

EL MIRMIDÓN



El mirmidón es un infante, con un amplio entrenamiento marcial. Experto en el campo de batalla. Está acostumbrado a combatir en formación con otros soldados. Esto le proporciona ventajas a la hora de proteger aliados y controlar el campo de batalla.

NIVEL 3

LUCHA EN FORMACIÓN

Como acción adicional, el mirmidón puede realizar la acción de Ayuda. Si el que recibe la acción de Ayuda tiene un valor de iniciativa más bajo que el del mirmidón, puede sustituir su valor de iniciativa por la del mirmidón -1.

Puedes utilizar este rasgo tantas veces como tu modificador por FUE (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

DIFÍCIL DE PASAR

El mirmidón se considera una esquina a la hora de moverse alrededor de él (ver pág. 192 del MdJ; no se puede mover en diagonal a su alrededor, hay que rodearlo). Adicionalmente, las casillas adyacentes al mirmidón se consideran terreno difícil para sus enemigos.

NIVEL 7

DEFENSA EN LÍNEA

Un aliado adyacente al mirmidón se considera con cobertura media (-2 a impacto) contra ataques a distancia.

NIVEL 10

GUERRA DE ASEDIO

El soldado tiene resistencia contra cualquier daño infringido por un arma de asedio: catapultas, onagros, balistas así como por cualquier fuente de daño que se realice en área.

NIVEL 15

MANADA DE LOBOS

El aliado que recibe la acción de Ayuda de *Lucha en formación*, también infringe 1d8 de daño extra, aparte de la ventaja en el primer ataque.

NIVEL 18

FORMACIÓN TORTUGA

Cualquier aliado adyacente al mirmidón se beneficia también de *Guerra de asedio*

