HECHIZO

HECHIZO

1 ESPADA DE SANGRE

La espada del Hechicero brilla a medida que un espeso líquido de color rojo cubre su superficie.

Tira 1D6 por cada Monstruo adyacente al Hechicero. Con un resultado de 6, el Monstruo sufre una Herida sin modificadores por Resistencia o Armadura. Este Hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno.

Objetivo: Todos los monstruos en contacto con el Hechiero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

1 AGUIJÓN

Con un zumbido de su arma, el Hechicero invoca a una abeja gigante dentro de la armadura de un enemigo.

Elige a un Monstruo en la misma sección del tablero que el Hechicero, y tira 1D6. Con un 4, 5 ó 6 el Monstruo sufre 1 Herida sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

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

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

1 CREAR COMIDA

A partir de la nada, el Hechicero conjura una apetitosa comida, ideal para recuperar las fuerzas perdidas.

El Hechizo es capaz de crear comida. Tira un 1D6 por el Aventurero que se la coma. Con un resultado de 3, 4, 5 ó 6, el Aventurero recupera 1 Herida.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO

HECHIZO

1 CURAR HERIDAS LEVES

Sujetando un símbolo de la vida, el Hechicero se realiza un corte en la palma de sus manos, La sangre empapa el símbolo y después lo coloca sobre la herida para sanarla.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Este recupera 1 Herida inmediatamente. Este Hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno sobre cada Aventurero.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre tablero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN

HECHIZO

HECHIZO

1 ASFIXIA

El Hechicero extiende sus brazos y un espeso vapor surge del suelo haciendo difícil la respiración.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero y tira 1D6, con un 5 ó 6, el Monstruo cae al suelo entre espasmos y obtiene un –1 a todas sus tiradas para impactar el resto del turno.

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

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

1 CAIDA

El Hechicero murmura una invocación y realiza unos gestos sobre el suelo, haciendo que este se estremezca.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero y tira 1D6. Con un 6, el objetivo deja caer al suelo un objeto que posea y no podrá moverse ese turno mientras trata de recuperarlo.

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

Duración: Inmediata.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

1 RAPIDEZ

Imprimiendo algo de poder mágico en sus botas, el Hechicero es capaz de moverse más velozmente.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero obtiene un +1 a su Movimiento este turno.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

1 ABRIR

El Hechicero es capaz de crear una llave espectral de pura energía que puede abrir cualquier cerradura.

El Hechicero es capaz de abrir cualquier cerradura que no esté protegida mágicamente en la misma sección de tablero que se encuentre. Cualquier trampa en la cerradura se activará normalmente.

Objetivo: Cualquier cerradura no-mágica en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

2 MANOS CURADORAS

Murmurando unas palabras de poder, notas como un pesado silencio desciende sobre los Aventureros y sienten una liguera 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

2 FUERZA

Invocando los poderes de la magia, el Hechicero utiliza este poder para incrementar la Fuerza del objetivo.

Elige a un Aventurero en la misma sección de tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno obtiene un modificador de +1 a la Fuerza. Cada Aventurero sólo puede verse afectado por este Hechizo 1 vez por turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

2 INFECCIÓN

El Hechicero crea un pequeño gusano que salta hacia su oponente.

Elige a cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Será infectado por el gusano que devorará su carne y le producirá una Herida automática sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Al inicio de cada turno posterior tira 1D6. Con un 1, 2, 3 ó 4 el gusano muere, pero con un 5 ó 6 el gusano causa en su víctima otra Herida automáticamente sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Puede lanzarse varias veces, pero sólo una vez por Monstruo.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección que el Hechicero / 1 gusano por Monstruo.

Duración: Hasta que el gusano muera.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

2 FUEGOS FATUOS

El Hechicero crea unas esferas centelleantes que bajan dando vueltas por los pasillos y distrayendo a los enemigos.

Tira 1D6 por cada Monstruo que aparezca como resultado de un Suceso Inesperado. Con un 1, 2, 3, 4, ó 5 el Monstruo se coloca sobre el tablero normalmente. Con un 6 el Monstruo sigue las luces y se aleja de los Aventureros. El Monstruo no se coloca sobre el tablero. Sólo puede utilizarse una vez por Suceso.

Objetivo: Todos los Monstruos que vayan a ser colocados sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

2 MUERTE FINGIDA

El Hechicero se desploma en el suelo y se queda rígido como un muerto.

Este Hechizo permite al Hechicero entrar en un estado parecido a la muerte física. En este estado, el Hechicero no podrá hacer nada, pero tampoco podrá ser atacado mientras haya otros Aventureros de pie, en cuyo caso lo atacarán e impactarán automáticamente.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Indefinido, con un mínimo del turno que es lanzado y un turno posterior.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

2 RESBALÓN

Con un movimiento de su mano, el Hechicero provoca que el suelo sobre el oponente comience a temblar.

Elige a cualquier Monstruo sobre el tablero y tira 1D6. Con un 5 ó 6 el Monstruo resbala y cae al suelo. No podrá hacer nada hasta el próximo turno, en el que se pondrá de pie. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

2 NÁUSEA

El Hechicero emite un agudo chillido, que penetra en los oídos y la mente de los Monstruos provocándoles agudos temblores y dolores de cabeza.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. Durante ese turno deberá aplicar un –1 a sus tiradas para Impactar. Sólo puede lanzarse una vez por Monstruo por turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

2 MAESTRO DE LENGUAS

El Hechicero pasa sus manos sobre sus oídos e inmediatamente es capaz de entender cualquier lenguaje.

Este Hechizo permite al Hechicero entender cualquier sonido que sea pronunciado ese turno, sin importar la lengua que se utilice. Esto no permite hablar al Hechicero en ese lenguaje.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

2 ZONA DE SILENCIO

El Hechicero coloca su dedo sobre sus labios y un pesado silencio desciende sobre los Aventureros.

Elige cualquier sección de tablero. Durante el resto del turno ningún modelo producirá sonido alguno en esta sección de tablero.

Objetivo: Cualquiera sección de tablero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

3 PUÑO DE HIERRO

El Hechicero conjura un poderoso puño acorazado que se lanza sobre el enemigo.

Elige a un Monstruo que esté a 6 casillas como máximo del Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es mayor o igual que la distancia que los separa el objetivo sufre 1D6+1 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo hasta a 6 casillas del Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

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 por cada Aventurero. 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

5 DESENFOCADO

La silueta del Hechicero se desvanece y se convierte en un simple borrón que cambia continuamente.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno, todos los ataques modificador de -1 al impactar en ataques cuerpo a cuerpo.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

5 MARCACIÓN

Un rayo de brillante energía surge del Hechicero y envuelve a su objetivo, remarcando su silueta con unas luces de colores brillantes.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. Durante este turno todos los ataques en combate dirigidos contra él impactarán con un 2, 3, 4, 5 ó 6 , sin importar la HA.

Objetivo: Cualquier Monstruo 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

5 INVISIBILIDAD

Con un estallido de luz, la figura del Hechicero se desvanece hasta desaparecer.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se vuelve completamente invisible, y podrá llevar a cabo cualquier acción excepto de carácter ofensivo (luchar en combate cuerpo a cuerpo, lanzar hechizos de ataque, disparar un arma...).

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

5 DORMIR

Murmurando suavemente, el Hechicero es capaz de inducir a su enemigo en un estado de trance y sueño.

El Hechicero tira tantos D6 como su Nivel de Combate. Si el resultado es superior a las Heridas Iniciales del objetivo, se quedará dormido 1 turno entero, en el que no podrá hacer nada y será impactado automáticamente si es atacado. Puedes dividir el resultado del dado entre varios objetivos si lo deseas, pero debes aclararlo antes de tirar dados.

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

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

6 ESPADAS DE LA PERDICIÓN

A pesar de empuñar una espada, numerosos filos de espadas comienzan vertiginosamente a girar y cortar el aire delante del Hechicero.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno consigue ataques adicionales en función del Nivel de Combate del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado; +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

6 CATACLISMO

Gritando palabras de angustia, el Hechicero extiende sus brazos creando un área de oscuridad que inunda a sus enemigos.

Elige un área de 2 por 2 casillas en la misma sección de tablero que el Hechicero. Cada Monstruo en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier área de 2 por 2 en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

6 MAESTRO DE ARMAS

El Hechicero apela a los poderes de la magia para que guíe su mano.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno incrementa su Habilidad de Armas en función del Nivel de Combate del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado; +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

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

HECHIZO

HECHIZO

6 INVULNERABILIDAD

El Hechicero coge una gema mágica y traza unos complicados símbolos sobre ella, activando los poderes defensivos que posee.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El próximo ataque que lo impacte, sin importar su origen, no tendrá efecto.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Hasta que el Aventurero sea atacado.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

6 ESCUDO

Gritando palabras de poder, señalas a uno de tus compañeros, rodeándole 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

6 CREAR PUENTE

El Hechicero es capaz de comunicarse con la roca y manipularla creando puentes que pueden cruzar la sala.

Este Hechizo permite crear un puente de 1 casilla de ancho que puede cruzar pozos, grietas, simas... El Puente permanece activo mientras el Hechicero invierta 2 puntos de poder por turno.

Objetivo: Un puente de 1 casilla de ancho a través de un pozo, grieta o sima.

Duración: Indefinido, mientras pueda ser mantenido mantenido.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

6 ALAS DE PODER

Unas alas correosas surgen de su espalda, elevándolo en el aire.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero es capaz de volar, no podrá atacar pero no podrá ser atacado a no ser que sea mediante la magia o disparos, aunque podrá seguir lanzando Hechizos. En el aire el Aventurero se desplaza normalmente y puede ignorar cualquier obstáculo que haya en el suelo, como pozos y grietas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno completo.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

6 CAUSAR ANIMOSIDAD

Recitando unas extrañas palabras en un idioma gutural, el Hechicero desenvaina su arma y realiza extraños gestos.

Tira 1D6 por cada grupo de Monstruos (todos los Monstruos del mismo tipo en una misma sección del tablero).

Con un 1, 2 ó 3 no ocurre nada, pero con un 4, 5 ó 6 el grupo de Monstruos atacará a otro grupo de Monstruos (determinado aleatoriamente) este turno en lugar de a los Aventureros.

Objetivo: Todos los Monstruos sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

7 TORMENTA ARDIENTE

Llamas abrasadoras surgen de las palmas de las manos del Hechicero que se disparan engullendo a su víctima.

Elige a un Monstruo sobre el tablero y tira tantos D6 como Nivel de Combate del Hechicero. Cada resultado de 4, 5 ó 6 el objetivo sufre esas Heridas sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

7 RAYO ENCADENADO

Rayos de energía surgen de los dedos del Hechicero, impactando a su enemigo más próximo.

El Monstruo más cercano al Hechicero (determinado de forma aleatoria si hay varios) sufre 1D6+(Nivel de Combate) Heridas. Después de tirar para el daño, tira otro D6. Con un 1, 2 ó 3 el rayo toca el suelo y se desvanece. Con un 4, 5 ó 6 salta hacia el siguiente Monstruo atacándolo de la misma forma. El proceso se repite hasta que el rayo se desvanece. Un Monstruo no puede ser atacado más de una vez hasta que todos los Monstruos hayan sufrido al menos 1 ataque.

Objetivo: El Monstruo más cercano al Hechicero.

Duración: Un turno.

ATAQUE

HECHIZO

HECHIZO

8 JAULA DE PIEDRA

El Hechicero recita una invocación, y pilares de roca salen del suelo hacia el techo, confinando a su víctima.

Este Hechizo permite confinar a un Monstruo que esté atacando al Hechicero en una jaula de piedra. Mientras este confinado, la víctima no podrá mover o luchar (aunque podrá seguir lanzando Hechizos), y todos los ataques dirigidos contra él pueden aplicar un modificador de +1 al impactar. Al inicio de cada Fase de Monstruos incluida la del turno en que es lanzado el Hechizo tira 2D6. Si el resultado es menos que el atributo de Fuerza del Monstruo, la jaula se rompe y el Hechizo se dispersa.

Objetivo: Cualquier Monstruo atacando al Hechicero.

Duración: Hasta que se destruya la jaula.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

8 HALO DE VENGANZA

El Hechicero invoca un halo brillante sobre su víctima.

Este Hechizo envuelve al objetivo en un escudo protector. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado es el número de ataques que el escudo absorbe y pueden ser ignorados. El escudo permanece activo hasta que su portador se mueve u obtiene un 1 al determinar el número de ataques que puede absorber.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Hasta que el objetivo se mueva u obtenga un 1 natural.

DEFENSA

HECHIZO

HECHIZO

8 CORO DE VALOR

El Hechicero susurra palabras místicas que llena a sus compañeros de coraje.

Por el resto del turno, todos los Aventureros son inmunes a los efectos del Miedo o del Terror.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.

ESPECIAL

HECHIZO

HECHIZO

9 LADRÓN DE VIDA

Con un agudo siseo de su aliento el Hechicero es capaz de drenar la fuerza vital de sus enemigos.

Este Hechizo permite al Aventurero robar la energía de los Monstruos adyacentes y utilizarla para sanar sus propias Heridas o las de sus compañeros. Cada Monstruo adyacente al Hechicero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). El total de estas Heridas pueden sanar al Hechicero o ser distribuidas entre el resto de los Aventureros.

Objetivo: Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero.

Duración: Inmediata.

CURACIÓN