



WARHAMMER

MAGIA

1. GENERAR DADOS DE ENERGÍA Y DE DISPERSIÓN

Dados de energía

Tabla de dados de energía:

Número básico de dados:	2
Cada Hechicero de Primer Nivel:	+1
Cada Hechicero de Segundo Nivel:	+2
Cada Hechicero de Tercer Nivel:	+3
Cada Hechicero de Cuarto Nivel:	+4

Los hechiceros eliminados o que están huyendo no generan dados de energía. Suma a este valor cualquier dado adicional proporcionado por objetos mágicos, familiares, hechizos, etc.

Dados de dispersión

El adversario recibe dos dados de dispersión (cuatro en el caso de un ejército enano) y suma un número variable de dados dependiendo de cuántos Hechiceros haya en su ejército.

Tabla de dados de dispersión:

Número básico de dados:	2
Cada Hechicero de Primer Nivel:	+1
Cada Hechicero de Segundo Nivel:	+1
Cada Hechicero de Tercer Nivel:	+2
Cada Hechicero de Cuarto Nivel:	+2

Los hechiceros eliminados o huyendo no generan dados de dispersión. Suma a este valor cualquier dado adicional proporcionado por objetos mágicos, familiares, hechizos, etc.

2. LANZAMIENTO DE UN HECHIZO

Cada hechicero puede intentar lanzar cada uno de sus hechizos una vez. Para ello, tienes que escoger uno de sus hechizos y declarar contra qué objetivo lo lanza. Utiliza tantos dados de energía como quieras, con un máximo igual al nivel del hechicero +1. Si el resultado es igual o superior al factor de dificultad del hechizo, este se lanza con éxito. Los dados de energía que se han utilizado se retiran del montón de dados de energía, sin importar si el hechizo ha sido lanzado con éxito o no. Un resultado total de 1 o 2 siempre se considera un fallo, sin importar los modificadores que se puedan aplicar.

Número máximo de dados de energía por hechizo lanzado:

Hechicero de Primer nivel:	2 dados
Hechicero de Segundo Nivel:	3 dados
Hechicero de Tercer Nivel:	4 dados
Hechicero de Cuarto Nivel:	5 dados

Disfunción Mágica

Si el jugador obtiene dos o más resultados de 1, el hechizo falla automáticamente y el hechicero debe tirar 2D6 en la Tabla de Disfunciones Mágicas.

Fuerza Irresistible

Si el jugador obtiene dos o más resultados de 6, el hechizo es lanzado con fuerza irresistible, lo que significa que no puede ser dispersado por el enemigo. Si obtienes tanto dos (o más) resultados de 1 como dos (o más) resultados de 6, se considera que ha tenido lugar una disfunción mágica.

3. DISPERSIÓN

El oponente tiene una oportunidad de dispersar el hechizo del enemigo, sea cual sea el objetivo. Para ello lanza tantos dados de dispersión como quiera de su montón de dados de dispersión. Si quiere utilizar un objeto mágico para reforzar la dispersión, debe declararlo antes de tirar los dados. Si el resultado obtenido es igual o superior al obtenido por el hechicero al lanzar el hechizo, este es dispersado. Si obtiene dos o más unos, el intento de dispersión falla; y, si obtiene dos o más seises, el hechizo es dispersado automáticamente.

SECUENCIA DE LA FASE DE MAGIA

1. Generar dados de energía y de dispersión
2. Lanzar un hechizo
3. Dispersión
4. Resolución de los efectos del hechizo lanzado
5. Lanzar un nuevo hechizo (pasos 2 a 4)
6. Dispersar hechizos en juego

4. RESOLUCIÓN DE LOS EFECTOS DEL HECHIZO LANZADO

Aplica los efectos del hechizo tal y como se describe en el propio hechizo. Si el hechizo tiene un alcance, es en este punto cuando se debe medir si está al alcance o no.

5. LANZAMIENTO DE UN NUEVO HECHIZO

Si te quedan más hechizos por lanzar y dados de energía por gastar, puedes lanzar otro hechizo. Solo tienes que repetir los pasos 2 a 4.

6. DISPERSAR HECHIZOS EN JUEGO

Una vez lanzados todos los hechizos, ambos jugadores pueden intentar dispersar un hechizo en juego (que permanezca activo), siempre que no haya sido lanzado ese mismo turno. El resultado solo necesita igualar o superar el factor de dificultad del hechizo sin importar si fue lanzado con Fuerza Irresistible.

TABLA DE DISFUNCIONES MÁGICAS

Tira 2D6 mientras tu oponente se carcajea como un poseso.

2D6	Resultado
2	Las miniaturas en contacto peana con peana con el hechicero, así como él mismo y su montura, sufren un impacto de F10.
3	El hechicero sale disparado 3D6 cm en una dirección aleatoria (utiliza el dado de artillería para determinarla) y no podrá lanzar más hechizos hasta que obtenga un 6 en 1D6 al inicio de su fase de magia. Si choca con otra miniatura, se detiene y ambas sufren un impacto de Fuerza 10. Si choca con un bosque, muro u otro objeto sólido, el hechicero sufre un impacto de Fuerza 10.
4	El oponente puede lanzar inmediatamente uno de sus propios hechizos con el mismo o menor factor de dificultad. No es necesario tirar dado alguno: el hechizo es lanzado automáticamente, pero puede ser dispersado por el jugador cuyo turno está en curso con sus dados de energía como si fueran de dispersión (puede utilizar objetos como pergaminos para dispersar el hechizo). El jugador debe igualar o superar el factor de dificultad básico del hechizo.
5	El hechicero no puede disparar o atacar en este turno, es impactado automáticamente si le atacan en combate cuerpo a cuerpo y no puede utilizar magia ni en este turno ni en el siguiente; pero, por lo demás, queda indemne.
6-7	El hechicero no puede lanzar ningún hechizo en esta fase de magia.
8-9	Todos los dados de energía del jugador desaparecen y la fase de magia termina.
10	El hechicero es sacudido por la energía perdida y sufre una herida sin tirada de salvación posible de ningún tipo.
11	El nivel de magia del hechicero se reduce en -1 y no puede volver a lanzar este mismo hechizo durante el resto de la batalla. Si el nivel del hechicero queda reducido a 0, no podrá lanzar más hechizos durante el resto de la batalla, pero todavía se considerará un hechicero de primer nivel a efectos de calcular el número de dados de dispersión
12	El hechizo tiene éxito y es lanzado con fuerza irresistible, pero el hechicero no puede lanzar más hechizos durante el resto de la batalla y ya no genera dados de dispersión o energía.



LOS OCHO SABERES DE LA MAGIA

El saber del Fuego

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas (todos se consideran ataques de fuego)
1. Bola de Fuego	5+	60 cm	Proyectil mágico que causa 1D6 impactos de F4.
2. Espada Ígnea de Rhuin	6+	-	El hechicero obtiene +1 A,+3 F, todos los ataques impactan con 2+ y cuenta como arma mágica. Permanece en juego.
3. Explosión Ardiente	8+	60 cm	Proyectil mágico que causa 2D6 impactos de F4.
4. Cabeza Ardiente	9+	-	Traza una línea recta de 45 cm a partir del hechicero. Todas las miniaturas bajo la línea sufren un impacto de F4.
5. Deflagración Infernal	11+	-	Se puede lanzar en cualquier unidad enemiga del campo de batalla. 1D6 impactos de F4. Además, ambos jugadores tiran 1D6. Si el resultado del hechicero es superior, suma el resultado del dado al número de impactos causados. Repetir la tirada hasta que el enemigo obtenga un resultado mayor que el hechicero. No requiere línea de visión.
6. Muro de Fuego	12+	60 cm	Puede ser lanzado sobre cualquier unidad visible que no tenga un ángulo de visión de 360° ni miniaturas a 3 cm o menos de su fila frontal. Se coloca un muro de fuego de 3cm de anchura delante de la unidad y las miniaturas de la fila frontal sufren un impacto automático de F4. Permanece en juego causando un impacto adicional a cualquier miniatura que intente atravesarlo. No afecta a la línea de visión ni a la capacidad de movimiento de las tropas.

El saber de la Luz

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. Iluminación de Pha	5+	-	El Hechicero pasa a tener A3 y F5 y Ataques Mágicos. No puede utilizar armas. Inmune a ataques de armas mágicas. Permanece en juego.
2. Mirada Ardiente de Shem	5+	60 cm	Proyectil de fuego que causa 1D6 impactos de F4.
3. Brillo Radiante de Urru	6+	45 cm	Lánzalo sobre una unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo. La HA de la unidad objetivo queda reducida a 1 durante la fase de combate de ese turno. No requiere línea de visión.
4. Mano Curativa de Ulzah	7+	-	Cura todas las heridas de una miniatura amiga sobre el terreno. No requiere línea de visión.
5. Luz Protectora de Karu	8+	-	Todas las unidades amigas a 30 cm del hechicero son inmunes a la psicología. Las unidades que intenten reagruparse superan automáticamente la tirada. Permanece en juego. No requiere línea de visión.
6. Luz Cegadora de Amshu	9+	60 cm	Una unidad enemiga a la vista del hechicero no trabada en combate ve reducido su atributo de Movimiento a la mitad y su HA y HP se reducen a 1. Dura un turno.

El saber de la Vida

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. Señora del Río	6+	-	El objetivo, que debe ser una unidad enemiga no trabada en combate a 30 cm de algún elemento acuático (o del hechicero si no hay elementos acuáticos) ve reducido su Movimiento a la mitad por un turno. No afecta a miniaturas Etéreas, Anfíbias ni Voladoras. No requiere línea de visión.
2. Padre de las Espinas	7+	60 cm	Una unidad que no esté trabada en combate sufre 2D6 impactos de Fuerza 3. No requiere línea de visión.
3. Viento Aullante	7+	-	Ningún disparo de F4 o menos puede tener como objetivo a ninguna unidad a 30 cm o menos del hechicero. Todas las unidades enemigas a 30 cm del hechicero ven su Movimiento reducido a la mitad. Permanece en juego.
4. Señor del Bosque	7+	-	Una unidad enemiga a 30 cm de algún elemento boscoso (o del hechicero si no hay elementos boscosos) sufre 1D6 impactos de F5, más 1D6 impactos adicionales si está total o parcialmente cubierta por un bosque. No afecta a miniaturas de tipo Vegetal. No requiere línea de visión.
5. Señor de la Piedra	8+	-	Una unidad enemiga a 30 cm de algún elemento rocoso, incluidas colinas y ruinas pero no edificios, (o del propio hechicero si no hay elementos rocosos) sufre 2D6 impactos de F4, más 1D6 adicional si está parcial o completamente dentro del elemento de escenografía. No requiere línea de visión.
6. Señor de la Lluvia	9+	-	Una unidad enemiga a 75cm del hechicero tienen un penalizador de -1 a todas sus tiradas para impactar con proyectiles. Para disparos que no requieren tiradas, con un 4+ en 1D6 no podrán disparar ese turno. Dura toda la batalla. No requiere línea de visión.

El saber de la Muerte

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. Negra Mano de la Muerte	5+	60 cm	Proyectil mágico que causa 1D6 impactos de F4.
2. Portador de Muerte	5+	60 cm	Cualquier miniatura de la unidad amiga objetivo (que debe estar trabada en combate) que muera podrá hacer un último ataque con su Fuerza básica antes de ser retirada.
3. Robo de Alma	8+	30 cm	La miniatura enemiga objetivo sufre una herida que anula armadura. Si sufre la herida, el Hechicero suma 1 Herida adicional. Solo afecta a personajes o campeones. No requiere línea de visión.
4. Viento de Muerte	8+	60 cm	Proyectil mágico que causa 2D6 impactos de F4.
5. Robar Vida	10+	-	Toda unidad enemiga a 30 cm o menos del hechicero recibe 1D6 impactos de F3 que anula armadura. No afecta a No Muertos, Demonios ni unidades trabadas en combate.
6. Manto de Desesperación	12+	60 cm	El objetivo enemigo sufre una penalización de -3 a sus chequeos de liderazgo. La unidad debe superar un chequeo de liderazgo al inicio del turno siguiente o permanecerá afectada. No afecta a No Muertos ni Demonios.

El saber de los Cielos

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. Segundo Sello de Amul	6+	-	Permite repetir 1D3 dados de D6.
2. El Portento de Far	6+	30 cm	Se lanza sobre una unidad amiga trabada en combate, que podrá repetir todos los resultados de 1 para impactar o herir en ese turno. No requiere línea de visión.
3. Rayo Múltiple	7+	60 cm	Causa 1D6 impactos de Fuerza 4. No requiere línea de visión.
4. Rayo Atronador de Uranon	9+	60 cm	Causa 1D6 impactos de F4 que anula armadura. No requiere línea de visión.
5. Tormenta de Cronos	9+	30 cm	Todos los enemigos dentro del alcance del hechizo y de la línea de visión del hechicero que no estén trabados en combate se ven afectados. Cada unidad sufre 1D6 impactos de Fuerza 4.
6. El Cometa de Casandora	11+	-	Coloca un marcador en un punto de la mesa. Tira 1D6 al inicio del turno de cada jugador. Con un 1 a 3 no pasa nada, pero coloca otro marcador. Con un 4 a 6, todas las unidades a 2D6 cm multiplicado por el número de marcadores reciben 2D6 impactos de F4. Consulta el reglamento de Warhammer para ver todas las reglas de este hechizo.

El saber del Metal

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. Regla de Hierro Ardiente	3+	60 cm	Afecta a una miniatura. Si el objetivo tiene una tirada de salvación por armadura de 6+ o no tiene ninguna, recibe un impacto de F3; si la tiene 5+, un impacto de F4; y, si la tiene de 4+, un impacto de F5. Ataque flamígero.
2. Mandamiento del Bronce	6+	60 cm	Al lanzarlo sobre un carro o máquina de guerra enemiga, este no podrá moverse o disparar hasta el final del siguiente turno. El hechizo se rompe si la unidad debe huir.
3. Transmutación del Plomo	8+	60 cm	Al lanzarlo sobre una unidad enemiga trabada en combate, esta tendrá un -1 a la tirada de impactar y a la tirada de salvación por armadura en la próxima fase de combate. No requiere línea de visión.
4. Destilado de Plata Fundida	8+	60 cm	Proyectil mágico de fuego que causa 2D6 impactos de F4.
5. Ley del Oro	9+	60 cm	Elige una unidad enemiga como objetivo, y si tiene objetos mágicos, elige uno de ellos. Con un resultado de 1-4 en 1D6, el objeto no podrá ser utilizado hasta el final del siguiente turno del enemigo. Con un 5 ó 6, no podrá utilizarse durante el resto de la partida. No requiere línea de visión.
6. Maldición del Acero Forjado	11+	30 cm	La unidad objetivo no podrá aplicar los modificadores de sus armas durante el resto de la partida (cuentan como armas de mano). Las armas de proyectiles dejan de funcionar. No afecta a máquinas de guerra ni armas mágicas.

El saber de las Sombras

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. Corcel de Sombras	4+	30 cm	Una miniatura individual (infantería PU1) puede volar 50 cm. No requiere línea de visión.
2. Muerte Rauda	6+	60 cm	Proyectil mágico que causa 1D6 impactos de F3 y Anula Armaduras.
3. Pellejo de Medianoche	7+	60 cm	Cualquier disparo dirigido a la unidad amiga objetivo impactará sólo con un 6. Las armas que utilizan el dado de dispersión se dispersarán automáticamente. Permanece en juego. No requiere línea de visión.
4. Sombras de Muerte	8+	15 cm	La unidad amiga objetivo, no trabada en combate, causa miedo. Permanece en juego. No requiere línea de visión.
5. Acechante Invisible	10+	60 cm	La unidad enemiga objetivo, no trabada en combate cuerpo a cuerpo, puede mover hasta 20 cm. Se puede utilizar para cargar (el enemigo sólo puede mantener la posición). No requiere línea de visión.
6. Pozo de Sombras	11+	-	Coloca la plantilla de 8 cm de radio sobre cualquier unidad enemiga no trabada en combate (sólo afecta a una única unidad). Todas las miniaturas bajo la plantilla sufren un impacto automático de F3. Las miniaturas rozadas sufren este impacto con un 4+. Tira 1D6: con 1-3 la unidad sólo puede mover la mitad durante el turno siguiente; con 4-6 puede mover normalmente. No requiere línea de visión.

El saber de las Bestias

Hechizo	Dif.	Alc.	Notas
1. El Toro se Fortalece	5+	-	Una unidad amiga huyendo se reagrupa inmediatamente. No afecta a unidades con menos del 25% de sus efectivos iniciales. No requiere línea de visión.
2. El Grito del Águila	6+	60 cm	Una unidad enemiga de caballería, enjambre, carro o monstruo debe efectuar un chequeo de liderazgo. Si lo supera, sufre un -3 a su atributo de Movimiento en su siguiente fase de movimiento. Si lo falla, huirá inmediatamente 5D6 cm hacia su borde de la mesa. No requiere línea de visión.
3. La Furia del Oso	6+	-	El Hechicero (u otra miniatura de su misma unidad) obtiene +3A, +2F y +1R. No puede utilizar armas. Solo afecta a miniaturas de tipo infantería que no tenga montura. Permanece en juego.
4. El Festín del Cuervo	7+	60 cm	Proyectil mágico que causa 2D6 impactos de F3.
5. La Bestia se Acobarda	7+	-	Las criaturas (no sus jinetes) de una unidad enemiga de caballería, enjambre, carro o monstruo (incluidas las monturas) trabada en combate cuerpo a cuerpo necesitarán un 6 para impactar. Si ya necesitaban un 6, no podrán impactar. No requiere línea de visión.
6. El Lobo al Acecho	9+	60 cm	Una unidad amiga de caballería, enjambre, carro o monstruo con línea de visión a unidad enemigo o con el hechicero avanza 5D6 cm hacia el enemigo visible más cercano, o hacia el hechicero. Si se utiliza para cargar, el objetivo de la carga sólo puede mantener la posición.