

Cronomante

10

DESMORONAR

Línea de visión

Este hechizo solo funciona sobre construcciones artificiales como muros y edificios. El hechicero hace que el tiempo pase rápidamente sobre una porción de la estructura causando que colapse. Se puede utilizar para crear un paso por un muro, que se ha de marcar de alguna manera en el tablero. El hechizo se puede utilizar para que colapse una sección de suelo bajo una figura que esté por encima del nivel del suelo. En este caso, la figura debe superar una tira de Voluntad contra la tirada del hechicero, o caerá al nivel inferior sufriendo las heridas correspondientes a la altura desde la que cae.

Cronomante

12

DECAER

Línea de visión

El hechicero elige y ataca al arma de un objetivo, causando que se degrade y estropee, haciéndola inútil para el resto del juego. Este hechizo no tiene efecto sobre armas mágicas (incluidas aquellas encantadas temporalmente).

Cronomante

8

ACCIÓN RÁPIDA

Línea de visión

El objetivo puede ser activado al principio del siguiente turno, en una fase especial anterior a la "Fase del Mago". Si este hechizo es lanzado varias veces en el mismo turno, todas las figuras afectadas se activarán en la misma fase especial, comenzando por la última afectada y terminando por la primera.

Cronomante

10

PIÉS LIGEROS

Línea de visión

El objetivo obtiene +2 Movimiento para el resto del enfrentamiento. Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tiene ningún efecto.

Cronomante

12

PETRIFICAR

Línea de visión

El objetivo es petrificado y no puede realizar ninguna acción en su próxima activación. Después de esto, la miniatura vuelve a la normalidad. El objetivo puede intentar resistir el hechizo superando una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero.

Cronomante

12

LENTITUD

Línea de visión

El objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero o solo podrá realizar una acción por activación. Después de cada activación, el objetivo puede intentar superar de nuevo la tirada Voluntad contra la tirada original del hechicero para eliminar los efectos del hechizo.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Cronomante

14

ATESORAR TIEMPO

Solo sobre sí mismo

El hechicero captura un fragmento de su propio presente para usarlo en un futuro. Para lanzar este hechizo, el hechicero necesita invertir dos acciones.

La primera acción ha de ser lanzar el hechizo. Si se consigue, la segunda acción se pierde. Se considera que el hechicero tiene ahora una "acción adicional" almacenada que puede ser utilizada posteriormente. Esta acción adicional solo puede ser utilizada durante sus acciones normales, pasando a tener tres acciones en ese turno. Un hechicero solo puede tener almacenado una única "acción adicional" a la vez.

Cronomante

18

PASO DEL TIEMPO

Solo sobre sí mismo

El hechicero puede activarse a sí mismo por segunda vez, con sus dos acciones correspondientes, durante la "Fase de los Soldados". Si el hechicero falla el lanzamiento de este hechizo, sufre 2 Heridas de daño además de las correspondientes por el fallo. El hechicero no puede lanzar este hechizo si está usando "Ateorar Tiempo" (teniendo una "acción adicional").

Elementalista

12

INVOCAR TORMENTA

Área de efecto

Todos los arcos y ballestas tendrán un -1 Disparo por el resto de la partida. Este hechizo se puede acumular 10 veces (en total entre todos los hechiceros) en el mismo juego.

Elementalista

12

ESFERA DESTRUCTIVA

Área de efecto

Todas las figuras a 3" del hechicero sufren un ataque de +5.

Elementalista

12

BOLA ELEMENTAL

Línea de visión

El hechicero elige una figura enemiga a 24" o menos con línea de visión, y le lanza una bola de destructiva energía elemental. El objetivo y todas las figuras a 1,5" de él y con línea de visión (amigos o enemigas), sufren un ataque de +5 Disparo (realizar las tiradas por separado). Este hechizo no se puede lanzar a una figura cubierta parcialmente por otra figura.

Elementalista

12

RAYO ELEMENTAL

Línea de visión

El hechicero puede realizar inmediatamente un ataque de +8 Disparo contra una figura con la que tenga línea de visión.

Elementalista

10

MARTILLO ELEMENTAL

Línea de visión

Este hechizo se lanza sobre un arma. La próxima vez que esta arma cause como mínimo 1 Herida de daño, infringirá 5 Heridas de daño adicional.

Elementalista

10

ESCUDO ELEMENTAL

Solo sobre sí mismo

El hechicero crea un escudo flotante que le protege. Este escudo absorbe las siguientes 3 Heridas de daño que sufra, independientemente del origen de estas. Cuando ha absorbido las 3 Heridas de daño, el escudo se desvanece. Un hechicero solo puede tener un "Escudo Elemental" activo a la vez.

Elementalista

12

DISPARO DE DISPERSIÓN

Área de efecto

El hechicero puede realizar un ataque de +0 contra cada una de las figuras enemigas (bandas rivales o criaturas) a 12" o menos. Esto incluye figuras en combate, aunque en este caso se aplican las reglas de disparo a figuras en combate.

Elementalista

10

MURO

Línea de visión

El hechizo crea un muro impenetrable de 6" de largo y 3" de alto, a 6" o menos del hechicero. Al final de cada turno, realiza una tira de 1D20: con 17+ el muro se desvanece.

Encantador

8

ANIMAR CONSTRUCTO

Fuera del juego

Se asume que el hechicero ha creado el constructo antes de intentar animarlo con este hechizo. Si se consigue lanzar el hechizo, el constructo pasa a ser miembro de la banda inmediatamente ocupando la plaza de un soldado. El hechicero puede decidir el tamaño del constructo que intenta anima (Pequeño, Mediano o Grande; mirar Capítulo 6: Bestiario), pero el tamaño dificulta el lanzamiento del hechizo. Aplica los siguientes modificadores a la tirada del hechicero: Pequeño -0, Mediano -3, Grande -6.

Encantador

12

CONTROLAR CONSTRUCTO

Línea de visión

Si se consigue lanzar el hechizo, el constructo objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si no supera la tirada, el hechicero toma el control del constructo para el resto de la partida. Un hechicero solo puede controlar un constructo a la vez.

Encantador

12

INCRUSTAR ENCANTAMIENTO

Fuera del juego

Este hechizo hace que cualquier encantamiento sobre armas o armaduras que esté activo al final de la partida, pase a ser permanente, y el arma o armadura pasa a ser considerado Objeto Mágico. Opcionalmente, un hechicero puede lanzar cualquiera de sus otros hechizos después del juego (aunque no sea un hechizo "Fuera del juego"), seguido de "Incrustar Encantamiento". Si se consigue lanzar los dos hechizos, el objeto será encantado permanentemente.

Encantador

8

ENCANTAR ARMADURA

Línea de visión

La armadura del objetivo ahora se considera Armadura Mágica y otorga un +1 Armadura adicional para el resto del juego.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Encantador

8

ENCANTAR ARMA

Línea de visión

El hechicero mejora mágicamente de manera temporal un arma objetivo para el resto de la partida. Las armas CaC obtienen +1 Combate y se consideran Arma Mágica. Los arcos y ballestas obtienen +1 Disparo pero no cuentan como Arma Mágica. Se puede encantar una flecha o virote para obtener +1 Disparo y ser considerado Arma Mágica, pero solo para el siguiente disparo.

Un arco o ballesta con este hechizo activo puede disparar un proyectil encantado con este mismo hechizo y acumular los efectos.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Encantador

10

GRANADA

Línea de visión

El hechicero toma un objeto cualquiera, normalmente una simple piedra, y lo imbuye de energía mágica, lanzándola después a su objetivo explotando en cientos de fragmentos. El hechicero selecciona un punto a 12" o menos como objetivo. Cualquier figura a 1,5" de este punto (incluidos aliados) sufre un ataque de +3 Disparo.

Encantador

10

FORTALECER

Línea de visión

El objetivo recibe +2 Combate para el resto de la partida.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Encantador

8

TELEQUINESIS

Línea de visión

El hechicero puede mover cualquier tesoro libre a 24" o menos hasta 6" en cualquier dirección. Mientras mantenga línea de visión con el tesoro, puede moverlo sobre cualquier terreno u obstáculo. Si el tesoro se mueve fuera de la línea de visión, este cae inmediatamente al suelo.

Ilusionista

10

BELLEZA

Solo sobre sí mismo

Este hechizo causa que cualquier humano (por ejemplo: cualquiera que no esté en el Capítulo 6: Bestiario) que mire al hechicero vea en él el paradigma de la belleza. Para atacar al hechicero se ha de superar una tirada de Voluntad contra la tirada original del hechicero. Fallar esta tirada no provoca la pérdida de la acción. Cualquier figura obligada mágicamente a luchar también ha de superar una tirada de Voluntad o sufrirá un -1 Ataque. El hechicero no puede tener activo "Belleza" y "Forma Monstruosa" a la vez.

Ilusionista

8

EL ORO DE LOS ESTÚPIDOS

Fuera del juego

Este hechizo permite al hechicero colocar un marcador adicional de tesoro. Ha de anotar en secreto cuál de los tesoros colocados es "El Oro de los Estúpidos". Cuando una figura entre en contacto con el "El Oro de los Estúpidos", este tesoro se desvanecerá y será retirado del juego.

Ilusionista

10

BRILLO

Línea de visión

Una luz brillante envuelve al objetivo. Por el resto del juego, todos los disparos contra esta figura tienen un +3 Disparo.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Ilusionista

12

SOLDADO ILUSORIO

Fuera del juego

Este hechizo causa que la ilusión de un soldado se una a la banda. El soldado puede ser de cualquier tipo. Este soldado no puede recoger tesoros ni provocar daño. Si el soldado sufre daño de cualquier tipo, se retira del juego. Una banda solo puede tener un "Soldado Ilusorio" a la vez.

Ilusionista

12

INVISIBILIDAD

Contacto

La figura objetivo pasa a ser invisible y no puede ser atacada ni seleccionada como objetivo de hechizos o disparos (aunque sufre de manera normal el daño causado por áreas de efecto). El efecto de este hechizo se mantiene hasta que ataque, lance un hechizo o recoja un tesoro u objeto. El hechizo se puede lanzar sobre una figura que lleve un tesoro, volviendo invisible a ambos.

Ilusionista

8

FORMA MONSTRUOSA

Solo sobre sí mismo

Cualquier figura que entre en contacto con el hechicero deberá superar una tirada de Voluntad contra la tirada original del hechicero. Si no supera la tirada, la figura verá una horrible criatura en lugar del hechicero y quedará demasiado aterrizado como para atacar- solo podrá realizar moverse para alejarse. El hechicero no puede tener activo "Forma Monstruosa" y "Belleza" a la vez. No-muertos, constructos y demonios son inmunes a "Forma Monstruosa".

Ilusionista

10

TELETRANSPORTACIÓN

Solo sobre sí mismo

El hechicero se mueve inmediatamente a cualquier lugar en su línea de visión, pero no puede realizar ninguna acción más en este turno. Este hechizo no se puede utilizar para entablar combate.

Ilusionista

12

INTERCAMBIO

Línea de visión

Este hechizo intercambia la posición en el tablero de dos figuras. Las dos figuras han de estar a 10" la una de la otra y ambas han de estar en línea de visión con el hechicero. El hechicero puede ser una de las dos figuras objetivo. Si el hechicero intenta intercambiarse con una figura enemiga, esta puede realizar una tirada de Voluntad contra la tirada original del hechicero. Si la supera, el hechizo falla. Este hechizo se puede utilizar sobre figuras en combate.

Nigromante

8

DARDO DE HUESO

Línea de visión

Este hechizo dispara un pequeño y afilado fragmento de hueso a un objetivo. El hechicero puede realizar inmediatamente un ataque de +5 Disparo contra una figura con línea visión. Este ataque no se considera ataque mágico.

Nigromante

10

HUESOS DE LA TIERRA

Línea de visión

Una mano esquelética sale del suelo y agarra el tobillo del objetivo. El objetivo queda sujeto y no puede moverse. Cualquier tipo de movimiento mágico permite escapar de la mano. De lo contrario, la única forma de escapar de ella es luchando. La mano tiene +0 Combate y 1 Herida. Si la mano es dañada, se desvanece y el objetivo queda libre. Este hechizo solo se puede lanzar contra objetivos que estén a nivel del suelo. El rango máximo de este hechizo es de 18".

Nigromante

12

CONTROLAR NO-MUERTO

Línea de visión

El hechizo solo se puede lanzar sobre un No-Muerto. El objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si no supera la tirada, el hechicero toma el control del No-Muerto para el resto del juego. Un hechicero solo puede controlar un No-Muerto a la vez.

Nigromante

8

ALZAR ZOMBIE

Contacto o Fuera del juego

Este hechizo se puede lanzar durante el juego o fuera de él. Si se consigue lanzar, el hechicero añade un zombie a su banda (mirar Capítulo 6: Bestiario).

Si el hechizo es lanzado antes del juego, el zombie se puede desplegar normalmente. Si es lanzado durante el juego, el zombie aparece en contacto con el hechicero. La banda solo puede tener un zombie mediante este hechizo.

Si el zombie muere durante el juego, el hechizo puede ser lanzado de nuevo para crear uno nuevo. El zombie no cuenta para el límite de miembros de la banda y permanece en juego hasta el final, momento en el que se convierte en polvo.

Nigromante

12

REVELAR MUERTE

Línea de visión

Este hechizo provoca al objetivo una visión de su propia muerte. El objetivo debe realizar inmediatamente una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si no la supera, pierde su próxima activación.

Nigromante

12

DEVORADOR DE HECHIZOS

Línea de visión

Este hechizo cancela los efectos de un hechizo activo, y el hechicero sufre inmediatamente 1 Herida. Este hechizo no puede eliminar una criatura invocada, pero puede cancelar el control sobre una.

Nigromante

10

ROBAR SALUD

Línea de visión

El objetivo debe realizar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si no la supera, el objetivo sufre 3 Heridas de daño y el hechicero recupera 3 Heridas. El hechicero no puede conseguir más Heridas de las iniciales. Este hechizo no tiene efecto sobre No-Muertos, Constructos o Demonios. El hechicero puede seleccionar como objetivo a un miembro de su propia banda, pero si lo hace, el objetivo abandonará de inmediato y de forma permanente la banda, y se moverá lo más rápidamente posible fuera del tablero.

Nigromante

18

GOLPE MORTAL

Línea de visión

Puedes seleccionar como objetivo de este hechizo una miniatura a 8" o menos. El objetivo debe realizar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero o su salud se reducirá inmediatamente a 0 Heridas. Cualquier figura puede Potenciar su tirada de Voluntad, aunque no sea un hechicero. El hechicero sufre 1 Herida inmediatamente aunque el hechizo se realice correctamente, y adicionalmente al daño normal en caso de que falle.

Sigilista

8

ABSORBER CONOCIMIENTO

Fuera del juego

Este hechizo solo puede ser lanzado por un Mago, no por un Aprendiz, y permite absorber el conocimiento de un texto escrito sin tener que leerlo. El Mago obtiene automáticamente 50 puntos de experiencia por lanzar este hechizo representando la velocidad con la que puede obtener nuevos conocimientos. Este hechizo solo se puede lanzar después de una partida en la que el Mago no haya quedado reducido a 0 Heridas.

Sigilista

12

CREAR GRIMORIO

Fuera del juego

Este hechizo permite al hechicero crear un grimorio con uno de los hechizos que ya conoce. Para crearlo, primero ha de lanzar este hechizo y después el que quiere inscribir en el grimorio (aunque no sea un hechizo de "Fuera del juego"). Si se consigue lanzar ambos, el grimorio se ha podido crear y puede ser vendido.

Sigilista

14

PALABRA DE DRENAJE

Área de efecto

Este hechizo dibuja una brillante runa de poder en el cielo. El hechicero elige un hechizo al que "Palabra de Drenaje" afectará. Cualquier tirada para intentar lanzar ese hechizo en concreto tendrá un modificador de -3 para el resto del juego. Un hechicero solo puede tener una "Palabra de Drenaje" activa a la vez.

Sigilista

10

RUNA EXPLOSIVA

Contacto

El hechicero dibuja una brillante runa de poder en el suelo o en un muro. Coloca un marcador para representar esta runa. Si una figura que no era de la banda del hechicero al principio de la partida se sitúa a 1" o menos de la runa, esta explota, y todas las figuras, amigas o enemigas, a 2" o menos sufren inmediatamente un ataque de +5 Disparo. Un hechicero puede tener hasta tres runas activas a la vez. Al final de cualquier turno, puede elegir cancelar cualquier cantidad de sus runas. Si el hechicero queda fuera de combate, las runas que ha colocado se eliminan.

Sigilista

10

PLUMA FURIOSA

Línea de visión

El objetivo es atacado por una afilada pluma animada. Aunque la pluma no hace daño, es muy irritante y molesta provocando una gran distracción. Mientras está siendo atacado por ella, el objetivo sufre -1 Movimiento, -2 Combate, -4 Disparo y -2 a cualquier intento de lanzar hechizos. Al principio de la activación del objetivo, puede realizar una tirada de Voluntad contra la tirada original del hechicero; si la supera, la pluma es atrapada y destruida. Se puede lanzar sobre un objetivo en combate sin ninguna penalización. Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Sigilista

14

PALABRA DE PODER

Área de efecto

Este hechizo dibuja una brillante runa de poder en el cielo. El hechicero elige un hechizo al que "Palabra de Poder" afectará. Cualquier tirada para intentar lanzar ese hechizo en concreto tendrá un modificador de +3 para el resto del juego. Un hechicero solo puede tener una "Palabra de Poder" activa a la vez.

Sigilista

8

EMPUJÓN

Línea de visión

El objetivo sufre inmediatamente un ataque de +10. En lugar de recibir daño por este ataque, el objetivo es alejado del hechicero 1" por cada Herida de daño que hubiera sufrido. Si el objetivo se topa con un obstáculo o el borde del tablero, se detendrá inmediatamente. El movimiento no puede ser detenido por otras figuras; se considera que se apartan de su camino. Si el objetivo cae de un sitio elevado por causa de este movimiento, sufre el daño correspondiente a la altura de la caída de manera normal.

Sigilista

12

INSCRIBIR PERGAMINO

Fuera del juego

Un hechicero puede intentar lanzar este hechizo después de cada juego. Si se consigue lanzar, un pergamino es creado. El pergamino puede tener cualquier hechizo que el hechicero conozca.

Adivino

8

CONOCIMIENTO

Solo sobre sí mismo

Este hechizo permite al hechicero añadir un +1 a las tiradas de iniciativa para el resto del juego.

Lanzamientos múltiples de este hechizo no tienen ningún efecto.

Adivino

12

CONOCIMIENTO DEL COMBATE

Contacto

Este hechizo permite al objetivo tener mágicamente una visión aproximada de los movimientos de combate de su oponente. El objetivo obtiene +2 Combate para el resto del juego.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Adivino

12

OLVIDAR HECHIZO

Línea de visión

El hechicero elige uno de los hechizos conocidos por el objetivo y provoca que lo olvide temporalmente. El objetivo puede realizar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero; si no la supera, no podrá lanzar el hechizo seleccionado por el resto del juego.

Adivino

12

CONTROL MENTAL

Línea de visión

Este hechizo solo afecta a Soldados y Criaturas. Si el objetivo no supera una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero, este se une temporalmente a la banda del hechicero y puede ser activado normalmente durante la "Fase de los Soldados". Después de cada activación, se puede volver a realizar una tirada de Voluntad contra la tirada inicial del hechicero para eliminar los efectos del hechizo. Un hechicero solo puede tener activo un "Control Mental" a la vez.

Adivino

8

REVELAR LO INVISIBLE

Área de efecto

Este hechizo anula todos los hechizos de "Invisibilidad" a 24" o menos del hechicero.

Adivino

12

REVELAR SECRETO

Fuera del juego

Este hechizo revela la localización de tesoros secretos, y puede ser lanzado justo antes de empezar el juego. Si se consigue lanzar, la banda del hechicero puede colocar un tesoro adicional a 6" o menos de su área de despliegue. Solo se puede colocar un tesoro adicional por cada banda mediante este hechizo.

Adivino

10

FUERZA DE VOLUNTAD

Línea de visión

El objetivo obtiene +3 Voluntad para el resto del juego.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Adivino

8

OJO DE MAGO

Línea de visión

Este hechizo solo se puede lanzar sobre un elemento del terreno a 12" o menos y que tenga una superficie plana, como muchas de las ruinas. Coloca un marcador para representar el "Ojo del Mago". Durante el resto del juego, el hechicero puede utilizar la línea de visión del "Ojo del Mago" en lugar de la suya propia para lanzar hechizos. El "Ojo del Mago" tiene 180° de ángulo de visión. Un hechicero solo puede tener un "Ojo del Mago" activo a la vez.

Invocador

10

VINCULAR DEMONIO

Línea de visión

Este hechizo solo se puede lanzar sobre un Demonio. El objetivo debe realizar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si no la supera, el hechicero controlará al demonio por el resto del juego. Un hechicero solo puede tener un demonio vinculado a la vez.

Invocador

10

DIABLILLO

Línea de visión

Un Diablillo aparece inmediatamente en cualquier parte de la línea de visión del hechicero, pero a más de 3" de cualquier figura. El Diablillo se comporta como cualquier otra criatura y es activada en la siguiente de "Fase de las Criaturas". Si el hechicero lanza este hechizo por segunda vez, el primer Diablillo desaparece inmediatamente.

Invocador

8

SALTO

Línea de visión

El objetivo realiza inmediatamente un movimiento de 10" en cualquier dirección, incluso verticalmente. Este movimiento no es interrumpido por ningún obstáculo, salvo que este mida más de 10" de alto. El objetivo no puede realizar ninguna otra acción este turno. Este hechizo no se puede utilizar para entablar combate.

Invocador

12

PLAGA DE INSECTOS

Línea de visión

El objetivo es atacado por una irritante y molesta nube de insectos que pican y muerden. El objetivo y todas las figuras a 1" de él (incluso parcialmente) sufren -4 Combate y -4 Disparo (no se acumula con más "Plaga de Insectos").

Al principio de cada activación, el objetivo debe realizar una tirada de Voluntad contra la tirada inicial del hechicero; si la supera, todos los insectos son eliminados. El resto de figuras simplemente tienen que alejarse del objetivo para dejar de sufrir los efectos.

Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Invocador

12

AGRIETAR PLANO

Línea de visión

El hechicero crea una pequeña grieta en el tejido del universo. Esta grieta es dolorosa para los Humanos y Criaturas, pero letal para los Demonios. El hechicero selecciona un punto como objetivo. Todas las figuras a 2" o menos de este punto deben realizar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero; si no la superan sufren 2 Heridas de daño. Los Demonios que no superen la tirada de Voluntad sufren una cantidad de Heridas de daño igual a la tirada del hechicero.

Invocador

14

RECORRER PLANO

Solo sobre sí mismo

El hechicero se mueve brevemente entre planos a pesar de permanecer en la misma localización física. En su siguiente activación, el hechicero puede ignorar todos los obstáculos al moverse, atravesando muros y precipicios. No se considera en combate y no puede ser atacado ni designado como objetivo de disparos ni hechizos. No puede recoger tesoros ni afectar de ninguna manera a nada ni nadie sobre el terreno. Si está cargando con un tesoro, este cae al suelo. Es un hechizo agotador, con lo que lanzarlo un segundo turno consecutivo tiene un penalizador de -5, -10 para la tercera, -15 para la cuarta, y así sucesivamente.

Invocador

12

POSESIÓN

Línea de visión

Este hechizo solo puede ser lanzado sobre un miembro de tu propia banda. El objetivo es poseído por un Demonio y obtiene +2 Combate, +2 Armadura y -2 Voluntad para el resto del juego y se considera como Demonio a todos los efectos. Si es retirado del juego por cualquier motivo (como por el hechizo "Desvanecer"), se ha de realizar el chequeo de Supervivencia del personaje de la manera habitual.

Invocador

12

INVOCAR DEMONIO

Contacto

Coloca un Demonio sobre el terreno a 1" del hechicero. No puede ser colocado directamente en combate. El Demonio se considera afectado por "Vincular Demonio". El hechicero solo puede tener un demonio vinculado a la vez. El tipo de demonio invocado depende de la cantidad por la que la tirada supera la dificultad: 1-5 Diablillo, 6-12 Demonio Menor, 13+ Demonio Mayor (mirar Capítulo 6: Bestiario). Si el hechicero obtiene un 1 al intentar lanzar el hechizo, un demonio aparece y le ataca. Utiliza la misma tabla para determinar el tipo de Demonio que aparece en este caso, pero usando la cantidad por la que se ha fallado.

Taumaturgo

10

DESVANECER

Línea de visión

Todos los Demonios en línea de visión con el hechicero deben superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si no la superan, serán eliminados del juego.

Taumaturgo

10

LUZ CEGADORA

Línea de visión

El objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si falla, no podrá atacar, disparar o lanzar hechizos de "Línea de visión". Su Combate se reduce a +0 y su Movimiento a 1. Al principio de cada turno, la figura puede intentar eliminar los efectos del hechizo realizando una tirada de Voluntad contra la tirada inicial del hechicero. De lo contrario, el efecto dura hasta el final de la partida.

Taumaturgo

12

CIRCULO DE PROTECCIÓN

Contacto

Crea un círculo de 3" de diámetro en el que no pueden entrar ni atravesar los demonios. Este hechizo no afecta a posesiones. El hechicero solo puede tener un "Círculo de Protección" activo, y no tiene por qué permanecer en él.

Taumaturgo

12

DISPERSAR

Línea de visión

Cancela inmediatamente los efectos de un hechizo activo. Este hechizo no puede eliminar una Criatura invocada, pero puede cancelar los efectos de control sobre una.

Taumaturgo

8

CURAR

Contacto

Este hechizo recupera 5 Heridas a un objetivo. Este hechizo no puede hacer que la figura tenga más Heridas que las iniciales.

Taumaturgo

12

CURA MILAGROSA

Fuera del juego

Este hechizo elimina todos los efectos de un tipo de "Herida Permanente". Por ejemplo: un Mago afectado por "Pérdida de dedos" los recuperaría todos, independientemente de las veces que haya sufrido esta "Herida Permanente" simultáneamente.

Taumaturgo

20

RESTAURAR VIDA

Fuera del juego

Este hechizo solo puede ser lanzado por un Mago. El Mago puede lanzar este hechizo inmediatamente después de un juego en la que un miembro de su banda haya muerto. Si se consigue lanzar, la figura regresa a la vida, y vuelve a estar disponible para el siguiente juego.

Taumaturgo

10

ESCUDO

Línea de visión

El objetivo obtiene +2 Armadura para el resto de la partida. Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.

Brujo

8

COMPAÑERO ANIMAL

Fuera del juego

El hechicero invoca uno de los siguientes animales como compañero: Oso, Lobo, Leopardo de las nieves o Sapo de hielo (mirar Capítulo 6: Bestiario). El animal ocupa la plaza de un Soldado. No puede recoger tesoros o cargar objetos. Puede ser controlado por otro hechicero con el hechizo "Controlar Animal", pero regresa a la banda original al final de la partida. Esta versión tiene más fuerza de voluntad que las especies salvajes, con lo que tiene un +2 Voluntad adicional. Un hechicero solo puede tener un único "Compañero Animal" a la vez.

Brujo

12

CREAR POCIÓN

Fuera del juego

Un hechicero puede intentar lanzar este hechizo antes de un juego. Si lo consigue, obtiene una poción de cualquier tipo (excepto "Elixir de vida"). Esta poción se puede dar a cualquier miembro de la banda.

Brujo

12

CONTROLAR ANIMAL

Línea de visión

El objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero. Si falla, el hechicero obtiene el control del animal durante el resto del juego. Un hechicero solo puede tener "Control Animal" sobre un objetivo a la vez.

Brujo

10

MALDICIÓN

Línea de visión

El objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada del hechicero o sufrirá -1 Combate, -1 Disparo y -1 Voluntad durante el resto del juego.

Este hechizo se puede acumular un máximo de 5 veces sobre un mismo objetivo.

Brujo

8

FAMILIAR

Fuera del juego

Un hechicero puede intentar lanzar este hechizo antes de un juego. Si lo consigue, obtiene un Familiar en forma de la criatura pequeña que quiera. Un hechicero con Familiar obtiene +2 Heridas adicionales (marcadas como estadísticas diferentes). Si el hechicero pierde todas sus Heridas, el familiar es destruido. Al principio de la siguiente partida, el hechicero recupera sus Heridas iniciales, mientras no obtenga otro Familiar. Estas Heridas adicionales se deben tomar en cuenta a la hora de determinar sus Heridas máximas iniciales.

Brujo

8

NIEBLA

Línea de visión

Una línea de niebla de 6" de longitud, 3" de altura y 1" de grosor se sitúa en el campo de batalla dentro de la línea de visión del hechicero. Las figuras pueden mover a través de ella sin dificultad, pero no se puede ver a través. Al principio de cada turno, lanza 1D20; con un resultado de 19+, la niebla se disipa y se elimina por completo del tablero.

Brujo

10

FANGO

Línea de visión

Todo el terreno a 3" del objetivo se considera Terreno Difícil para el resto del juego.

Brujo

10

DARDO ENVENENADO

Línea de visión

El hechicero lanza un pequeño dado impregnado de un potente veneno. El hechicero realiza inmediatamente un ataque de +5 Disparo contra una figura en su línea de visión. Si el ataque daña al objetivo, en lugar de daño, pierde una de sus dos acciones por activación durante el resto del juego. Este efecto se puede eliminar con un hechizo "Curación" o una Poción Curativa. La acción restante no tiene por qué ser la acción obligatoria de Mover. Lanzamientos múltiples de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen ningún efecto.