

Magia

HECHIZOS

En la descripción de una miniatura con capacidad para lanzar hechizos, viene indicado el tipo de magia al que tiene acceso y su tabla correspondiente de hechizos.

Cada hechicero comienza con un hechizo determinado al azar, pero puede aprender más. Tira 1D6 y consulta la tabla apropiada. Si obtienes el mismo hechizo, puedes repetir la tirada o disminuir la dificultad del hechizo en un -1.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Los hechizos se lanzan en la fase de disparo, y pueden utilizarse incluso si el lanzador está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Para utilizar un hechizo, el hechicero debe obtener un resultado igual o superior a su valor de Dificultad en 2D6. Si no lo logra, no podrá lanzar un hechizo en ese turno. Si supera el chequeo podrá utilizarlo tal y como se indica en su descripción. Un hechicero puede lanzar un hechizo por turno, y no puede utilizar armas de proyectiles si quiere lanzar un hechizo. Sin embargo, ¡puede correr!

Un hechicero no puede utilizar magia alguna si tiene puesta una armadura o está utilizando un Escudo o Rodela. La única excepción son las Plegarias a Sigmar. Las Hermanas de Sigmar y los Sacerdotes Guerreros pueden utilizar armaduras y rogar a Sigmar, al igual que cualquier miniatura que use Plegarias en lugar de Hechizos.

DAÑOS Y HERIDAS

Algunos hechizos causan un daño directo, y se resuelven del mismo modo que las heridas causadas por disparos o en combate cuerpo a cuerpo. Los hechizos no causan impactos críticos. Las miniaturas siempre pueden efectuar tiradas de salvación por armadura frente a las heridas causadas por los hechizos, a menos que se especifique lo contrario.

Nota: Solo aparecen en esta sección los hechizos de Magia Menor. Las demás listas están incorporadas en las descripciones de cada banda en particular que hace uso de las mismas.

Magia Menor

Aquellos que no han sido instruidos en las artes mágicas sólo pueden lanzar hechizos relativamente simples. Muchos hechiceros humanos, que carecen de la tradición de hechicería y de los grimorios de los Nigromantes y los Hechiceros del Caos, tienen que confiar en su propia aptitud natural y en la experimentación.

La Magia Menor (o magia limítrofe) es utilizada por los hechiceros humanos. Puede que no sea tan terrible como los poderosos hechizos de los Nigromantes y los Hechiceros del Caos, pero aún así es peligrosa.

1D6

Resultado

1

Fuegos de U'Zhul

Dificultad 7

El hechicero invoca una llameante bola de fuego y la lanza contra sus enemigos.

La bola de fuego tiene un alcance de 45 centímetros, y causa un impacto de Fuerza 4. Impacta a la primera miniatura que encuentre en su camino. Las tiradas de salvación por armadura se efectúan de la forma habitual (o sea, con un modificador de -1).

2

Vuelo de Zimmeran

Dificultad 7

Invocando el poder de los vientos de la magia, el hechicero camina por el aire.

El Hechicero puede moverse inmediatamente a cualquier punto situado a 30 centímetros o menos de él, e incluso puede ponerse en contacto peana con peana con un enemigo, en cuyo caso se considera que ha cargado. Si entra en contacto con una miniatura enemiga que está huyendo, en la fase de combate cuerpo a cuerpo causará un impacto automático y su oponente huirá de nuevo (sí sobrevive).

3

Horror de Aramar

Dificultad 7

El hechicero provoca una sensación de miedo paralizante en las mentes de sus oponentes.

Una miniatura situada a 30 centímetros o menos del hechicero debe superar un chequeo de liderazgo o huirá otros 5D6 centímetros en dirección completamente opuesta al hechicero. Si huye, debe efectuar un chequeo al inicio de cada una de sus propias fases de movimiento, y continuará huyendo mientras no supere el chequeo. Este hechizo no afecta los No Muertos o a cualquier miniatura que sea inmune al miedo.

4

Flechas Plateadas de Arha

Dificultad 7

Unas flechas plateadas aparecen de repente en el aire y empiezan a dar vueltas alrededor del hechicero, saliendo disparadas para impactar a sus enemigos.

A diferencia de otros hechizos, éste no puede ser usado si el hechicero se encuentra trabado en un combate cuerpo a cuerpo. El hechizo crea 1D6+2 flechas que el hechicero puede utilizar para disparar contra un único enemigo siguiendo las reglas habituales de disparo. Las flechas tienen un alcance de 60 centímetros. Utiliza la Habilidad de Proyectiles para determinar si impacta o no, pero ignora los modificadores por movimiento, alcance y cobertura. Cada una de las flechas causa un impacto de Fuerza 3.

5

Suerte de Shemtek

Dificultad 6

El hechicero utiliza el cambiante flujo de la energía mágica para manipular las distintas posibilidades del destino.

El hechicero puede repetir todas sus tiradas de dado fallidas, aunque debe aceptar el segundo resultado. El efecto del hechizo dura hasta el inicio de su siguiente turno.

6

Espada de Rezhebel

Dificultad 8

Una espada llameante aparece en la mano del hechicero, y en ella se ve una promesa de roja destrucción a todos aquellos que se interpongan en su camino.

La espada le proporciona al hechicero los siguientes modificadores en sus atributos de Ataque (+1), Fuerza (+2) y Habilidad de Armas (+2). Efectúa un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de los turnos del hechicero. Si no supera el chequeo, la espada desaparece.