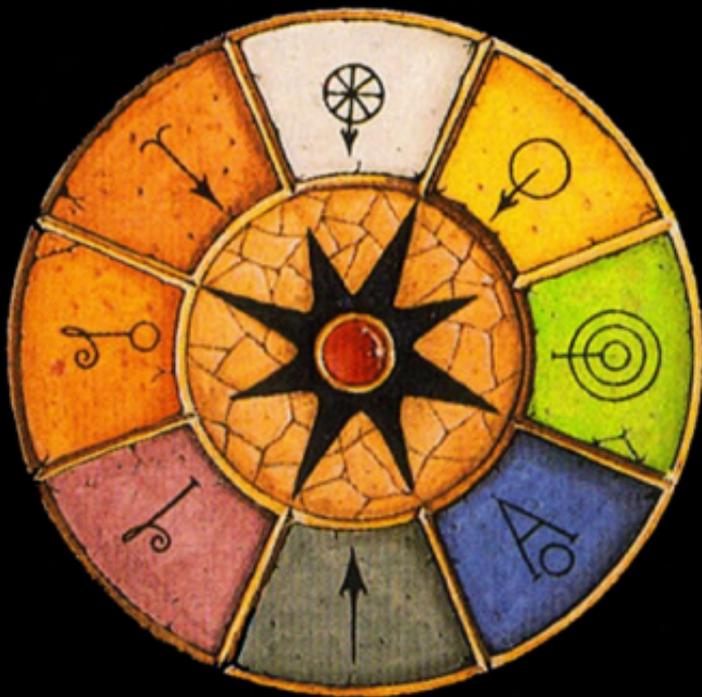


HECHIZO



HECHIZO

4

CURACIÓN DE HERIDAS

Murmuras palabras reconfortantes, y realizas unos complicados pases en el aire con una esfera brillante que envuelve a uno de los Aventureros con un brillo dorado.

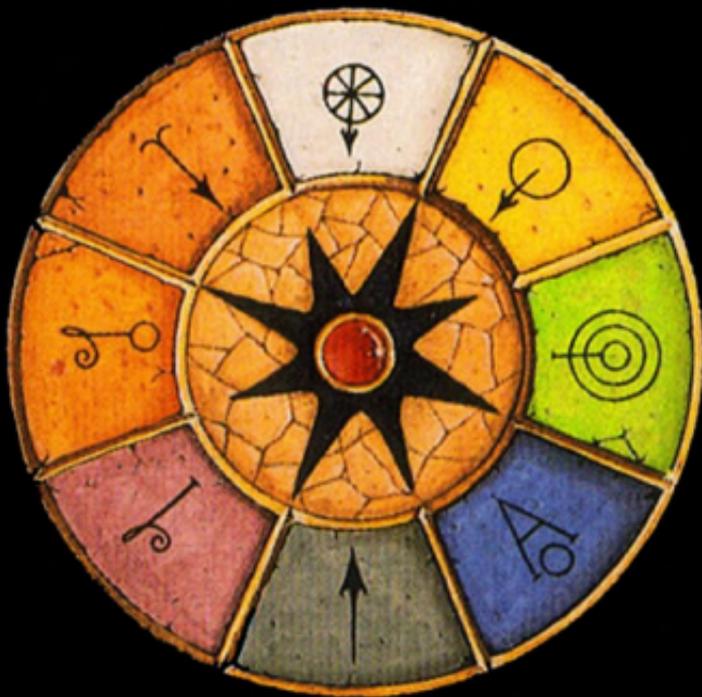
Elige cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero), quién recupera 1D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO



HECHIZO

5

BOLA DE FUEGO

Frunces el ceño concentrándote, extiendes los brazos y entrelazas los dedos. Tus ojos se vuelven rojos, y de entre tus dedos sale humo. Casi inmediatamente surge una bola de fuego que cruza la habitación envolviendo a tus enemigos.

Elige un área de 2 por 2 casillas de la misma sección de tablero en línea de visión del Hechicero. Cada miniatura en el área objetivo sufre 1D6 + (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo en el área de 2 por 2 en línea de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO



HECHIZO

5

GRIETA DE DESESPERACIÓN

De tu boca surge un torrente de brillante luz blanca que cae al suelo. Donde toca el suelo se abre una grieta con un gran crujido, que se extiende hasta convertirse en un pozo sin fondo.

Elige cualquier área de 2 por 2 casillas en el tablero y coloca la plantilla de la Grieta de Desesperación. Tira 1D6 por cada miniatura en el área cubierta por la plantilla. Con un 1 ó 2 cae en la grieta y muere; con un 3, 4, 5 ó 6 salta a un lado, colócala en una casilla vacía en esta sección del tablero o la contigua. Si no hay casillas vacías donde poder colocarla, cae igualmente. Una vez colocada la plantilla, ninguna miniatura puede entrar en las casillas cubiertas por ella.

Objetivo: Cualquier área de 2 por 2 casillas.

Duración: Permanente.

ATAQUE

HECHIZO



HECHIZO

5

¡QUIETOS!

Un viento helado recorre la estancia, congelando hasta los huesos a los Monstruos, pero sin afectar a los Aventureros gracias al poder de la magia.

Tira 1D6, el resultado indica:

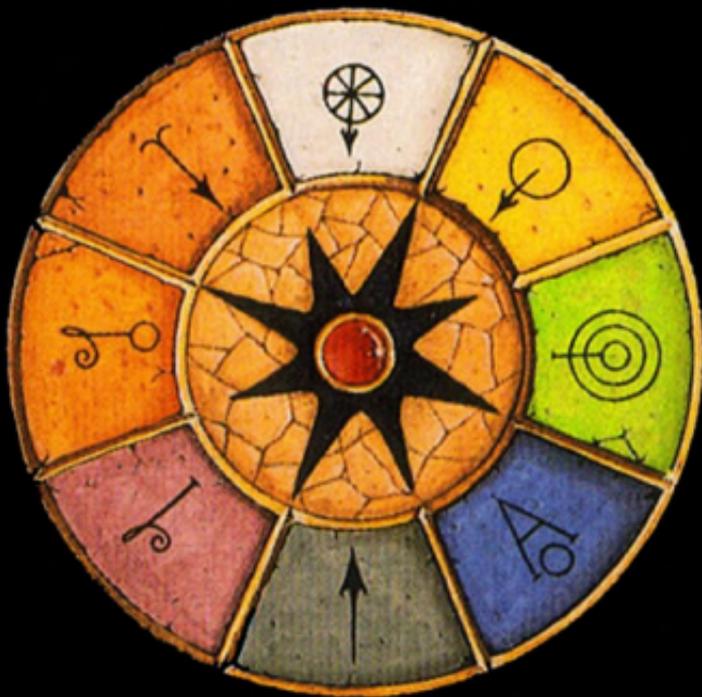
1. Número de Monstruos afectados este turno por el Hechizo.
2. Número de Heridas que cada Monstruo sufre sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Los objetivos de este Hechizo deben estar en la misma sección del tablero que el Hechicero. El Hechicero elige que Monstruos son afectados.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre la misma sección del tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO



HECHIZO

4

RAYO FULGURANTE

Una increíble energía chispea y restalla en la punta de tus dedos mientras murmuras las palabras de este poderoso hechizo. La estancia se carga de electricidad estática, y a tu alrededor se forma una resplandeciente aura de magia. De repente, un ensordecedor trueno resuena en el aire estancado, y un rayo de energía blanca sale de tus ojos, impactando a tu víctima elegida.

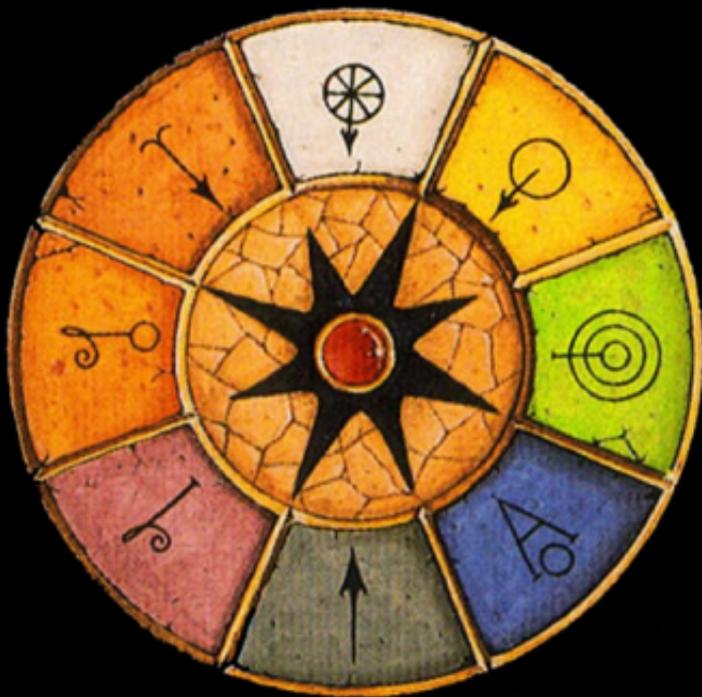
Elige cualquier Monstruo al que el Hechicero pueda ver. El Monstruo escogido sufre 2D6 Heridas, modificadas por la Resistencia y la armadura.

Objetivo: Cualquier Monstruo dentro del campo de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata

ATAQUE

HECHIZO



HECHIZO

3

FUERZA DE OGRO

Comienzas a gesticular en el aire mientras pronuncias unas palabras de poder, creando una brillante bola de energía que utilizas para aumentar tu poder.

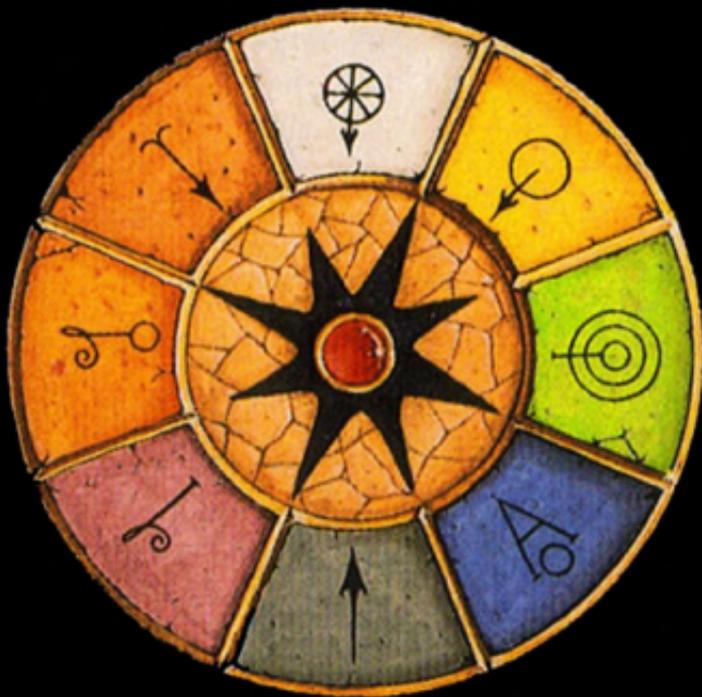
Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el objetivo del Hechizo podrá aplicar un modificador de +2 a su Fuerza. Cada Aventurero sólo puede ser el objetivo de este Hechizo una vez por turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO



HECHIZO

4

REBOTE

Mientras pronuncias palabras de este hechizo, un brillante escudo de poder te rodea, protegiéndote de posibles ataques.

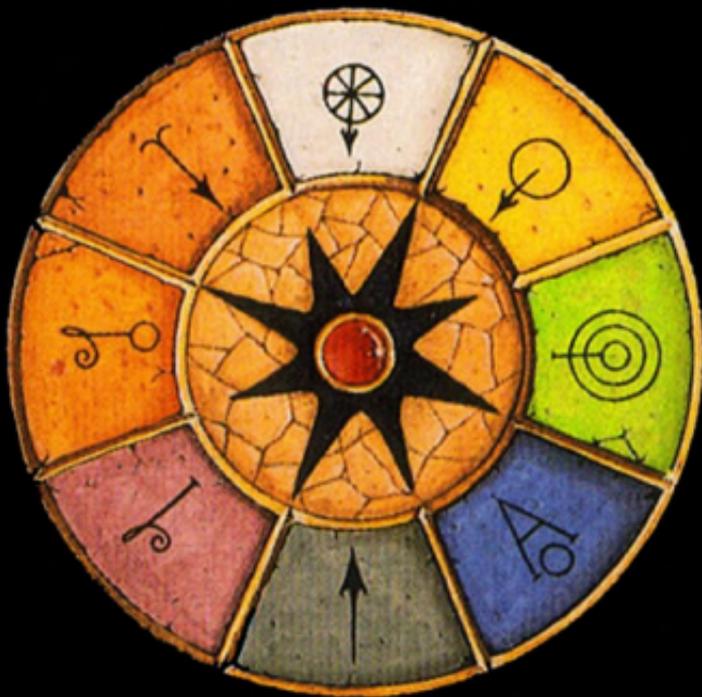
Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Cada vez que sea atacado en este turno tira 1D6. Con un 6, todas las Heridas que el ataque inflija rebotarán contra quién las causó. Ten en cuenta que en este Hechizo no rebota las Heridas causadas por Hechizos.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO



HECHIZO

6

ESCUDO

Gritando palabras de poder, señalas a uno de tus compañeros, rodeándolo de una brillante pantalla de energía mágica.

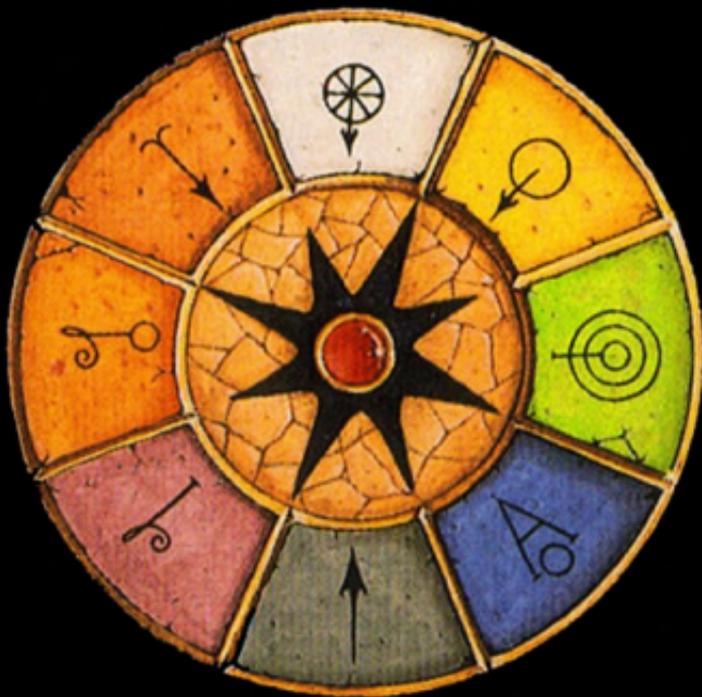
Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero es inmune a todos los ataques excepto que obtenga un 6 directo para impactar o de naturaleza mágica. El Aventurero puede moverse y combatir de forma habitual.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO



HECHIZO

5

PIEL DE HIERRO

El Hechicero murmura unas palabras de poder. Su cuerpo comienza a iluminarse, creando un escudo de energía que lo protege como una segunda piel.

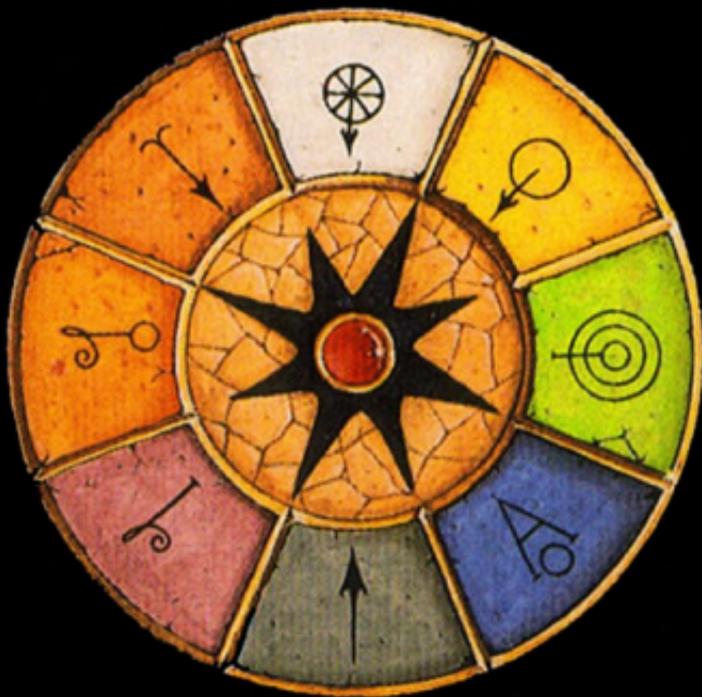
Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero podrá aplicar un +2 a su atributo de Resistencia.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO



HECHIZO

4

LEVITAR

Un sonido restallante llena la habitación cuando uno de los Aventureros es elevado hacia el techo por una columna de energía resplandeciente.

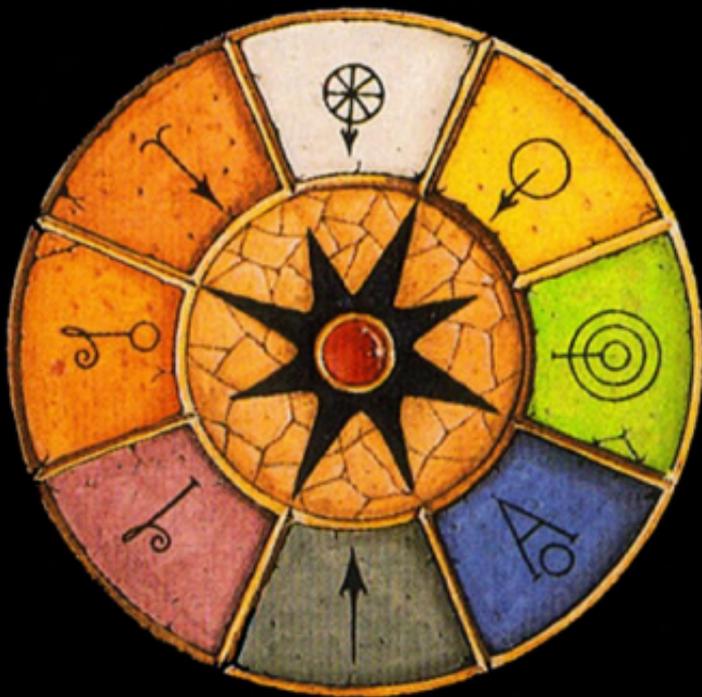
Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se alza y sólo puede ser atacado mediante disparos o la magia. No podrá mover ni atacar en combate cuerpo a cuerpo aunque podrá disparar o lanzar Hechizos normalmente, y la casilla que ocupaba se seguirá considerando impasable como si aún estuviera ocupada. También puede utilizarse para salir levitando de un pozo.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO



HECHIZO

3

CONFUNDIR

Los veloces gestos que realizas crean un torbellino de imágenes distorsionadas que confunden a tus enemigos.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Durante este turno pierde 1 Ataque.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

DEFENSA

HECHIZO



HECHIZO

2

MANOS CURADORAS

Murmurando unas palabras de poder, notas como un pesado silencio desciende sobre los Aventureros y sienten una ligera sensación de alivio.

Todos los Aventureros en la misma sección de tablero recuperan 1 Herida.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO



HECHIZO

5

FUERZA VITAL

Extiendes tu mano derecha, y un rayo de pura energía sale de tus dedos en dirección a uno de los Aventureros. Cuando el Aventurero elegido ataca, su fuerza vital es canalizada a través de este conducto mágico hasta ti para luego canalizarla y curar a tus compañeros.

Elige a un Aventurero que no haya atacado todavía (incluido el Hechicero) . El número de Heridas que el Aventurero cause en este turno (después de restar la Resistencia y armadura del objetivo), será el número de Heridas que el Hechicero podrá curar, repartiéndolas como desee.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

CURACIÓN

HECHIZO



HECHIZO

5

PORTADOR DE VIDA

Un fuego ardiente surge de tus ojos, impactando a uno de los Aventureros y rodeándolo de un aura de energía que cierra sus heridas y sana sus músculos.

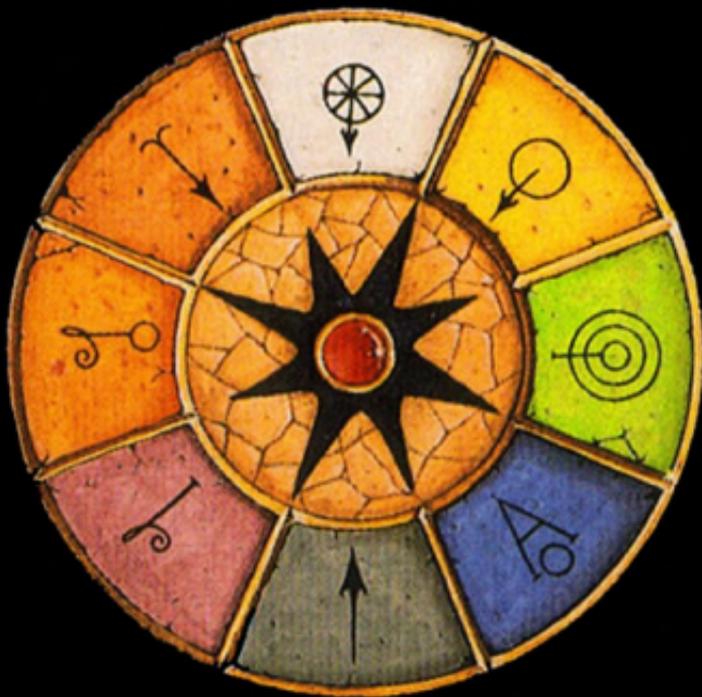
Elige cualquier número de Aventureros sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. El resultado es el número de Heridas que sanará. Si obtienes dos o más resultados iguales el Hechizo no funciona.

Objetivo: Cualquiera o todos
Aventurero sobre el
tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO



HECHIZO

6

RESURRECCIÓN

Recitas en voz alta una invocación de gran poder, transmitida de generación en generación, que puede levantar a los muertos.

Puedes escoger a cualquier Aventurero muerto en la partida y traerlo de vuelta a la vida. Colócalo en la misma sección de tablero que el Hechicero. El Aventurero vuelve a la vida con todas sus Heridas, pero habrá perdido todo su oro y cualquier objeto de Tesoro que hubiera ganado en este subterráneo. Este Hechizo puede utilizarse aunque el Aventurero muriera hace varios turnos.

Objetivo: Cualquier Aventurero muerto.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN