HECHIZO

HECHIZO

9 BESTIAS DE GRIMNAIR

El aire se llena de unas sombras aullantes incorpóreas que se abalanzan sobre los enemigos del Hechicero.

Este Hechizo permite invocar 1 bestia de Grimnair por Nivel de Combate que posea el Hechicero. El Hechicero puede elegir a que Monstruo ataca cada bestia, sin ninguna restricción aplicable; no importa que no haya casillas vacías, las bestias son seres incorpóreos. Cada turno a partir de ahora, la bestia impactará a su víctima con un 5 ó 6 en 1D6, y le causará 1D6 Heridas sin modificador de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Sin embargo, si obtienes un 1 ó 2 en la tirada para impactar, la bestia se desvanecerá para regresar de donde ha sido invocada. Tan pronto como no haya Monstruos sobre el tablero, las bestias se desvanecerán en el aire. Mientras haya bestias activas, este Hechizo no podrá lanzarse de nuevo.

Objetivo: Cualquier Monstruos sobre el tablero.

Duración: Variable.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

10 GALERNA

Un viento aullante recorre el subterráneo, derribando a todos los Monstruos que encuentra a su paso.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. El Monstruo es arrojado al suelo inmediatamente y sufre 1D6 Heridas por Nivel de Combate del Hechicero, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). El objetivo no puede hacer nada durante resto del turno, salvo levantarse de nuevo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

10 LATIDO DE VIDA

Mientras el Hechicero recita un encantamiento, una poderosa energía surge de su cuerpo hacia su objetivo, haciendo que su corazón lata con renovado vigor.

El Hechicero puede utilizar este Hechizo para recuperar 1D6 Heridas por Nivel de Combate a un solo Aventurero, hasta el máximo de Heridas Iniciales.

Objetivo: Un Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO

HECHIZO

10 LUZ DE PTOLOS

El Hechicero cierra sus ojos y aprieta fuerte sus puños, de repente abre los ojos, una luz brillante surge de ellos, envolviéndolo en un poderoso escudo de luz.

Durante el resto del turno, cada vez que el portador del escudo sea impactado tira 1D6. Con un 1, 2 ó 3 el hechizo no tiene efecto, con un 4, 5 ó 6 el ataque rebota en el escudo, afectando al atacante.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

10 VIENTOS DEL DESTINO

La realidad se desenfoca mientras el Hechicero manipula el curso de la realidad.

Este Hechizo permite a los Aventureros repetir una única tirada de dados que tengan que realizar en este turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

11 CARNAVAL DE MUERTE

Doblegados a una irracional locura, los Monstruos se lanzan a una orgía de destrucción, atacándose unos a otros, ignorando por completo a sus enemigos verdaderos.

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 2+ el Monstruo se moverá hacia su compañero más cercano y lo atacará ese turno en lugar de los Aventureros. Si hay confusión respecto a quien debe atacar, el Hechicero decide. Mientras estén afectados por el hechizo, los Monstruos no pueden trabar a nadie.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección del tablero que el Hechicero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

11 VENTANA DE VACÍO

El Hechicero crea un oscuro portal, que atrae hipnóticamente a los Monstruos.

Este Hechizo permite crear un agujero hacia los Reinos del Caos y lanzar a los Monstruos cercanos a él a su interior. El agujero se crea en una casilla vacía en línea de visión con el Hechicero. Una vez activo, tira 1D6 por cada Monstruo adyacente a él. Con 1, 2, 3 ó 4 el Monstruo puede ignorar el agujero. Pero con un 5 ó 6 el Monstruo es atraído hacia él y desaparece. Al final del turno, el agujero desaparece con un estallido de energía. Los Aventureros no se ven afectados por el agujero, aunque no podrán pasar a través de la casilla que ocupa.

Objetivo: Cualquier casilla vacía en la línea de visión del Hechicero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

11 TEJIDO DE VIDA

El Hechicero canaliza una vasta cantidad de energía a través de su cuerpo, reencauzándola hacia sus compañeros y sanado sus Heridas.

Tira 1D6 por cada Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Con un 4, 5 ó 6 el Aventurero se ve fortalecido por la energía mágica y recupera todas sus Heridas. Con un 1, 2 ó 3 el contacto mágico se rompe y el Hechizo no tiene efecto sobre ese Aventurero.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO

HECHIZO

11 TORRE DE AISLAMIENTO

El Hechicero desaparece de pronto, siendo transportado de nuevo a su estudio a millas de la Mazmorra.

Este Hechizo transporta al Hechicero fuera de la mazmorra al Asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma).

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

12 TRANSMUTACIÓN

El Hechicero se ríe mientras toca a su víctima, invocando a los espíritus de la tierra para que lo posean.

Este Hechizo permite al Hechicero convertir a un Monstruo adyacente a él en piedra y destruirlo. El Hechicero deberá efectuar una tirada para Impactar, y si tiene éxito, matará su víctima al instante. Debido al poder del Hechizo, aquellos objetivos que pueden efectuar una tirada por Resistencia Mágica o Disipación de Magia deben aplicar un modificador de -1.

Objetivo: Un Monstruo adyacente al Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

12 TORMENTA DE FUEGO

Un resplandeciente muro de fuego se levanta del suelo, envolviendo el área de ardientes llamas.

Elige un área de 2 por 2 casillas sobre el tablero en línea de visión del Hechicero. Todos los Monstruos en el área sufren 6D6 Heridas (tira una sola vez para todos los Monstruos) sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Todos los Monstruos en el área de 2 por 2 en línea de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

12 VÓRTICE DE DESTRUCCIÓN

El Hechicero crea un poderoso vórtice en la sala.

Tira 2D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Si el resultado es igual o inferior al nivel de combate del Hechicero, el Monstruo es arrastrado por el vórtice y se considera eliminado. Si el resultado es mayor, el objetivo no se ve afectado.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

12 TRANSPORTE DE LOS CONDENADOS

El Hechicero crea un túnel mágico unidireccional para intentar sacar a sus compañeros de los peligros del subterráneo.

Este Hechizo permite transportar a los Aventureros fuera del subterráneo al Asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma) en cualquier momento. Sin embargo, aunque el Hechicero puede viajar y manipular el túnel sin problemas, el resto del grupo no. Tira 1D6 por cada Aventurero por cada viaje realizado. Con un resultado de 1, el Aventurero se pierde en el vacío y su alma es transportada a otras dimensiones, destruyéndolo inmediatamente.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

7 SALTO AL VACÍO

Los Aventureros se desvanecen con un estallido, dejando tan sólo una nube de humo y un fuerte olor a ozono.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero y todos los Aventureros adyacentes a él son transportados a otra sección del tablero que ya haya sido explorada elegida por el Hechicero. Reaparecen en la misma formación. Si el grupo que transporta el Hechicero posee la única lámpara, los que hayan quedado atrás quedarán Perdidos en la Oscuridad, y deberán tirar en la Tabla de escape. De la misma forma, si el Hechicero desaparece con el grupo que no posee la lámpara, ellos serán los que estén perdidos en la Oscuridad.

Objetivo: El Hechicero y todos los Aventurero adyacentes a él.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

3 CUCHILLOS DE HIELO

El aire alrededor del Hechicero se congela y surgen afilados dardos de hielo.

Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero sufren 1 Herida, sin modificadores posibles de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Todos los Monstruos adyacentes al 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

3 DEDO DE VIDA

El Hechicero apunta con su dedo a uno de sus compañeros, y un rayo de pura energía surge de él y envuelve al Aventurero restableciendo sus fuerzas.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. Con un 1, 2 ó 3 no ocurre nada, pero con un 4, 5 ó 6 indica el número de Heridas que el Aventurero recupera.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

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

3 TÚNICA BRILLANTE

El Hechicero crea una túnica de energía mágica que resplandece y brilla con sus movimientos.

Este Hechizo crea una túnica mágica que envuelve al Hechicero y le permite absorber 1D6 Heridas sufridas.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

3 VELOCIDAD

Respirando profundamente, el Hechicero utiliza su poder para aumentar la velocidad de su metabolismo y movimiento.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Su atributo de Movimiento se dobla ese turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

4 RÍO DE ÁCIDO

Los espíritus del ácido surgen del cuerpo del Hechicero, creando un torrente de ácido que se lanza sobre el enemigo.

Este Hechizo permite al Hechicero crear un torrente de ácido corrosivo de una casilla de ancho, que se desplaza hacia uno de los puntos cardinales en línea recta y no se detiene hasta que alcanza a un Monstruo, otro Aventurero o un obstáculo. El Hechizo tiene un coste de lanzamiento de 4+ Nivel de Combate del Hechicero. El primer modelo al que impacte sufre 2D6 +(Nivel de Combate del Hechicero) Heridas. Si el impacto es suficiente para matar al objetivo, el torrente continua su camino pudiendo impactar a otros Monstruos, resolviendo el ataque de la misma forma, o hasta que impacte a un obstáculo, como una pared, o no consiga eliminar al Monstruo donde se detendrá.

Objetivo: Una casilla de ancho por todo el corredor.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

4 TUMBA DE HIELO

Un aliento helado surge de la garganta del Hechicero, envolviendo a un Monstruo en una sólida tumba de hielo.

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es menor o igual que la Resistencia del objetivo no ocurrirá nada. Si el resultado es mayor que la Resistencia del Monstruo objetivo será encerrado en un sarcófago de hielo y no podrá mover o luchar. Mientras este atrapado no podrá ser atacado. El Hechicero puede reforzar el Hechizo, de forma que por cada 2 puntos de poder adicionales que invierta puede sumar un +1 al resultado para determinar si el objetivo es atrapado. El objetivo permanecerá atrapado mientras el Hechicero gaste tantos puntos de poder como la Resistencia del objetivo.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la línea de visión del Hechicero.

Duración: Indefinido, mientras pueda ser mantenido.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

4 RAYOS DE ENERGÍA

Arcos de energía pura recorren el cuerpo del Hechicero, que puede lanzarlos como un estallido que se lanza sobre su objetivo.

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero. El objetivo sufre 2D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la linea de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

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

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

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

4 DISIPACIÓN DE MAGIA

El Hechicero extiende los brazos y pronuncia una palabra de poder, dispersando la magia que aflora en el ambiente.

Puede lanzarse cada vez que se lance un Hechizo enemigo. Tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 el Hechizo resulta dispersado. Sólo se puede intentar dispersar cada Hechizo una sola vez.

Objetivo: Cualquier o todos los Hechizos lanzados.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

4 SEGUNDA VISIÓN

El Hechicero se concentra, permitiendo a su espíritu abandonar su cuerpo e investigar que se oculta tras la puerta.

Este Hechizo permite al Hechicero determinar que hay en una habitación antes de entrar en ella. Una vez lanzado, este Hechizo permite conocer de antemano el Evento que va a ocurrir, tirando en la tabla correspondiente. Si decidís que no queréis ese suceso, tirad de nuevo. Este Hechizo sólo puede lanzarse una vez por habitación.

Objetivo: Una Habitación.
Duración: Inmediata.

ESPECIAL

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 MARTILLO DE FUEGO

Un Martillo resplandeciente aparece en la mano del Hechicero, con el que macha a sus enemigos.

Elige a un Monstruo adyacente al Hechicero. Éste inmediatamente sufre 3D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo adyacente al Hechicero.

Duración: Inmediata.

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

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

7 PULSO DE SANGRE

La habitación entera resplandece con brillo rojizo..

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero) y recuperará inmediatamente (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO

HECHIZO

7 CÚPULA DE PODER

Rayos de energía blanca surgen de los ojos del Hechicero, formando un escudo sobre él.

Este Hechizo permite al Hechicero proteger un área de una casilla por Nivel de Combate con un escudo infranqueable. Las casillas deben estar conectadas entre sí, aunque pueden tener la forma que desees. Los modelos dentro del escudo no pueden mover, luchar o lanzar Hechizos ofensivos, aunque son inmunes a todo tipo de ataques.

Objetivo: Un área de una casilla por Nivel de Combate del Hechicero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

7 ENGAÑO

El Hechicero lanza una moneda en el aire, que al caer sobre los monstruos se convierte en una lluvia de monedas.

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 4, 5 ó 6 el Monstruo queda cegado por las visiones de enormes tesoros que no hará nada ese turno excepto lanzarse al suelo a recoger monedas que incomprensiblemente se escabullen entre sus dedos. Los Monstruos afectados no se consideran trabados y no atacarán, aunque se defenderán de forma habitual.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

7 DETENER EL TIEMPO

El espíritu del Hechicero vuela hacia el vacío, donde es capaz de manipular el tiempo.

Tira 1D6, con un 1 ó 2 no pasa nada, pero si obtienes un 3, 4, 5 ó 6 tan pronto como los Aventureros han completado sus acciones en la Fase de los Aventureros, los Aventureros pueden comenzar una nueva Fase de Aventureros antes que los Monstruos tengan tiempo a reaccionar. Este Hechizo solo puede lanzarse una vez por turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

7 ¡GLORIA!

El Hechicero lanza un zarcillo de energía hacia la mente de sus compañeros, llenándola de imágenes de grandes gestas y héroes del pasado.

Todos los Aventureros se ven reconfortados por estas imágenes y obtienen +1 Ataque este turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

7 SALTO AL VACÍO

Los Aventureros se desvanecen con un estallido, dejando tan sólo una nube de humo y un fuerte olor a ozono.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero y todos los Aventureros adyacentes a él son transportados a otra sección del tablero que ya haya sido explorada elegida por el Hechicero. Reaparecen en la misma formación. Si el grupo que transporta el Hechicero posee la única lámpara, los que hayan quedado atrás quedarán Perdidos en la Oscuridad, y deberán tirar en la Tabla de escape. De la misma forma, si el Hechicero desaparece con el grupo que no posee la lámpara, ellos serán los que estén perdidos en la Oscuridad.

Objetivo: El Hechicero y todos los Aventurero adyacentes a él.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

8 BESTIA DEL INFIERNO

El Hechicero adquiere el aspecto de una poderosa criatura demoníaca.

Durante este turno el Hechicero dispone de +1 Ataque; +1 al impactar, +2 Heridas causadas en sus ataques. No puede utilizar armas, pero es inmune a todos los efectos psicológicos.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

8 LANZA DE LUZ

El Hechicero arroja una lanza de energía hacia su víctima.

Un Monstruo en línea de visión con el Hechicero sufre 1D6 Heridas por cada Nivel de Combate del Hechicero.

Objetivo: Cualquier Monstruo en línea de visión con el Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

8 SEÑOR DEL VACÍO

El Hechicero abandona temporalmente el universo material, para reposar en el frío vacío y reponer sus fuerzas.

Este Hechizo permite al Hechicero manipular su poder para recomponer su cuerpo herido. Una vez lanzado el Hechizo, el Hechicero desaparece del tablero. Un turno completo después reaparece en cualquier punto de la misma sección del tablero con todas sus Heridas restablecidas.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

CURACIÓN