud, emite un horrendo grito. Toda figura en combate con este adversario debe hacer una tirada de Voluntad (NO 12) o perder su próxima activación.

### GUARDAESPALDAS

Un guardaespaldas no se separará voluntariamente de su protegido a más de 1". Si por algún motivo llegara a estar a más de 1", usará todas las acciones que le queden para volver junto a su protegido. Siempre que esté a 1" del mismo y no esté ya trabado en combate, sufrirá todos los ataques a distancia dirigidos a esa figura. Si cualquier miniatura intenta trabarse en combate con su protegido, el guardaespaldas forzará el combate con dicha figura antes antes de que entre en contacto con su protegido, sin importar la distancia real que deba cubrir para entrar en combate.

### IMBUIR BASTÓN

Una miniatura que sufra daño por culpa de un ataque del bastón imbuido debe realizar inmediatamente una tirada de Voluntad (NO 14). Si la falla, será empujada hacia atrás 6" y perderá su próxima activación. Si la figura gana un combate, pero el perdedor no es repelido por el bastón, aún podrá realizar el empujón normal de 1".

## LISTA DE RASGOS DE CRIATURAS

### INFECCIÓN: LIGANTROPÍA

Toda figura cuya Salud se vea reducida a 0 peleando contra un licántropo y sobreviva, tiene posibilidades de contraer licantropía. Resuelve la supervivencia del héroe con normalidad al acabar el escenario. Si sobrevive, el jugador deberá hacer una tirada de Voluntad (NO 8) por ella. Fallar esta tirada supone que la figura ha contraído licantropía, la enfermedad que transforma a las personas en hombres lobo, lo cual debe anotarse en su ficha. Siempre que una figura afectada de licantropía deba hacer una tirada de Voluntad durante un escenario y saque un 1 natural en el dado, esa miniatura deberá reemplazarse por la de un licántropo. Pasa a considerarse una criatura malvada y emplea los valores de la plantilla de licántropo. Cuando el escenario acabe con el licántropo en pie sobre la mesa de juego, recobrará su forma humana y se podrá usar con normalidad en el siguiente escenario (o reclutarlo para futuras misiones). Si la Salud del licántropo queda reducida a 0, la figura debe resolver su tirada de supervivencia con normalidad. Suponiendo que sobreviva, recuperará su forma humana y se podrá usar en el siguiente escenario o reclutarla para futuras misiones. Si el explorador se embarca en otra misión, pero no recluta como compañero al individuo infectado de licantropía, hay que tirar un dado al acabar la misión actual. Si sale un 1 natural, el compañero con licantropía habrá desaparecido sin dejar rastro mientras el explorador estaba fuera. Ya no será posible reclutarlo en futuras misiones.

### INMUNIDAD PARCIAL A LAS ARMAS NO MÁGICAS

Si una criatura con este rasgo es golpeada por un arma no mágica, recibe solo la mitad del daño que le corresponde, redondeando siempre hacia abajo.

### INSPIRADOR

La figura otorga +2 a Voluntad a todas las figuras de su mismo tipo en un radio de 6".

### LANZA HECHIZOS

Puede lanzar hechizos. Los detalles sobre sus capacidades sortilegas se especificarán en los escenarios donde aparezcan.

### LANZAR HUESOS

Pueden hacer ataques de disparo hasta 10" sin modificador al daño.

### NO MUERTO

La figura tiene la condición de "no muerto".

### POTENCIALMENTE BICÉFALO

Siempre que haya una figura con este rasgo en la mesa, lanzaremos un dado. Si sale un 20, será bicéfala. Es un tipo de criaturas muy capaz a la hora de pelear con varios oponentes a la vez. A la hora de combatir con una criatura bicéfala, todos los oponentes reducen en uno el número de aliados que tengan apoyándose en ese combate (con un mínimo de 0).

### REGENERACIÓN

Las criaturas con esta habilidad tiene una capacidad regenerativa prodigiosa. Recuperan 2 puntos de Salud perdidos cada vez que se activen.

### TERRORÍFICO NO X

Cualquiera que quiera trabarse en combate con uno de estos seres debe superar una tirada de Voluntad (NO X). Si falla, la figura se detiene a 2" de esta criatura y su activación finaliza.

### TIRADA DE VOLUNTAD / LIDERAZGO PARA LIBRARSE

Un héroe en contacto con una figura con este rasgo, puede emplear una acción para hacer una tirada de Voluntad o Liderazgo (NO 20). Si tiene éxito, hace que la figura abandone la mesa.

### TRANSPORTABLE

Estas criaturas son tan pequeñas que cualquier persona puede llevar una encima sin demasiados problemas. Cuando un animal sea transportado de este modo, se coloca su figura de tal modo que su base esté en contacto con la del personaje que lo lleva. Cualquier figura puede recoger o soltar al animal sin que le consuma acción. Una criatura transportada siempre se activa con la figura que lo lleva. En este caso, la criatura no cuenta para el máximo de figuras que se pueden activar en esa fase. La criatura se mueve con la figura que lo lleva; sin embargo, cualquier acción de movimiento que realice la figura que porta al animal contará como una acción del propio animal durante ese turno. Una criatura así transportada no brinda ningún tipo de apoyo en combate a quien la lleva, pero es posible atacarla.

### TUNELADOR

Gracias a su habilidad para excavar, las criaturas con este rasgo se mueven a través de terreno sólido como si este no existiera.

### VENENO

Las miniaturas que reciban uno o más puntos de daño de tales seres, habrán sido envenenadas. Dichas figuras solo pueden llevar a cabo una acción por activación a causa de los efectos del veneno. Normalmente, puede ser cualquier tipo de acción y no necesariamente de movimiento. Es posible curarse de los efectos del veneno si la figura recibe algún tipo de sanación que le devuelva su Salud a su cifra original. Si la curación no le devuelve su Salud inicial, el veneno continúa actuando. También es posible curarse a través de Hechizos u objetos mágicos que específicamente sanen a figuras envenenadas. Los efectos del veneno duran hasta el final del escenario. Asumimos que se ha curado al pasar al siguiente escenario.

### VOLADOR

La figura ignora todas las penalizaciones por terreno a efectos de Movimiento y supera automáticamente las tiradas de Nadar o Trepas que tuviese que hacer.