



ABRASAR (FUEGO)

1 PD

ELEMENTOS

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 45 cm. Coloca la plantilla redonda y todas las miniaturas que toque sufrirán una incómoda sensación ardiente por toda su piel. Los impactados sufrirán 2 complicaciones a su siguiente tirada de Combate o Precisión.

RAÍAGA (AIRE)

1 PD

ELEMENTOS

El Hechicero elige a cualquier número de aliados a una distancia máxima de 20 cm. Su siguiente disparo doblará los alcances habituales.

SUDARIO DE LLAMAS (FUEGO)

1 PD

ELEMENTOS

El Hechicero y cualquier miniatura aliada en un radio de 10 cm quedan envueltos por un sudario de llamas espectrales. Cualquier miniatura que les Impacte en cuerpo a cuerpo sufrirá un impacto automático de Fuerza 3. El efecto desaparece después de eso para la miniatura impactada.

TORBELLINO (AIRE)

1 PD

ELEMENTOS

El Hechicero levanta un torbellino rugiente sobre él y todas las miniaturas aliadas a 15 cm o menos, que impone 2 complicaciones a cualquier disparo recibido sobre estas miniaturas hasta que acabe el Turno de juego.

ASFIXIAR (AIRE)

2 PD

ELEMENTOS

El Hechicero elige a una miniatura enemiga en Línea de visión a una distancia máxima de 40 cm y elimina brevemente el aire a su alrededor para impedirle respirar. El objetivo gana al instante 2 marcadores de Pavor y tendrá 1 complicación a todas sus tiradas durante su siguiente Fase de activación.

ESCARCHA (AGUA)

2 PD

ELEMENTOS

El Hechicero elige a un enemigo en Línea de visión a una distancia máxima de 45 cm, y le arroja una granizada de cortantes cristales de hielo. El objetivo sufre un impacto de Fuerza 2 y Penetración 2.

EXTRAER FLUIDOS (AGUA)

2 PD

ELEMENTOS

El Hechicero elige a un enemigo en Línea de visión que no esté en Combate a una distancia máxima de 30 cm e intenta extraerle el agua del cuerpo. El objetivo perderá permanentemente 2 puntos de Dureza.

PIEL PÉTREA (TIERRA)

2 PD

ELEMENTOS

El Hechicero hace que él o una miniatura aliada en Línea de visión a 15 cm o menos, adopte el color y la dureza de la piedra. Pasará a tener un +2 a su Blindaje (no acumulable con la mejora Piel curtida).

PROYECTIL ÍGNEO (FUEGO)

2 PD

ELEMENTOS

El Hechicero elige a una miniatura enemiga en Línea de visión que no esté en Combate a una distancia máxima de 30 cm y le arroja un proyectil ardiente que surge de sus manos. El objetivo sufre un impacto de Fuerza 3 y Penetración 2.

VUELO (AIRE)

2 PD

ELEMENTOS

Un manto de viento aparece elevando al Hechicero y moviéndolo por el aire. Podrá avanzar hasta 30 cm ignorando todo tipo de terreno, e incluso moverse en tres dimensiones para alcanzar posiciones elevadas.

EXPLOSIÓN (FUEGO)

3 PD

ELEMENTOS

El Hechicero invoca una terrible columna de fuego surgida de su propio cuerpo que causa un impacto de Fuerza 5 y Penetración 2 a todas las miniaturas en un radio de 20 cm de su posición.

TSUNAMI (AGUA)

3 PD

ELEMENTOS

El Hechicero hace aparecer una terrible ola. Todas las miniaturas en el frontal del Hechicero en una distancia de 20 cm y un ancho de 10 cm retrocederán 10 cm. Si esto hace que impacten con algún elemento de escenografía sufrirán un Impacto de Fuerza 2 y Penetración 1 si es ligero, Fuerza 4 y Penetración 2 si es medio y Fuerza 6 y Penetración 3 si es pesado.

TERREMOTO (TIERRA)

3 PD

ELEMENTOS

El Hechicero da una poderosa palmada y la tierra se sacude frente a él, haciendo que el suelo se resquebraje y creando una grieta de 2,5 cm de ancho y 45 cm de largo. Cualquier miniatura que toque la grieta deberá superar una tirada de Agilidad o sufrirá un impacto de Fuerza 5 y Penetración 1. Tras esto la grieta desaparece.

ACOBIO

1 PD

LOCURA

El Hechicero elige a una miniatura enemiga en Línea de visión que no esté en Combate a una distancia máxima de 30 cm y la acosa con algunos de los miedos que siempre han acechado en lo más profundo de su mente. El objetivo sufrirá 1 complicación a todas sus tiradas hasta que gaste 2 PD en recuperar el control de sus pensamientos.

PESADILLAS

2 PD

LOCURA

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 45 cm. Coloca la plantilla redonda y todas las miniaturas que toque revivirán las peores pesadillas que siempre han aterrorizado sus sueños ganando al instante 2 marcadores de Pavor.

VOCES INTERIORES

3 PD

LOCURA

El Hechicero elige a una miniatura enemiga en Línea de visión que no esté en Combate a una distancia máxima de 60 cm haciendo que escuche una amalgama de voces de locura que parecen provenir de su propio interior. El objetivo no podrá actuar en su próxima Fase de activación y su banda perderá durante este Turno los PD que genere.

ESTIGMA

1 PD

MALDICIÓN

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 60 cm. Coloca la plantilla redonda y todas las miniaturas que toque quedaran marcadas con un estigma de fatalidad. Los impactados no podrán utilizar ninguna ventaja durante este Turno de juego.

MAL DE OJO

1 PD

MALDICIÓN

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 45 cm. Coloca la plantilla redonda y todas las miniaturas que toque sufrirán las consecuencias de un terrible y funesto mal de ojo. Los impactados tendrán 1 complicación en su siguiente tirada.

BLASFEMIA

2 PD

MALDICIÓN

El Hechicero señala con su dedo y pronuncia una palabra impía en un idioma olvidado hace eones. Los aliados en un radio de 30 cm eliminan al instante 2 marcadores de Pavor cada uno.

CONDENACIÓN

3 PD

MALDICIÓN

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 45 cm. Coloca la plantilla redonda y todas las miniaturas que toque contemplarán en su mente todas las espantosas muertes que les podrían sobrevenir en este lugar condenado. Los impactados ganarán al instante 3 marcadores de Pavor.

ENRAIZAR

1 PD

NATURALEZA

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 30 cm. Coloca la plantilla redonda y brotarán raíces para enredar a todas las miniaturas que toque. Aquellos impactados deberán superar una tirada de Fuerza al principio de su siguiente Fase de activación o no podrán realizar ninguna Acción de Movimiento.

SAETA VIVA

1 PD

NATURALEZA

El Hechicero elige a cualquier número de aliados a una distancia máxima de 20 cm. Su siguiente disparo parecerá cobrar vida propia y evitará automáticamente cualquier Cobertura que haya por el camino.

ESPINAS

2 PD

NATURALEZA

Al Hechicero le crecen púas por todo el cuerpo, que también se endurece como las ramas leñosas de una zarza. A partir de entonces considerará el Terreno normal como Terreno difícil, pero obtendrá un ataque a distancia con este perfil: Alcance 15/30/45, Fuerza 4, Penetración 3. El Hechicero puede dar por terminado este efecto cuando lo desee.

RUGIDO

2 PD

NATURALEZA

El Hechicero abre la boca desmesuradamente y emite un potente rugido que impone 2 marcadores de Pavor a cada enemigo en Línea de visión en un radio de 20 cm.

FORMA ANIMAL

3 PD

NATURALEZA

El Hechicero se convierte en una bestia salvaje. Pasará a tener una peana de 40 mm y podrá utilizar el perfil de estadísticas de una Criatura armada con garras hasta el final de su siguiente Fase de activación.

ENERGÍA OSCURA

1 PD

MUERTE

El Hechicero elige a un Guerrero o Veterano aliado en un radio de 30 cm al que pueda ver, insuflándole de energía macabra. El objetivo podrá realizar inmediatamente una Acción que tuviera un coste de máximo 1 PD de manera gratuita.

ABSORCIÓN VITAL

2 PD

MUERTE

El Hechicero alza las manos y se alimenta de la energía vital de sus rivales. Consume 1 PD de la reserva del rival y lo añade a su propia reserva durante este Turno de juego.

OLA DE MUERTE

3 PD

MUERTE

El Hechicero lanza una ola de energía que marchita la vida. Todas las miniaturas en un radio de 30 cm que no sean Muertos Vivientes ganarán 3 marcadores de Pavor. Además, deberán superar una tirada de Dureza y si no la superan perderán permanentemente 2 puntos de Dureza.

LATIDO

1 PD

SANGRE

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 45 cm. Coloca la plantilla redonda y apretando un puño hace que el corazón de todas las miniaturas que toque lata más despacio. Los impactados ganarán 1 marcador de Pavor y sufrirán 1 complicación a su primera tirada posterior.

DESANGRAR

2 PD

SANGRE

El Hechicero elige un punto en Línea de visión a una distancia máxima de 30 cm. Coloca la plantilla redonda y hará que la sangre empiece a manar por los orificios de todas las miniaturas que toque. Los impactados deberán realizar una tirada de Fuerza, perdiendo permanentemente 1 punto de dicha característica si la fallan, o ganando 2 marcadores de Pavor si la superan.

VÍNCULO

3 PD

SANGRE

El Hechicero elige a dos miniaturas enemigas en Línea de visión a una distancia máxima de 30 cm del Hechicero, y ata las existencias de ambos en un funesto desenlace. Cuando uno de los dos resulte Abatido en la partida, el otro también lo será.

TINIEBLAS

1 PD

SOMBRA

El Hechicero y cualquier aliado en un radio de 10 cm quedan envueltos en un manto de oscuridad. Cada una de estas miniaturas no podrá ser objetivo de ataques a distancia mientras no se mueva.

ALAS NEGRAS

2 PD

SOMBRA

El Hechicero elige a una miniatura enemiga en Línea de visión que no esté en Combate a una distancia máxima de 40 cm y le lanza una bandada de pájaros sombríos que lo atraviesan. El objetivo no podrá actuar en su siguiente Fase de activación.

DOBLE SOMBRÍO

3 PD

SOMBRA

El Hechicero crea una imagen exacta de sí mismo o una miniatura aliada a una distancia máxima de 10 cm. Este doble sufrirá las heridas en lugar del original, haciendo que el siguiente impacto que debiera recibir lo haga contra el doble, que desaparecerá sin que el original sufra la herida. Una miniatura no puede tener más de un doble.

ALTERACIÓN

1 PD

TIEMPO

El Hechicero elige a una miniatura enemiga o aliada en Línea de visión que no esté en Combate a una distancia máxima de 45 cm y manipula ligeramente el tiempo a su alrededor para alterar su siguiente Acción. El objetivo tendrá que tirar dos veces su siguiente tirada de 1d10, quedándose con el peor resultado de los dos si es un enemigo o con el mejor si es un aliado.

DEFORMACIÓN

2 PD

TIEMPO

El Hechicero y todas las miniaturas aliadas en un radio de 15 cm quedan envueltas por una burbuja que deforma la continuidad del tiempo. Todas las tiradas de 1d10 realizadas contra estos objetivos tendrán que volver a tirarse, utilizando el peor resultado, hasta el final del Turno de juego.

PRECOGNICIÓN

3 PD

TIEMPO

El Hechicero elige a un aliado en un radio de 30 cm, y le concede el poder ver las diferentes opciones que depara el futuro. El objetivo podrá realizar su próxima Fase de activación completa y si no le convence el resultado, volver atrás deshaciendo todo lo sucedido, recuperando los PD y volviendo a actuar si lo desea.

SOMETIMIENTO

X PD

BRUJERÍA

La Bruja elige a un Hechicero (aliado o enemigo, pero no otra Bruja) en Línea de visión a una distancia máxima de 30 cm. Hará que el Hechicero lance gratuita e inmediatamente unos de sus Hechizos de tanto nivel como PD haya gastado la Bruja en el Hechizo. Será como si hubiera sido lanzado por ese Hechicero a todos los efectos, excepto que considerará miniaturas aliadas a aquellas de la banda de la Bruja y enemigas a las de su propia banda.

INTERCAMBIO

1 PD

BRUJERÍA

La Bruja elige a una miniatura enemiga o aliada no trabada en Combate en Línea de visión a una distancia máxima de 20 cm e intercambia su posición con ella al instante.

ELEGIDO

2 PD

BRUJERÍA

La Bruja elige a una miniatura aliada no trabada en Combate en Línea de visión a una distancia máxima de 15 cm y le insufla el poder de las profecías. Está miniatura tendrá un bonificador de +2 a su Fuerza y Dureza que se agotará cuando se use cualquiera de estos Atributos.

SACRIFICIO

3 PD

BRUJERÍA

La Bruja elige a una miniatura aliada en un radio de 30 cm y acompaña el latido de sus corazones. Cuando la bruja sufra una herida, será el aliado vinculado el que resulte Abatido en su lugar.