

## CONSCIENCIA

### Adivino / 8 / Personal

Este hechizo permite al practicante arcano añadir +1 a las tiradas de iniciativa de su banda durante el resto de la partida.

Múltiples lanzamientos del hechizo no tienen efectos adicionales, pero podría ser necesario lanzarlo de nuevo si el practicante arcano original queda eliminado del juego.

## CONSCIENCIA MARCIAL

### Adivino / 12 / Toque

Este hechizo proporciona al blanco la capacidad de adelantarse a los movimientos de quienes intenten dañarlo en combate.

Proporciona una bonificación de +2 a la característica de Combate del objetivo durante el resto de la partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen ningún efecto adicional.

## CONTROL MENTAL

### Adivino / 12 / Línea de Visión

Este hechizo solo afecta a soldados y criaturas. Si el blanco falla una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento, temporalmente se une a la banda del practicante arcano y puede, a partir de ese momento, ser activado con normalidad durante la fase de soldados de su mago. Después de cada activación, la miniatura afectada puede realizar una nueva tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original para superar los efectos del hechizo. Un practicante arcano solo puede tener un *Control Mental* activo a la vez.

## FUERZA DE VOLUNTAD

### Adivino / 10 / Línea de Visión

El blanco gana +3 a su característica de Voluntad hasta que finalice la partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen efectos adicionales.

## OJO DE MAGO

### Adivino / 8 / Línea de Visión

Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier rasgo del terreno a 12" que tenga un lado plano, como la mayoría de edificios en ruinas. Coloca un contador junto al rasgo de terreno para representar este "Ojo de Mago". Durante el resto de la partida, el practicante arcano puede determinar su línea de visión desde este punto, en lugar desde su miniatura a la hora de lanzar hechizos. Este ojo arcano tiene un campo de visión de 180°. Cada practicante arcano solo puede mantener activo un *Ojo de Mago* a la vez.

## OLVIDAR CONJURO

### Adivino / 12 / Línea de Visión

El practicante arcano selecciona uno de los conjuros conocidos por el blanco y le obliga a olvidar temporalmente cómo se lanza. El blanco debe hacer una tirada de Voluntad para intentar resistir el efecto de este hechizo: si no tiene éxito, no podrá utilizarlo durante lo que queda de partida.

## REVELAR LO INVISIBLE

### Adivino / 8 / Área de Efecto

Al lanzar con éxito este hechizo se cancelan todos los hechizos de *Invisibilidad* activos a 24" o menos del lanzador.

## REVELAR SECRETO

### Adivino / 12 / Entre Partidas

Este hechizo revela la localización de tesoros ocultos y se puede lanzar justo antes de comenzar una partida. Si se tiene éxito, la banda del practicante arcano puede colocar un contador de tesoro adicional a 6" o menos de su borde inicial. Solo es posible colocar un contador de tesoro adicional por banda de este modo en cada partida.



**COMPAÑERO ANIMAL****Brujo / 8 / Entre Partidas**

El mago convoca un compañero animal de su elección para que se una a su banda, a elegir entre las siguientes posibilidades: leopardo de las nieves, lobo, oso, sapo del hielo (consulta el *Capítulo seis: Bestiario*). Este animal ocupa el espacio de un soldado para propósitos del tamaño máximo de la banda. Un compañero animal no puede recolectar tesoro o transportar objetos. Otros practicantes arcanos podrían hacerse con su control mediante el hechizo *Controlar Animal*, aunque se reincorporará a su banda original cuando acabe la partida. Los animales convocados mediante este hechizo son más leales que los ejemplares salvajes de su especie, de tal modo que debes añadir +2 a su característica de Voluntad. Un practicante arcano solo puede tener un compañero animal a la vez.

**CONTROLAR ANIMAL****Brujo / 12 / Línea de Visión**

Si se lanza con éxito, el animal objetivo debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad para resistirse contra la tirada de lanzamiento obtenida. Si falla, el practicante arcano se hace con el control del animal durante el resto de la partida. Un practicante arcano solo puede controlar un animal a la vez.

**DARDO VENENOSO****Brujo / 10 / Línea de Visión**

El practicante arcano lanza con un gesto un pequeño dardo cubierto por un potente veneno. Realiza inmediatamente un ataque a distancia de +5 contra una miniatura a su elección en línea de visión. Si el ataque logra superar la Armadura del objetivo, no causa daño, pero hace perder una de las dos acciones por turno que normalmente tienen todas las miniaturas hasta el final de la partida, la sanen con un Curación, o emplee una poción de curación. Mientras continúe afectado, no estará obligado a realizar una acción de movimiento por turno. Múltiples usos de este hechizo contra el mismo objetivo no tienen efectos adicionales.

**DESTILAR POCIÓN****Brujo / 12 / Entre Partidas**

El practicante arcano puede lanzar este hechizo antes de comenzar una partida. Si tiene éxito, fabrica una poción del tipo que elija (excepto elixires de vida). Podrá hacer entrega de dicha poción a cualquier miembro de su banda que pueda llevarla.

**EMBARRAR****Brujo / 10 / Línea de Visión**

Todo el terreno en un radio de 3" desde el punto elegido se convierte en terreno difícil por el resto de la partida.

**FAMILIAR****Brujo / 8 / Entre Partidas**

Un practicante arcano puede intentar lanzar este hechizo antes de que comience una partida. Si tiene éxito, obtiene como familiar una criatura de pequeño tamaño a su elección. Un familiar otorga al practicante arcano +2 a Salud (apúntalo como un valor múltiple). Si el mago queda fuera de combate por la causa que sea, el familiar fallece. Al comienzo de la siguiente partida el practicante arcano deberá volver a lanzar el hechizo si quiere conservar el familiar. El ajuste de Salud que proporciona un familiar permite superar el máximo de característica.

**MALDICIÓN****Brujo / 10 / Línea de Visión**

El blanco debe realizar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento o sufrir una penalización de -1 a Combate, Disparo y Voluntad por lo que queda de partida. Es posible lanzar este hechizo hasta un máximo de cinco veces sobre la misma miniatura, aumentando la penalización a las tres características en un punto por uso adicional.

**NIEBLA****Brujo / 8 / Línea de Visión**

Surge en el campo de batalla un banco de niebla de 6" de largo por 3" de alto y 1" de ancho dentro de la línea de visión del lanzador (usa algodón o papel para marcar la posición del banco de niebla). Las miniaturas pueden moverse a través del banco de niebla sin problema, pero no es posible trazar línea de visión a través de él. Al comienzo de cada nuevo turno, tira un d20. Con un resultado de 19-20, la niebla se disipa de forma natural y desaparece de la mesa de juego.



**ALMACENAR EL TIEMPO****Cronomante / 14 / Personal**

El lanzador captura un fragmento de su propio presente para un futuro uso. Para lanzar este hechizo, el practicante arcano debe tener dos acciones durante su turno. Gasta la primera en lanzar *Almacenar el Tiempo*. Si tiene éxito, pierde la segunda acción. A partir de ese momento, se considera que el practicante tiene una acción extra "almacenada" que puede usar más adelante. Solo puede emplear esta acción adicional durante sus propias activaciones del turno: básicamente le permite hacer un turno con tres acciones. El practicante arcano no puede tener almacenada más de una acción a la vez.

**DERRUMBE****Cronomante / 10 / Línea de Visión**

Este hechizo solo funciona contra estructuras artificiales, como muros y edificios. El practicante arcano hace pasar el tiempo a gran velocidad en un punto de la estructura, haciendo que se derrumbe. Esto es suficiente para crear un agujero del tamaño de una puerta en cualquier muro, que deberá indicarse sobre la mesa de juego a partir de ese momento. El hechizo también permite hundir una sección de suelo bajo una figura que esté ya por encima del ras del suelo. En este caso, la miniatura afectada puede realizar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento. Con el fallo, caerá al siguiente nivel de altura, recibiendo el daño apropiado que cause la caída.

**FRAGILIDAD****Cronomante / 12 / Línea de Visión**

El practicante arcano selecciona una de las armas de la miniatura objetivo; si tiene éxito, dicho arma comienza a envejecer hasta hacerse pedazos; eso impide utilizarla por lo que quede de partida. Este hechizo no tiene ningún efecto sobre armas mágicas (incluso las que solo tienen un encantamiento temporal).

**LENTITUD****Cronomante / 12 / Línea de Visión**

El blanco debe superar una tirada de Voluntad o verse reducido a una acción por activación. Después de cada activación, el blanco puede realizar una nueva tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original, para superar los efectos del hechizo. En caso contrario, los efectos durarán hasta el final de la partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen efectos adicionales.

**PASEO TEMPORAL****Cronomante / 18 / Personal**

Es posible activar la miniatura del practicante arcano, con sus habituales dos acciones, una segunda vez durante el turno, durante la fase de soldados. Si el practicante arcano no logra lanzar con éxito este hechizo, sufre 2 puntos de daño adicionales al daño normal recibido por fallar un hechizo. Un practicante arcano no puede lanzar este hechizo mientras tenga activo *Almacenar el Tiempo*.

**PETRIFICAR****Cronomante / 12 / Línea de Visión**

El blanco se ve paralizado temporalmente y no puede realizar acciones durante su siguiente activación. Tras eso, se podrá mover ya con normalidad. El blanco puede intentar resistirse a este hechizo mediante una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original.

**PIES LIGEROS****Cronomante / 10 / Línea de Visión**

El blanco recibe una bonificación de +2 a su Movimiento por el resto de la partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen efectos adicionales.

**REFLEJOS RÁPIDOS****Cronomante / 8 / Línea de Visión**

La miniatura objetivo actuará en primer lugar durante el turno siguiente, creándose una fase especial para ella incluso antes de la fase de magos estándar. Si el hechizo se lanza múltiples veces durante el mismo turno, todas las miniaturas así afectadas actuarán en esta fase especial, empezando por la última figura en ser afectada y acabando por la primera.



**BOLA ELEMENTAL****Elementalista / 12 / Línea de Visión**

El practicante arcano elige una miniatura enemiga, situada a un máximo de 24", que tenga en línea de visión y arroja sobre ella una destructiva bola de energía elemental. El blanco, junto con todas las demás miniaturas (incluso las amistosas) a 1,5" y en línea de visión del blanco, sufren un ataque a distancia de +5 (resuelve cada ataque por separado). El hechizo no puede tomar como blanco miniaturas enemigas que estén parcialmente ocultas por otra figura.

**CONJURAR TORMENTA****Elementalista / 12 / Área de Efecto**

Si se lanza con éxito este hechizo, debes aplicar una penalización de -1 a todos los ataques con arcos y ballesta durante el resto de partida. Es posible lanzar este hechizo múltiples veces (y por múltiples practicantes arcanos); cada lanzamiento extra aumenta la penalización en un -1 adicional, hasta una penalización máxima de -10.

**ESCUDO ELEMENTAL****Elementalista / 10 / Personal**

El practicante arcano crea un escudo de energía, que flota junto a él protegiéndole. Este escudo absorberá los siguientes tres puntos de daño que reciba, da igual su fuente. Una vez ha absorbido tres puntos de daño, el escudo se desvanece. Un practicante arcano solo puede tener un *Escudo Elemental* activo a la vez.

**ESFERA DE DESTRUCCIÓN****Elementalista / 12 / Área de Efecto**

El practicante arcano realiza inmediatamente un ataque de +5 contra todas las miniaturas que estén a 3" o menos de él.

**LLUVIA DE METEOROS****Elementalista / 12 / Área de Efecto**

El practicante arcano hace un ataque a distancia de +0 contra todas las miniaturas enemigas (ya pertenezcan a una banda rival o sean criaturas) situadas a 12" de él. Esto puede incluir miniaturas enemigas trabadas en combate, pero en ese caso se siguen todas las reglas normales sobre hacer ataques a distancia sobre un combate con aliados.

**MARTILLO ELEMENTAL****Elementalista / 10 / Línea de Visión**

Este hechizo se lanza sobre un arma. La siguiente vez que dicha arma cause al menos un punto de daño, infligirá cinco puntos de daño adicionales.

**MURO****Elementalista / 10 / Línea de Visión**

Este hechizo crea un muro impenetrable, de 6" de largo por 3" de alto, a 6" o menos del practicante arcano. Al final de cada turno tras el primero, tira 1d20; con 17+, el muro se desvanece.

**PROYECTIL ELEMENTAL****Elementalista / 12 / Línea de Visión**

El practicante arcano puede realizar inmediatamente un ataque a distancia de +8 contra cualquier miniatura que tenga en línea de visión.



**ANIMAR CONSTRUCTO****Encantador / 8 / Entre Partidas**

Se asume que el practicante arcano ha construido el constructo antes de usar este hechizo para animarlo. Si se lanza con éxito, el constructo se convierte en un miembro de la banda, ocupando el espacio de un soldado. El practicante arcano debe especificar, antes de lanzar el hechizo, el tamaño del constructo que desea animar (Pequeño, Mediano o Grande, consulta el *Capítulo seis: Bestiario*). Cuanto más grande sea el constructo, más difícil será de animar, de tal modo que debe aplicarse este modificador especial a la tirada de lanzamiento: Pequeño -0, Mediano -3, Grande -6.

**CONTROLAR CONSTRUCTO****Encantador / 12 / Línea de Visión**

Si se lanza con éxito, el constructo objetivo debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad para resistirse contra la tirada de lanzamiento obtenida. Si falla, el practicante arcano se hace con el control del constructo durante el resto de la partida. Un practicante arcano solo puede controlar un constructo a la vez.

**ENCANTAR ARMA****Encantador / 8 / Línea de Visión**

Un arma afectada por este hechizo proporciona una bonificación temporal mágica. Las armas cuerpo a cuerpo así afectadas se consideran mágicas y proporcionan a sus usuarios +1 a Combate por el resto de la partida. Los arcos y ballestas afectados otorgan +1 a Disparo en vez de a Combate, pero no cuentan como armas mágicas. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre la misma arma no tienen ningún efecto adicional. De forma alternativa, el hechizo puede usarse para encantar un virote de ballesta o una flecha. Esto proporciona +1 a Disparo y cuenta como arma mágica, pero solo para el próximo disparo. Es posible encantar primero un arco o ballesta y después los proyectiles que usa para atacar; en este caso, las bonificaciones sí se apilan.

**ENCANTAR ARMADURA****Encantador / 8 / Línea de Visión**

La armadura empleada por el blanco pasa a considerarse temporalmente mágica, otorgando +1 a su característica de Armadura por lo que queda de partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen ningún efecto adicional.

**FUERZA****Encantador / 10 / Línea de Visión**

El blanco aumenta su característica de Combate en +2 durante lo que quede de partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen efectos adicionales.

**GRANADA****Encantador / 10 / Línea de Visión**

El practicante arcano sostiene en su mano un objeto corriente, lo normal es una simple roca cogida del suelo, lo imbuye con energía mágica y lo arroja sobre un blanco, momento en el que explota en cientos de fragmentos. El lanzador elige un punto, dentro de su línea de visión, a un máximo de 12". Todas las miniaturas de ese punto, incluyendo los aliados, a 1,5" sufren inmediatamente un ataque a distancia de +3.

**IMBUIR ENCANTAMIENTO****Encantador / 12 / Entre Partidas**

Este hechizo hace que un hechizo de *Encantar Armadura* o *Encantar Arma* que siga activo al final de la partida se vuelva permanente, creando así un arma o armadura mágica convencional. Alternativamente, el practicante arcano puede lanzar cualquiera de esos dos hechizos cuando acabe una partida (incluso si no pertenecen a la categoría 'entre partidas') seguido de un *Imbuir Encantamiento*. En caso de que lance ambos conjuros con éxito, el objeto quedará encantado de forma permanente.

**TELEQUINESIS****Encantador / 8 / Línea de Visión**

El lanzador puede mover un contador de tesoro que no esté en posesión de nadie y a menos de 24", hasta 6" en la dirección que desee. Mientras mantenga línea de visión hasta el tesoro, podrá moverlo por encima de cualquier obstáculo o terreno. Si el contador de tesoro abandona su línea de visión, cae al suelo y se detiene en ese punto.



## BELLEZA

### Ilusionista / 10 / Personal

Este hechizo hace que todos los humanos (es decir, todo lo que no se encuentre en el *Capítulo seis: Bestiario*) consideren al lanzador un parangón de belleza. Quien desee atacar al practicante arcano primero deberá superar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento. El fallo en esta tirada no fuerza al potencial atacante a despilfarrar una acción. Cualquier figura que se vea obligada mágicamente a atacar al blanco deberá realizar también una tirada de Voluntad, o sufrir una penalización de -1 a su característica de Combate.

## INVISIBILIDAD

### Ilusionista / 12 / Toque

La figura objetivo se vuelve invisible y no puede ser blanco de ataques ni de más hechizos (aunque sigue siendo afectada por efectos de área, como el radio de explosión del hechizo *Granada*). Los efectos de este hechizo duran hasta que realice un ataque, lance un hechizo o recoja un contador de tesoro. Es posible lanzar este hechizo sobre una miniatura que ya esté transportando un contador de tesoro, volviendo ambos invisibles.

## FORMA MONSTRUOSA

### Ilusionista / 8 / Personal

Cualquier figura que desee moverse para entrar en contacto con el practicante arcano debe superar con éxito una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original. En caso de fallo, la miniatura verá una horrenda criatura en lugar del practicante, quedando demasiado asustada para atacarlo: solo podrá hacer una acción de movimiento para alejarse de él. No es posible tener lanzados a la vez este hechizo y *Belleza*. Los constructos, no muertos y demonios son inmunes a sus efectos.

## ORO DE LOS TONTOS

### Ilusionista / 8 / Entre Partidas

Este hechizo permite al practicante arcano colocar un contador de tesoro adicional antes de que comience la partida. Sin embargo, también debe anotar en secreto cuál de los marcadores de tesoro que ha colocado es falso. Cuando cualquier miniatura entre en contacto con el marcador falso (el 'oro de los tontos'), el marcador de tesoro se desvanece al instante, retirándose del juego sin más efectos.

## RESPLANDOR

### Ilusionista / 10 / Línea de Visión

El blanco se ve rodeado por una resplandeciente luz luminosa. Hasta el final de la partida, todos los intentos de atacarla a distancia ganan +3. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo blanco no tienen efectos adicionales.

## SOLDADO ILUSORIO

### Ilusionista / 12 / Entre Partidas

Este hechizo hace que un soldado ilusorio se una a la banda durante la siguiente partida. El soldado puede ser de cualquier tipo. Este soldado no puede recoger tesoros ni causar daño. Si el soldado alguna vez sufre daño de cualquier tipo, se retira del juego. Solo es posible tener un soldado ilusorio en la banda a la vez.

## TELEPORTAR

### Ilusionista / 10 / Personal

Mueve inmediatamente el practicante mágico a cualquier punto que desees dentro de su línea de visión. No puede realizar más acciones durante el resto del turno. No puede usarse este hechizo para trabarse en combate.

## TRASPOSICIÓN

### Ilusionista / 12 / Línea de Visión

Este hechizo intercambia la posición de dos miniaturas en el tablero. Ambas miniaturas deben estar a un máximo de 10" entre sí y en línea de visión del practicante arcano. Este también puede lanzarlo sobre sí mismo para intercambiar su posición con otra miniatura. Si intenta intercambiar la posición de una miniatura enemiga (bien una criatura o bien perteneciente a una banda rival), esta puede realizar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original. Si una sola de las miniaturas tiene éxito en esta tirada, el hechizo falla. Es posible tomar como blanco miniaturas trabadas en combate con este hechizo.



## ATAR DEMONIO

### Invocador / 10 / Línea de Visión

Si se lanza con éxito, el demonio objetivo debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad para resistirse contra la tirada de lanzamiento obtenida. Si falla, el practicante arcano se hace con el control del demonio durante el resto de la partida. Un practicante arcano solo puede tener un demonio atado a la vez.

## DIABLILLO

### Invocador / 10 / Línea de Visión

Tras lanzar con éxito este hechizo, aparece inmediatamente un diablillo en un punto elegido de la línea de visión del practicante arcano, que se encuentre al menos a 3" de distancia de otra miniatura. El diablillo sigue las reglas estándar para criaturas y actuará durante la siguiente fase de criaturas. Si el mismo practicante arcano lanza este hechizo por segunda vez, el primer diablillo se desvanece al instante.

## GRIETA PLANAR

### Invocador / 12 / Línea de Visión

El practicante crea una pequeña grieta en la estructura del universo. Esta brecha planar es dolorosa para humanos y criaturas, pero letal para los demonios. El practicante arcano selecciona un punto. Todas las miniaturas a 2" de este punto deben realizar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento o sufrir 2 puntos de daño. Los demonios que fallen esta tirada sufren una cantidad de daño igual a la tirada de lanzamiento.

## INVOCAR DEMONIO

### Invocador / 12 / Toque

Si se lanza con éxito, colocas un demonio sobre la mesa de juego, a 1" del practicante mágico. No puede colocarse de tal forma que esté trabado en combate según lo colocas. Se trata este demonio como si ya estuviera afectado por un *Atar Demonio*. Un practicante mágico solo puede tener un demonio atado a la vez. El tipo de demonio invocado depende del margen de éxito por el que supere la tirada de lanzamiento: 0-5 diablillo, 6-12 demonio menor; 13+ demonio mayor (consulta el *Capítulo seis: Bestiario*). Si el lanzador obtiene un 1 en su tirada de lanzamiento mientras intenta lanzar este hechizo, coloca un demonio sobre la mesa de juego, que ataca inmediatamente a su invocador. El tipo de demonio se determina usando la misma tabla que anteriormente, pero usando el margen de fallo en vez del margen de éxito para determinar el tipo exacto de criatura.

## PASEO PLANAR

### Invocador / 14 / Personal

Aunque el practicante arcano permanece en la misma localización física, brevemente se desplaza entre planos de existencia. Hasta su siguiente activación, puede ignorar el terreno mientras se mueve, atravesando paredes y grietas como si no existiesen. No se considerará al practicante trabado en combate en ningún momento del turno, no puede ser atacado cuerpo a cuerpo o a distancia por ninguna otra miniatura, ni ser blanco de hechizos. Sin embargo, tampoco puede recoger contadores de tesoro o afectar de ninguna otra manera al terreno o las miniaturas presentes en el tablero de juego. Si está llevando consigo un contador de tesoro, lo deja caer. Es muy costoso moverse entre planos de existencia, de tal modo que si el lanzador intenta lanzar este hechizo en dos turnos consecutivos, sufrirá una penalización de -5 al lanzamiento. Esta penalización aumenta a -10 al tercer turno consecutivo y -15 al cuarto o más.

## PLAGA DE INSECTOS

### Invocador / 12 / Línea de Visión

La miniatura objetivo es atacada por una nube de molestos insectos, picándola o mordiénola hasta convertirse en una seria molestia y distracción. La nube de insectos tiene 1" de radio tomando como centro la miniatura y se mueve junto con ella. Afecta a todas las miniaturas, incluyendo el blanco inicial, ya estén parcial o totalmente dentro de este radio. Mientras los insectos les incordien, las miniaturas tienen -4 a Combate y -4 a Disparo. La figura objetivo debe superar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original al comienzo de sus activaciones para disipar con éxito la nube de insectos. El resto de miniaturas deberán salir del radio de efecto para escapar a sus efectos. Las miniaturas solo sufrirán los efectos de una única plaga de insectos a la vez, bien como objetivo principal o estando dentro de su radio de efecto.

## POSESIÓN

### Invocador / 12 / Línea de Visión

Solo puedes lanzar este hechizo sobre miembros de tu propia banda. El objetivo será poseído por un demonio, modificando su perfil en Combate +2, Armadura +2 y Voluntad -2 por lo que reste de la partida. Además, también cuenta como un demonio para otros los efectos de juego (*Destierro*, *Atar Demonio*, etc.) por esa misma duración. Si es retirado del juego por cualquier causa (como un *Destierro*), comprueba la supervivencia de la miniatura con normalidad. Un practicante arcano solo puede tener un hechizo de *Posesión* activo a la vez.

## SALTAR

### Invocador / 8 / Línea de Visión

El blanco realiza inmediatamente un movimiento de hasta 10" en cualquier dirección, incluso verticalmente. El terreno atravesado no afecta en absoluto este movimiento, a no ser que el terreno cruzado tenga más de 10" de altura. El blanco no puede realizar otras acciones este turno. No es posible usar este hechizo para entablar combate con una figura.



## ABSORBER CONOCIMIENTOS

### Maestro rúnico / 8 / Entre Partidas

Solo los magos pueden lanzar este hechizo. Les permite absorber los conocimientos de una obra escrita sin tener que leerla. Un mago inmediatamente gana 50 puntos de experiencia con el lanzamiento exitoso del mismo, representando así la velocidad a la que gana conocimientos. Solo se puede usar este hechizo después de una partida en donde el mago no quede reducido a Salud 0.

## CREAR GRIMORIO

### Maestro rúnico / 12 / Entre Partidas

Este hechizo permite al practicante arcano crear un grimorio conteniendo un hechizo que ya conoce. Para crear un grimorio, primero debe lanzar este hechizo y después el que desea colocar entre sus páginas (incluso si no pertenece a la categoría 'Entre Partidas'). En caso de que lance ambos conjuros con éxito, habrá creado un grimorio y el mago podrá venderlo.

## EMPUJÓN

### Maestro rúnico / 8 / Línea de Visión

El blanco sufre inmediatamente un ataque de +10. En vez de recibir daño del ataque, el blanco es empujado 1" alejándolo lo más recto posible del lanzador por cada punto de daño que hubiera recibido. Si esto empuja a la miniatura contra un objeto sólido o el borde del tablero de juego, se detiene inmediatamente ahí. El resto de figuras no pueden detener el movimiento de la miniatura (ni ser golpeadas por ella): se asumen que se hacen a un lado para evitarla. Si el blanco es empujado desde lo alto, sufre daño de la caída con normalidad.

## ESCRIBIR PERGAMINO

### Maestro rúnico / 12 / Entre Partidas

El practicante arcano puede lanzar este hechizo una vez después de cada partida. Si tiene éxito, fabrica un pergamino. El pergamino deberá contener un hechizo que el practicante arcano ya conozca.

## PALABRA DE PODER

### Maestro rúnico / 14 / Área de Efecto

Este hechizo crea una resplandeciente runa de poder en el cielo. El practicante arcano elige un hechizo, al que la *Palabra de Poder* afectará. Todos los intentos de lanzar dicho hechizo en particular ganan una bonificación de +3 durante el resto de la partida. Un practicante arcano solo puede tener una *Palabra de Poder* activa a la vez.

## PALABRA DEBILITADORA

### Maestro rúnico / 14 / Área de Efecto

Este hechizo crea una resplandeciente runa de poder en el cielo. El practicante arcano elige un hechizo, al que la *Palabra Debilitadora* afectará. Todos los intentos de lanzar dicho hechizo en particular sufren una penalización de -3 durante el resto de la partida. Un practicante arcano solo puede tener una *Palabra Debilitadora* activa a la vez.

## PLUMA FURIOSA

### Maestro rúnico / 10 / Línea de Visión

El blanco es atacado por una pluma de escribir, animada y muy afilada. Aunque la pluma no causa daño, es muy irritante y extremadamente molesta. Un blanco así afectado sufre una penalización de -1 al Movimiento, -2 al Combate, -4 al Disparo y -2 a tus tiradas de lanzamiento de hechizos. Cada vez que se active la miniatura en cada turno, puede realizar una nueva tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original. Si tiene éxito, logra atrapar y destruir la pluma. Múltiples lanzamientos de este hechizo contra el mismo blanco no tienen efectos adicionales. Es posible lanzar este hechizo contra una miniatura que esté trabada en combate sin penalizaciones.

## RUNA EXPLOSIVA

### Maestro rúnico / 10 / Toque

El practicante arcano dibuja una runa resplandeciente y brillante en el suelo o en un muro. Coloca algún tipo de marcador sobre el tablero de juego para representarla. Si cualquier personaje o criatura que no perteneciese a la banda del creador al comienzo de la partida se acerca a 1" o menos de distancia de la runa, esta explota, afectando a todas las miniaturas (amigas y enemigas) a 2" del punto de explosión. Cada miniatura recibe un ataque a distancia de +5. El practicante arcano puede tener hasta tres de estas runas activas a la vez. Al final de cualquier turno, puede escoger cancelar cuantas runas de este tipo desee. Si el practicante arcano queda fuera de combate, las runas explosivas que colocase siguen activas.





**ALZAR ZOMBI****Necromante / 8 / Entre Partidas o Toque**

Es posible usar este hechizo entre partidas y durante las mismas. Si se lanza con éxito, el practicante arcano añade un zombi a su banda (consulta el Capítulo seis: Bestiario). Si el hechizo se lanza antes de la partida, el zombi entra en juego con normalidad. Si se lanza durante la propia partida, el zombi entrará en juego con su peana en contacto con la del lanzador. Una banda solo puede incorporar un único zombi a la vez. Si el zombi muere durante la partida, Alzar Zombi permitirá crear otro sobre la marcha. Los zombis así creados no cuentan para el tope máximo de miembros de la banda y solo formarán parte de ella hasta que finalice la partida, momento en el que se deshacen en pedazos.

**ANIQUILAR****Necromante / 18 / Línea de Visión**

Este hechizo afecta a una miniatura a 8" o menos del lanzador. El objetivo deberá superar una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original o quedará reducido inmediatamente a Salud 0. Todas las miniaturas pueden potenciar esta tirada de Voluntad con su Salud, incluso si no son practicantes mágicos. El practicante arcano que lanza el hechizo pierde un punto de Salud por lanzarlo (incluso si se lanza con éxito), más cualquier pérdida adicional relacionada con su potenciación o fallo de lanzamiento.

**CONTROLAR NO MUERTO****Necromante / 12 / Línea de Visión**

Si se lanza con éxito, el no muerto objetivo debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad para resistirse contra la tirada de lanzamiento obtenida. Si falla, el practicante arcano se hace con el control del no muerto durante el resto de la partida. Un practicante mágico solo puede controlar un no muerto a la vez.

**DEVORAR CONJURO****Necromante / 12 / Línea de Visión**

Este hechizo cancela los efectos de otro hechizo actualmente en juego y el lanzador sufre inmediatamente un punto de daño. No puede evitar que una criatura haya sido invocada, pero sí romper el control del practicante original sobre ella.

**HUESOS DE LA TIERRA****Necromante / 10 / Línea de Visión**

Una mano esquelética surge del suelo y aferra el tobillo del blanco. El blanco es inmovilizado y no podrá moverse. Cualquier forma mágica de movimiento permitirá al blanco escapar de la garra. A parte de eso, la única otra forma posible de escapar es derrotar a la mano en combate. Tiene Combate +0 y Salud 1. Si la mano recibe daño, se desvanece, liberando a su objetivo. El hechizo solo funciona contra objetivos que estén a ras del suelo. El alcance máximo de este hechizo es 18".

**PROYECTIL ÓSEO****Necromante / 8 / Línea de Visión**

Este hechizo lanza una pequeña esquirra de hueso afilada sobre un blanco. El practicante arcano puede realizar inmediatamente un ataque a distancia de +5 contra cualquier miniatura que tenga en línea de visión. No se considera un ataque mágico.

**REVELAR LA MUERTE****Necromante / 12 / Línea de Visión**

Este hechizo proporciona al blanco una visión de cómo va a morir. El objetivo debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento. Si falla, la miniatura pierde su próxima activación.

**ROBAR LA SALUD****Necromante / 10 / Línea de Visión**

El blanco realiza inmediatamente una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento original. Si falla, pierde 3 puntos de Salud, que el lanzador del hechizo gana. Esto no permite superar el valor de Salud inicial. Este hechizo no funciona sobre no muertos, constructos o demonios. El practicante arcano puede tomar como blanco miembros de su propia banda, aunque si lo hace, el objetivo inmediatamente (y de forma permanente) abandona la banda, moviéndose lo más rápidamente posible hacia fuera del tablero.



## CÍRCULO DE PROTECCIÓN

### Taumaturgo / 12 / Toque

Creas un círculo de 3" de diámetro que ningún demonio puede cruzar o atravesar. El hechizo no tiene ningún efecto sobre individuos poseídos. Cada practicante arcano solo puede tener un *Círculo de Protección* activo a la vez, pero no tiene necesidad de permanecer en su interior.

## CURA MILAGROSA

### Taumaturgo / 12 / Entre Partidas

Este hechizo elimina todos los efectos de una lesión permanente específica. Por ejemplo, un mago con *Pérdida de dedos de las manos* regenerará todos sus dedos perdidos, sin importar cuántas veces haya sufrido dicha herida permanente específica.

## CURACIÓN

### Taumaturgo / 8 / Toque

Este hechizo restaura 5 puntos de Salud perdidos por la miniatura objetivo. No es posible superar el valor inicial de Salud de una miniatura de este modo.

## DESTIERRO

### Taumaturgo / 10 / Línea de Visión

Si se lanza con éxito, todos los demonios que se encuentren en línea de visión del lanzador deben hacer una tirada de Voluntad para resistir el hechizo contra la tirada de lanzamiento obtenida o quedar eliminados del juego.

## DISIPAR

### Taumaturgo / 12 / Línea de Visión

Inmediatamente cancelas los efectos no instantáneos de cualquier hechizo. No puede evitar que una criatura haya sido invocada, pero sí romper el control del practicante original sobre ella.

## ESCUDO

### Taumaturgo / 10 / Línea de Visión

El blanco gana +2 a la Armadura para el resto de la partida. Múltiples lanzamientos de este hechizo sobre el mismo objetivo no tienen efectos adicionales.

## LUZ CEGADORA

### Taumaturgo / 10 / Línea de Visión

El blanco debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad contra la tirada de lanzamiento. Si falla, no podrá combatir, disparar o lanzar hechizos con Línea de Visión. Su característica Combate se reduce a +0 y su Movimiento a 1. Al comienzo de cada nuevo turno, la miniatura puede intentar superar el efecto realizando una nueva tirada de Voluntad contra la dificultad original. Si no se rompen antes, los efectos continúan hasta que concluya la partida.

## RESTAURAR LA VIDA

### Taumaturgo / 20 / Entre Partidas

Solo los magos pueden lanzar este hechizo. El mago debe lanzarlo inmediatamente en cuanto acabe una partida en donde uno de los miembros de su banda haya muerto. Si tiene éxito, revive dicha figura de entre los muertos, pudiéndola utilizar sin problemas durante la siguiente partida.

