

# El Hechicero



Existe un poder en el mundo que está más allá de la comprensión de la mayoría de los seres mortales, un poder que puede reducir montañas y destruir ciudades: el puro poder de la magia.

Los grandes Magos Altos Elfos han estudiado la magia durante miles de años, y sus conocimientos son muchos mayores que los de cualquier otra raza. Su hogar, Ulthuan, es la tierra con más magia en todo el Mundo de Warhammer, y en el pasado los Magos Elfos le enseñaron parte de su magia a los hombres.

Desde esa época, los Hechiceros humanos han establecido los Colegios de Magia y han estado desarrollando sus habilidades. La magia está reconocida como una poderosa fuerza que puede utilizarse para el bien o para el mal.

En todos los ejércitos aparecen poderosos Hechiceros de Batalla, expertos en lanzar hechizos de combate y destrucción. Mientras los hombres de armas luchan en el campo de batalla, los cañones rugen y las flechas vuelan, se libra otra batalla entre los hechiceros rivales de los ejércitos contendientes. Las energías mágicas aparecen y saltan sobre el campo de batalla cuando los hechiceros enemigos luchan por la supremacía.

El Hechicero busca aventuras en los subterráneos y cuevas bajo el mundo conocido. No se sabe mucho acerca de las malignas criaturas con se encontrarán los Aventureros, pero con toda seguridad habrá ocasiones en que las espadas no serán útiles, y sólo la magia servirá. El Hechicero tendrá que recurrir a toda su astucia y sabiduría para lograr que salgan sanos y salvos, y por parte de los restantes Aventureros sería recomendable que le protegieran.

## Equipamiento

### ARMA

**Espada:** Espada que causa 1D6+3 Heridas.

### EQUIPO

**Pergamino Mano de Muerte:** El Pergamino Mano de Muerte puede utilizarse contra cualquier Monstruo, y causa 3D6 Heridas no modificables por armadura. Lanzar el hechizo no cuesta puntos de Poder. El pergamino sólo puede utilizarse una vez, y después debe descartarse.

### ARMADURA

Ninguna.

## Reglas Especiales

### LANZAMIENTO DE HECHIZOS

El Hechicero es un maestro de la magia arcana y uno de los Aventureros más poderosos. Puede utilizar hechizos para destruir a sus enemigos, para proteger a sus compañeros, o para curar sus heridas. A continuación se describe cómo el jugador que controla al hechicero puede utilizar la magia en la partida.

El Hechicero empieza la partida con tres cartas de hechizo: un hechizo de Ataque, uno de defensa, y uno de Curación, que representan la magia que ha memorizado de su libro de conjuros.

Al inicio de cada Fase de Poder, el Hechicero tira 1D6 para determinar su Poder en ese turno. Esta tirada también muestra si ocurre un *Suceso Inesperado*. Si el jugador obtiene un 1, su Poder es 1 y tiene lugar un *Suceso Inesperado*.

El Hechicero puede lanzar cualquier número de hechizos en un turno, e incluso lanzar de nuevo un mismo hechizo. Para lanzar un hechizo, el Hechicero debe gastar puntos de Poder. El Coste de Lanzamiento muestra cuánto Poder debe gastar el Hechicero para utilizarlo. Por ejemplo, para lanzar un hechizo con un Coste de Lanzamiento de 4 serán necesarios 4 puntos de Poder.

Un Hechicero puede lanzar hechizos en cualquier momento del turno, incluso durante la Fase de los Monstruos. El jugador declara que va a utilizar un hechizo, invierte los puntos de Poder necesarios y lanza el hechizo tal y como se describe en la carta.

Los hechizos de Ataque son una excepción, ya que sólo pueden lanzarse en la Fase de los Aventureros.



Sin embargo, puedes lanzar un hechizo de Ataque en cualquier momento de esta fase, incluso durante el turno de otro Aventurero. El único momento en el que no puedes lanzar un hechizo es para interrumpir un impacto. Cuando un Monstruo, Aventurero o cualquier otra cosa (como una trampa) ha impactado, hay que resolver el daño inmediatamente.

Esto se debe a que las tiradas para impactar y herir son en realidad una sola acción. Al final de cada turno, los puntos de Poder que no se hayan utilizado se pierden. El Hechicero tira de nuevo en la siguiente fase de poder para saber cuantos puntos de Poder tendrá en ese turno.

### DURACION DE LOS HECHIZOS

En la descripción de cada hechizo hay un apartado titulado “Duración”, en el que se indica la duración del mismo, que puede ser *Inmediata*, *Este Turno*, o *Un turno Completo*.

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Inmediata</b>         | Esto significa que se resuelven inmediatamente, aunque sus efectos generalmente son permanentes. Por ejemplo, con el hechizo Curación de Heridas a uno de los Aventureros se le curarán 1D6 Heridas.  |
| <b>Este Turno</b>        | Significa que el hechizo permanece activo durante lo que queda de turno, sin importar cuando se lanzó. Un ejemplo de este tipo de hechizo es el de Piel de Hierro. Cuando se lanza este hechizo un Aventurero añade +2 a su resistencia durante el resto del turno.   |
| <b>Un Turno Completo</b> | Este hechizo dura un turno completo. Por ejemplo, si se lanza al inicio de la Fase de los Monstruos durará hasta la Fase de los Monstruos del siguiente turno. Si se lanza en algún momento de la Fase de Aventureros (por ejemplo cuando el Enano se ha movido, pero antes de que ataque), durará hasta ese mismo momento en el siguiente turno. |

### FICHAS DE PODER

Las Fichas de Poder del Hechicero representan sus recursos mágicos interno. Al inicio de la partida, el Hechicero posee 1D6 Fichas de Poder en su recuadro de Cantidad de Poder que puede utilizar durante la partida para ganar Poder adicional. Por cada Ficha de Poder que utilice el Hechicero, este recibe 1 punto de Poder adicional. Una vez utilizada, cada Ficha de Poder se pierde, por lo que hay que utilizarlas con cuidado.

## Asentamientos

Al llegar a una población, el Hechicero puede visitar todos los lugares habituales para los Aventureros como la *Taberna*, el *Mercado*, el *Laboratorio del Alquimista*, la *Casa de Apuestas* y el *Templo*. Además hay un lugar especial para este tipo de aventureros, *El Gremio de Hechiceros*, explicado a continuación.



## EL GREMIO DE HECHICEROS

Al llegar a un pueblo o una ciudad, el Hechicero y el Explorador Elfo (si posee como mínimo un hechizo) pueden visitar el *Gremio de Hechiceros*, si lo encuentran, (ver Localizaciones Especiales), en busca de consejo y probablemente ayuda mágica para su próxima aventura.

En un pueblo el *Gremio de Hechiceros* será poco más que una oscura y tétrica sala situada junto a la Taberna o posada, pero en las ciudades puede llegar a ser un gran edificio en el que resida una gran cantidad de Hechiceros. Sean cuales sean sus instalaciones, todos ellos tienen muchas cosas en común: puede olerse la Magia en el ambiente; del techo cuelgan todo tipo de objetos extraños; y el aire está saturado de extraños vapores de colores exóticos.

## HONORARIOS

Los Hechiceros del Gremio cobran unos honorarios de 1D6 x 50 MO por cualquier petición de ayuda o consulta que se les solicite. Si el Hechicero no posee suficiente dinero para pagar estos honorarios, deberá abandonar inmediatamente el recinto del Gremio. Desdichadamente, aunque no pueda efectuar su consulta, el Hechicero se habrá pasado tanto tiempo esperando en alguna antesala, que no podrá hacer nada más ese mismo día (como visitar otra localización o ir a un mercader a comprar material).

## LA PETICIÓN

Una vez pagados los honorarios marcados por el Gremio, tira 1D6 en la siguiente Tabla. El número indicado para el resultado obtenido bajo el tipo de población en la que se encuentre el Gremio indica el número de tiradas que puede efectuar el Hechicero en la Tabla del *Gremio de Hechiceros*.

ID6	Pueblo	Ciudad
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

Por ejemplo, tu Aventurero está en una ciudad y pide ayuda al Gremio de Hechiceros. Tira 1D6 y obtiene un 4; por lo que podrá efectuar tres tiradas en la Tabla del Gremio de Hechiceros.

## TABLA DEL GREMIO DE HECHICEROS

Tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

- 2-3 Nada.** Los esfuerzos del Hechicero son en vano y no consigue nada
- 4 Tesoro de los Condenados.** Una vez en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero puede doblar la cantidad de MO que recibe por matar a un Monstruo.
- 5 Guía.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero podrá impactar automáticamente con uno de sus ataques.
- 6 Curación.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero podrá recurrir a la Magia para curarse a sí mismo. Tira 1D6+2 para determinar las Heridas que recupera.
- 7 Corte Mortal.** Elige una de las armas del Hechicero. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura en el que el Hechicero utilice esa arma, causará +1D6 Heridas.
- 8 Fuerza de Gigante.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +1D6 puntos a su Fuerza durante todo un turno.
- 9 Resistencia de Dragón.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +1D6 puntos a su Resistencia durante todo un turno.
- 10 Rapidez.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +2 puntos a su Movimiento y podrá destrabarse automáticamente.
- 11 Constitución de Ogro.** El Hechicero sumará permanentemente de 1 a 3 Heridas a su atributo. Tira 1D6:

1D6	Resultado
1-2	1 Herida
3-5	2 Heridas
6	3 Heridas

- 12 Engañar a la Muerte.** La próxima vez que el Hechicero quede reducido a 0 Heridas, este hechizo hará rebotar el golpe que le cause la muerte, que será desviado sin causarle Herida alguna.

Anota todas las habilidades conseguidas en la hoja de Control del Aventurero. Si al finalizar la siguiente aventura no se han utilizado se perderán.

### POCIONES MÁGICAS

Mientras visita el *Gremio de Hechiceros*, el Aventurero puede adquirir pociones mágicas. Para hacerlo el Hechicero debe declarar su intención antes de saber cuántas habrá disponibles y cual será su coste. Una vez se ha comprometido a adquirir alguna poción, no podrá negarse al comprobar que tienen un precio desorbitado.

El coste total de las pociones será de 1D6 x 100 MO. Por este dinero, el Hechicero conseguirá 1D6 pociones que tendrán un efecto que deberá determinarse aleatoriamente en la tabla incluida más adelante.

Cualquier Aventurero puede tomar alguna de estas pociones. Si un mismo Aventurero toma más de una poción a la vez, sus efectos serán acumulativos, pero si toma más de una dosis del mismo tipo de poción, no se potenciarán sus efectos. Para determinar el efecto de cada poción, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1D6	Nombre de la Poción	Efecto
1	<b>Poción de Fuerza</b>	Aumenta en +1 la Fuerza del Aventurero durante un turno.
2	<b>Poción de Resistencia</b>	Aumenta en +1 la resistencia del Aventurero durante un turno.
3	<b>Poción de Combate</b>	Aumenta en +1 los Ataques del Aventurero durante un turno.
4	<b>Poción de Velocidad</b>	Aumenta en +1D6 el Movimiento del Aventurero y permite destrabarse automáticamente durante un turno.
5	<b>Poción de Eteridad</b>	El Aventurero se convierte temporalmente en etéreo, por lo que no puede ser trabado, no puede atacar ni ser atacado, ni puede utilizar hechizos durante un turno.
6	<b>Poción de Vuelo</b>	El Aventurero podría volar como si tuviera un Movimiento de 1D6+2, atravesando obstáculos. Además no podrá ser trabado en combate. Si al final de su turno está en contacto con un monstruo podrá atacarle.

Además de aplicar los efectos de la poción, tira 1D6. Si obtienes un 6, el modificador deberá aplicarse durante el resto de la partida.

### EL BÁCULO DEL HECHICERO

Mientras se encuentra en el Gremio, un Hechicero puede intentar adquirir un Báculo de Hechicero por 500 MO. Para determinar si hay alguno disponible debe tirarse 1D6. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, el Hechicero podrá adquirirlo. Un Hechicero tan sólo puede poseer un Báculo de Hechicero a la vez.

El Hechicero puede usar el Báculo en combate cuerpo a cuerpo, aplicando un modificador de -1 a la tirada para impactar. Un impacto de Báculo causa 1D6 + la Fuerza del Hechicero Heridas. Además el Báculo puede utilizarse defensivamente aumentando en +1 la Resistencia del Hechicero. Un Báculo de Hechicero es inherentemente mágico, lo que permite al Hechicero, una vez por Aventura, utilizarlo en la Fase de Poder para repetir la tirada para determinar los Puntos de Poder conseguidos (o tal vez, par evitar un ¡suceso inesperado!)



Un Báculo de Hechicero dispone de 1D6 Puntos de Poder almacenados en su interior. El Hechicero puede utilizar estos puntos como si fueran suyos propios, pero una vez utilizados no se recuperan hasta que se recargue el Báculo en la Fuente del Poder.

### LA FUENTE DEL PODER

El Hechicero puede recargar su Báculo de Hechicero mientras se encuentre en el Gremio de Hechiceros sumergiéndolo en la Fuente del Poder. El coste de recargar el Báculo es de 1D6x100 MO.

En este proceso el Báculo recarga 1D6 de Puntos de Poder. En ningún caso el Báculo podrá acumular más de 6 Puntos de Poder.

## CAMBIANDO HECHIZOS

Mientras el Mago visita el *Gremio de Hechiceros*, puede intentar cambiar los hechizos que tiene memorizados entrando en un estado de catalepsia próximo al coma profundo, pudiendo borrar de su mente los hechizos que tenía memorizados y sustituirlos por otros nuevos. Desgraciadamente este es un método arriesgado.

Si el mago intenta aprender un nuevo juego de hechizos de esta manera, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1D6	Efecto
1-3	El Mago no borra ni puede sustituir ningún Hechizo y debe empezar la próxima aventura con los que tiene. Al final de la próxima aventura puede intentarlo de nuevo.
4-5	El Mago borra un Hechizo con éxito de su mente y el jugador que lleva al Hechicero puede descartar un hechizo y reemplazarlo por otro del mazo de Cartas de Hechizo
6	El Mago consigue borrar de su mente todos los hechizos anteriores y puede sustituirlos por otros de las tarjetas de hechizo. No es necesario que se deshaga de todos, puede elegir los que crea conveniente.

Si el Hechicero consigue borrar de su mente uno o más hechizos y reemplazarlos por otros para la próxima aventura tira 1D6 en la siguiente tabla para ver si el vacío que el Mago tiene ahora en su cerebro puede ser rellenado con otro hechizo:

1D6	Efecto
1-3	El Hechicero no aprende un nuevo hechizo a tiempo y tendrá un hechizo menos en el siguiente subterráneo. Podrá intentarlo de nuevo al final de la próxima aventura.
4-5	El Mago tiene éxito en sus estudios. Baraja las cartas de Hechizo del mismo tipo (Ataque, Defensa o Curación) y reparte una al jugador del Hechicero. Este es el nuevo hechizo del Mago y reemplaza la tarjeta de Hechizo descartada.
6	A través de la investigación cuidadosa y laboriosa el Hechicero localiza y aprende el hechizo preciso que le hace falta para la próxima aventura. El jugador Mago puede elegir cualquier hechizo del mismo tipo para reemplazar el que ha descartado.

## Tabla de Experiencia

Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	HECHICERO								
							Dados	R	H	I	A	S	Hab	Voluntad	Trabado
1	0	Aprendiz	4	2	6+	3	1	3	1D6+6	3	1	0	1D6	3	4+
2	2.000	Mago	4	2	6+	3	1	3	2D6+6	4	1	0	2D6	4	4+
3	4.000	Mago	4	3	6+	3	1	3	3D6+6	4	2	1	3D6	4	4+
4	8.000	Mago	4	3	5+	3	1	3	4D6+6	4	2	1	4D6	4	4+
5	12.000	Hechicero	4	3	5+	4	2	4	4D6+6	4	2	2	5D6	4	3+
6	18.000	Hechicero	4	4	5+	4	2	4	4D6+6	4	2	2	6D6	5	3+
7	24.000	Hechicero	4	4	5+	4	2	4	5D6+6	4	3	2	7D6	5	3+
8	32.000	Hechicero	4	4	5+	4	2	4	5D6+6	5	3	3	8D6	5	3+
9	45.000	Maestro	4	4	4+	4	3	4	6D6+6	5	3	3	9D6	5	3+
10	50.000	Señor	4	4	4+	4	4	4	7D6+6	6	3	3	10D6	5	3+

## Nuevas Habilidades y Hechizos



A diferencia del resto de los Aventureros, el Hechicero no recibe muchos beneficios físicos a medida que progresa en sus *Niveles de Combate*. Un Hechicero no se preocupa por sus habilidades marciales o la lucha con armas, y su objetivo son asuntos menos materiales y mas elevados.

Para que un Hechicero se una a un grupo de Aventureros, debe aprender a atemperar sus poderes y a controlar el poder puro de la magia. No puede permitirse el lujo de utilizar grandes energías en la lucha. Debe racionar su poder, asegurándose de que podrá usarlo cuando sea preciso. También debe desarrollar sus recursos internos para disponer de la suficiente energía mágica para la larga estancia en la oscuridad.



A medida que progresa en sus *Niveles de Combate*, el Hechicero será cada vez más poderoso y conocerá una mayor variedad de hechizos convirtiéndose en un adversario temible incluso para el más poderoso Hechicero de Batalla.

Un Hechicero no adquiere las mismas habilidades que el resto de sus compañeros. En vez de ello, aprende nuevos hechizos y desarrolla una mayor reserva de energía mágica. Consulta la Tabla de Experiencia del Hechicero y verás que aunque sus atributos aumentan, nunca son comparables a los de los demás Aventureros. En cambio, fíjate cómo se incrementa su reserva de Poder.

### PODER ADICIONAL

Cuando un Hechicero avanza un *Nivel de Combate*, recibe 1D6 puntos de poder adicionales. Estos puntos de poder se añaden de forma permanente al total del Poder del Hechicero. Por ejemplo, tu Hechicero ha pasado de *Nivel de Combate* 1 a 2. Ya disponía de una reserva de 3 puntos de Poder. Consultas la Tabla de Experiencia y ves que recibe 1D6 puntos de Poder adicionales, de modo que tiras el dado y sumas el resultado a los 3 puntos de Poder que ya tenía.

Si obtienes un 1 cuando tiras el dado, puedes repetir la tirada; pero sólo una vez. Si vuelve a salir un 1, te quedas con ese resultado.

### FASE DE PODER

Ya sabes que al inicio de cada Fase de Poder tiras 1D6 para determinar cuántos puntos de poder dispone el Hechicero en ese turno. A medida que el Hechicero gana experiencia, es capaz de absorber más cantidad de la enérgica mística que hay a su alrededor. Para reflejar esto cada vez que tu Hechicero suba un *Nivel de Combate* suma un +1 al resultado obtenido en la tirada de dado. Así, por ejemplo, un Hechicero con *Nivel de Combate* 4 obtiene 1D6+4 puntos en vez de 1D6 puntos.

Sin embargo, si obtiene un resultado natural de 1 en la tirada ocurre un *Suceso Inesperado*, el Hechicero sólo recibe 1 punto de Poder en ese turno y no añade su modificador por *Nivel de Combate*.

### HECHIZOS DE CURACIÓN Y ORO

Por cada Herida que le cure a otro Aventurero, el Hechicero recibe 1 moneda de oro. Esta moneda representa su éxito curando, no un pago por parte de los demás Aventureros.

### NUEVOS HECHIZOS

Cada vez que el Hechicero sube un *Nivel de Combate* aprende uno o más hechizos nuevos. Para determinar cuales, sigue este proceso:

1. Tira un número de dados igual a su *Nivel de Combate*. Por ejemplo, si llega a *Nivel de Combate* 3, tira 3D6.
2. Combina los resultados obtenidos como quieras. El resultado final indica el nivel del hechizo obtenido. En el caso anterior, si por ejemplo, obtienes un 2, un 4 y un 5, puedes escoger:
  - Un hechizo de nivel 2, uno de nivel 4 y otro de nivel 5.
  - Sumas el 2 y el 4 y obtienes un hechizo de nivel 6 y otro de nivel 5.
  - Sumas el 4 y el 5 y obtienes un hechizo de nivel 9 y otro de nivel 2.
  - Sumas los tres y obtienes un hechizo de nivel 11.

La única restricción es que no puedes dividir los resultados (por ejemplo, convertir el resultado de 4 en dos de 2).

3. Por último, escoge los hechizos específicos que ha aprendido tu Hechicero y anótalo todo (tipo, puntos de poder necesarios para lanzarlo y efectos) en su Hoja de Control de Aventurero. Ya dispone permanentemente de estos hechizos, y solo pueden ser cambiados utilizando las reglas relativas al "*Gremio de Hechiceros*".

### LISTA DE HECHIZOS

Las siguientes listas de hechizos están ordenados según el número de puntos de Poder necesarios para lanzarlos (indicado entre paréntesis junto al nombre). Dentro de cada lista los hechizos están divididos según su tipo: Curación (C), Ataque (A), Defensa (D) o Especial (E).

*Nota: Los hechizos incluidos en la caja de Warhammer Quest han sido añadidos a estas listas.*

Nombre	Tipo	Duración	Notas
<b>Espada de Sangre (1)</b>	A	Inmediata	Tira 1D6: con un 6 un objetivo adyacente a ti sufre 1 Herida sin modificadores por Resistencia o Armadura. Puede lanzarse una vez por turno.
<b>Aguijón (1)</b>	A	Inmediata	Tira 1D6: con un 4+ un objetivo en tu misma sección de tablero sufre 1 Herida sin modificadores.
<b>Asfixia (1)</b>	D	Este Turno	Tira 1D6: con un 5+ un objetivo en tu misma sección de tablero deberá aplicar un modificador de -1 al impactar.
<b>Curar Heridas Leves (1)</b>	C	Inmediata	Un Aventurero recupera 1 Herida (tan sólo una vez por Aventurero y turno).
<b>Pies Ligeros (1)</b>	E	Este Turno	Aumenta en +1 el atributo de Movimiento del Aventurero.
<b>Abrir (1)</b>	E	Inmediata	Puedes abrir cualquier puerta no mágica de la sección de tablero en la que te hallas. Cualquier trampa en la puerta se activará de la forma habitual.
<b>Infección (2)</b>	A	Variable	Un objetivo en tu misma sección de tablero sufre 1 Herida sin modificadores aplicables. Al inicio de cada turno posterior tira 1D6: 1-4, el Monstruo se cura; 5-6 el Monstruo sufre otra Herida.
<b>Fuerza (2)</b>	A	Este Turno	Aumenta en +1 la Fuerza de un Aventurero en la misma sección de tablero que el lanzador. Sólo una vez por Aventurero y turno.
<b>Muerte Fingida (2)</b>	D	Variable	Entras en estado cataléptico y no podrás hacer nada mientras sigas en él. Ningún Monstruo te atacará a menos que no quede ningún Aventurero en pie, en cuyo caso te impactará automáticamente.
<b>Fuegos Fatuos (2)</b>	D	Inmediata	Tira 1D6 por cada Monstruo que aparezca por un <i>Suceso Inesperado</i> : 1-5, coloca el Monstruo siguiendo el proceso habitual; 6, el Monstruo sigue las luces y desaparece. Sólo puede lanzarse una vez por Suceso.
<b>Náusea (2)</b>	D	Este Turno	Durante este turno el objetivo debe aplicar un modificador de -1 a las tiradas para impactar. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.
<b>Resbalón (2)</b>	D	Este Turno	Tira 1D6: 1-4, ningún efecto; 5-6, el objetivo cae al suelo y no hace nada durante ese turno. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.
<b>Manos Curadoras (2)</b>	C	Inmediata	Cada Aventurero sobre el tablero recupera 1 Herida.
<b>Fuerza de Ogro (3)</b>	A	Este Turno	Aumenta en +2 el atributo de Fuerza del Aventurero. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.
<b>Puño de Hierro (3)</b>	A	Inmediata	Afecta a un objetivo a 6 casillas o menos. Con un resultado igual o superior a la distancia que os separa, el objetivo sufre 1D6+1 Heridas.
<b>Cuchillas de Hielo (3)</b>	A	Inmediata	Todos los Monstruos adyacentes a lanzador sufren 1 Herida sin modificadores.
<b>Confundir (3)</b>	D	Inmediata	Elige cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Durante este turno pierde 1 Ataque.
<b>Túnica</b>	D	Este Turno	Este hechizo crea una capa de energía mágica a tu alrededor

<b>Centelleante (3)</b>			que absorbe 1D6 Heridas.
<b>Dedo de Vida (3)</b>	C	Inmediata	Afecta a cualquier Aventurero en el tablero incluido el lanzador. Tira 1D6: 1-3, el hechizo no tiene efecto; 4-6, el Aventurero recupera ese número de Heridas (4, 5 ó 6, según el resultado)
<b>Velocidad (3)</b>	E	Este Turno	Un Aventurero multiplica por dos su Movimiento durante este turno.
<b>Rayo Fulgente (4)</b>	A	Inmediata	Elige cualquier Monstruo al que el Hechicero pueda ver. El Monstruo escogido sufre 2D6 Heridas, modificadas por la Resistencia y la Armadura.
<b>Río de Ácido (Especial)</b>	A	Inmediata	Coste: 4 + tu <i>Nivel de Combate</i> . Crea un torrente de ácido de 1 casilla de ancho desde tu posición hacia uno de los puntos cardinales, en línea recta, hasta que impacta a un objetivo u obstáculo. El objetivo sufre 2D6 + ( <i>Nivel de Combate</i> del Hechicero) Heridas. Si muere, el torrente continúa hasta impactar al siguiente objetivo, que sufre las mismas heridas (vuelve a tirar 2D6); y así sucesivamente hasta que el objetivo no muera o el torrente choque contra un obstáculo.
<b>Tumba de Hielo (4)</b>	A	Variable	Afecta a un objetivo en tu línea de visión. Si el resultado es igual o inferior a la Resistencia del objetivo, no tiene efecto. Si es superior, el objetivo queda encerrado en un sarcófago de hielo y no puede moverse ni combatir, pero tampoco puede ser atacado. Por cada dos puntos de Poder adicionales invertidos, sumas un +1 a la tirada para determinar si el objetivo queda atrapado. Este quedará aprisionado mientras gastes en cada turno su equivalente en puntos de Poder a su valor en Resistencia.
<b>Rebote (4)</b>	D	Este Turno	Escoge a cualquier Aventurero sobre el tablero (Incluido el Hechicero). Cada vez que sea atacado en este turno tira 1D6. Con un resultado de 6 todas las Heridas que el ataque inflija rebotarán contra quien las causó. Ten en cuenta que con este hechizo no se reflejan las heridas causadas por hechizos.
<b>Levitar (4)</b>	D	Un Turno Completo	Elige cualquier Aventurero sobre el tablero (Incluido el Hechicero) y hazle levitar. Un Aventurero levitando solo puede ser atacado con armas de proyectiles o hechizos. Sin embargo no podrá moverse ni combatir cuerpo a cuerpo. Podrá disparar armas de proyectiles de la forma habitual. Su recuadro permanece infranqueable, como si el se hallara allí. Se puede salir de un pozo levitando.
<b>Curación de Heridas (4)</b>	C	Inmediata	Un Aventurero sobre la misma sección de tablero del Hechicero recupera 1D6 Heridas.
<b>Disipar Magia (4)</b>	E	Inmediata	Puede lanzarse una (y sólo una) vez contra un hechizo. Con 4+ el hechizo no funciona.
<b>Segunda Visión (4)</b>	E	Inmediata	Este hechizo se utiliza antes de entrar en una estancia. Permite conocer de antemano el Suceso que va a ocurrir. Tira en la tabla correspondiente y, si decidáis que no queréis ese Suceso, tirad de nuevo. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por estancia.
<b>Martillo de Fuego (5)</b>	A	Inmediata	Un Monstruo adyacente al Hechicero sufre 3D6 Heridas.
<b>Marcación (5)</b>	A	Este Turno	Durante este turno, el objetivo siempre será impactado con un 2+.
<b>Bola de Fuego (5)</b>	A	Inmediata	Elige un área de 2x2 casillas de la sección de tablero que pueda ver el Hechicero. Cada Monstruo en el área objetivo sufre 1D6+2 Heridas, sólo modificadas por la Resistencia.



<b>Grieta de la Desesperación (5)</b>	A	Inmediata	Elige cualquier área de 2x2 casillas en el tablero y coloca la plantilla de la Grieta de la Desesperación. Tira 1D6 por cada miniatura en el área cubierta por la plantilla. Con un resultado de 1 ó 2, cae en la grieta y muere. Con un resultado de 3, 4, 5 ó 6 salta aun lado. Colócala en una casilla vacía en esta sección de tablero o en la contigua. Una vez situada la plantilla de Grieta, ninguna miniatura puede entrar en las casillas cubiertas por ella. La grieta es permanente.
<b>¡Quietos! (5)</b>	A	Inmediata	Los objetivos de este hechizo deben hallarse en la misma sección de tablero que el Hechicero. Tira 1D6. El resultado obtenido te indica dos cosas: <b>1-</b> El número de Monstruos afectados por el hechizo este turno <b>2-</b> El número de Heridas que sufre cada monstruo afectado por el hechizo, sin modificadores de ningún tipo. El Hechicero elige que Monstruos se ven afectados.
<b>Borroso (5)</b>	D	Este Turno	Los ataques dirigidos contra el objetivo deben aplicar un modificador de -1 al impactar.
<b>Piel de Hierro (5)</b>	D	Este Turno	Escoge cualquier Aventurero sobre el tablero (Incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero elegido obtiene un bonificador de +2 a su Resistencia.
<b>Portador de Vida (5)</b>	C	Inmediata	Escoge cualquier número de Aventureros sobre el tablero, incluido el Hechicero. Tira 1D6 por cada uno. Cada Aventurero sanará ese número de Heridas. Si coinciden dos o más resultados el hechizo ha fallado, y ninguno de los Aventureros recupera las Heridas.
<b>Fuerza Vital (5)</b>	C	Este Turno	Escoge cualquier Aventurero que todavía no haya atacado en este turno. Utiliza un dado para anotar cuantas Heridas causa ese aventurero en este turno (recuerda restar la Resistencia y la Armadura del Monstruo). Justo antes del final del turno, el Hechicero puede utilizar las Heridas anotadas en el dado para curar a los Aventureros, repartíéndolas como quiera. Aquellas no utilizadas se perderán.
<b>Invisibilidad (5)</b>	E	Este Turno	Cualquier Aventurero incluido el Hechicero puede realizar cualquier acción excepto atacar sin que los monstruos reparen en el.
<b>Sueño (5)</b>	E	Este Turno	Tira tantos D6 como tu <i>Nivel de Combate</i> . Si el resultado total es superior al número de Heridas iniciales del objetivo, éste cae dormido. Puedes dividir los dados entre varios objetivos, pero debes declararlo antes de tirarlos. El resultado total de la tirada por cada objetivo debe ser superior a sus Heridas iniciales.
<b>Cataclismo (6)</b>	A	Inmediata	Cada objetivo en un área de 2x2 casillas en la misma sección de tablero que el Hechicero sufre 1D6 Heridas sin modificadores de ninguna clase.
<b>Espadas de Poder (6)</b>	A	Este Turno	Escoge cualquier Aventurero sobre el tablero, incluido el Hechicero. El Aventurero incrementa sus Ataques según el <i>Nivel de Combate</i> del Hechicero. +1 (Nivel 1); +2 (Niveles 2-4); +3 (Niveles 5-8); +4 (Niveles 9-10).
<b>Maestro en Armas (6)</b>	A	Este Turno	Escoge cualquier Aventurero sobre el tablero, incluido el Hechicero. El Aventurero incrementa su HA según el <i>Nivel de Combate</i> del Hechicero. +1 (Nivel 1); +2 (Niveles 2-4); +3 (Niveles 5-8); +4 (Niveles 9-10).
<b>Invulnerabilidad (6)</b>	D	Variable	El Objetivo será totalmente inmune al siguiente impacto.

<b>Escudo (6)</b>	D	Este Turno	Escoge cualquier Aventurero sobre el tablero, incluido el Hechicero. Durante este turno será inmune a todos los ataques excepto a aquellos consecuencia de un resultado directo de 6 ó de naturaleza mágica. El Aventurero puede moverse y atacar de la forma habitual.
<b>Resurrección (6)</b>	C	Inmediata	Puedes escoger a cualquier Aventurero muerto en la partida y traerlo de nuevo a la vida. Colócalo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Recupera todas sus Heridas, pero pierde cualquier tesoro y oro que hubiese conseguido en el subterráneo. Este hechizo puede utilizarse aunque el Aventurero pereziese hace muchos turnos.
<b>Causar Rencillas (6)</b>	E	Inmediata	Tira 1D6 por cada tipo de Monstruo en el tablero: 1-3 ningún efecto; 4-6 ese grupo de Monstruos atacará a otro grupo de Monstruos elegido al azar.
<b>Crear Puente (6)</b>	E	Variable	Se crea un puente mágico de 1 casilla de ancho a través de cualquier pozo o abismo. Permanece mientras el Hechicero gaste 2 puntos de Poder por turno para mantenerlo activo.
<b>Alas de Poder (6)</b>	E	Este Turno	Durante este turno el objetivo vuela y es inmune a los ataques cuerpo a cuerpo, pero no puede atacar. Puede atravesar casillas ocupadas y obstáculos como pozos y abismos. Un Hechicero puede lanzar hechizos.
<b>Tormenta Ardiente (7)</b>	A	Inmediata	Tira tantos D6 como tu <i>Nivel de Combate</i> . Por cada 4, 5 ó 6 el objetivo sufre ese número de Heridas, sin modificadores de ningún tipo.
<b>Cadena de Rayos (7)</b>	A	Inmediata	El Monstruo más cercano a ti sufre 1D6 + <i>Nivel de Combate</i> Heridas. Después tira 1D6. Con un resultado de 1-3, el hechizo se desvanece. Con un resultado de 4-6, el rayo continúa su camino golpeando al Monstruo más cercano. La secuencia continúa hasta obtener un resultado de 1-3. un Monstruo no puede ser atacado dos veces a menos que todos los demás hayan sido atacados al menos una vez.
<b>Cúpula de Poder (7)</b>	D	Este Turno	Permite proteger una casilla por cada <i>Nivel de Combate</i> . Las casillas deben estar conectadas entre si. Las miniaturas en su interior no podrán moverse, atacar o lanzar conjuros ofensivos; pero son inmunes a todo tipo de ataques.
<b>Engaño (7)</b>	D	Este Turno	Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero: 1-3 ningún efecto; 4-6 el Monstruo queda embobado, no ataca y no traba en combate, pero se defenderá si es atacado.
<b>¡Adelante! (7)</b>	E	Este Turno	Todos los Aventureros disponen de un Ataque adicional este turno.
<b>Tiempo Detenido (7)</b>	E	Inmediata	Tira 1D6: 1-3 ningún efecto; 3-6 los Aventureros pueden iniciar otra fase de Aventureros.
<b>Bestia Infernal (8)</b>	A	Este Turno	Dispones de 1 Ataque adicional, un +1 para impactar cuerpo a cuerpo, eres inmune a los efecto psicológicos y causas +2 Heridas, pero no puedes utilizar ningún arma.
<b>Lanza de Luz (8)</b>	A	Inmediata	Un Monstruo en tu línea de visión sufre 1D6 Heridas por cada <i>Nivel de Combate</i> .
<b>Jaula de Piedra (8)</b>	D	Variable	Encierras a un Monstruo. No puede moverse ni atacar, aunque si lanzar hechizos. Todos los ataques contra el Monstruo reciben un +1 al impactar. Al inicio de cada fase de los Monstruos, tira 2D6. Si el resultado es menor que la Fuerza del Monstruo este se libera.

<b>Halo de Venganza (8)</b>	D	Variable	Tira 1D6 al inicio de cada turno, el hechizo absorbe ese número de ataques. El hechizo permanece mientras el objetivo no se mueva o no obtenga un 1 en la tirada anteriormente mencionada.
<b>Señor del Vacío (8)</b>	C	Este Turno	Desapareces y reapareces en la misma sección del tablero un turno completo más tarde, con todas tus Heridas restablecidas.
<b>Coro de Valor (8)</b>	E	Este Turno	El resto del turno los Aventureros son inmunes al Miedo.
<b>Ladrón de Vida (9)</b>	C	Inmediata	Cada Monstruo adyacente al lanzador sufre 1D6 Heridas sin modificadores. Los Aventureros recuperan esas Heridas, repartidas como quieras.
<b>Galerna (10)</b>	A	Inmediata	Un Monstruo del tablero es arrojado al suelo y sufre 1D6 Heridas por cada uno de tus <i>Niveles de Combate</i> sin modificadores aplicables. El Monstruo no puede hacer nada durante el resto del turno.
<b>Luz de Ptolos (10)</b>	D	Este Turno	Cada vez que uno de los Aventureros sea atacado durante este turno tira 1D6: 1-3 ningún efecto; 4-6 el ataque rebota contra el atacante.
<b>Vientos del Destino (10)</b>	E	Este Turno	Permite repetir una de las tiradas de cada Aventurero durante este turno.
<b>Carnaval de Muerte (11)</b>	A	Este Turno	Tira 1D6 por cada objetivo: con un 2+ ataca a su compañero más cercano. Además mientras tanto no traba a nadie.
<b>Tejido de Vida (11)</b>	C	Inmediata	Tira 1D6 por cada Aventurero, incluido el Hechicero. Con un resultado de 5+ el Aventurero recupera todas sus Heridas.
<b>Tormenta de Fuego (12)</b>	A	Inmediata	Escoge un área de 2x2 casillas en tu línea de visión. Todos los Monstruos en esa área sufren 6D6 Heridas (tira una vez por todos) sin modificadores.
<b>Transmutación (12)</b>	A	Inmediata	Si logras impactar a un Monstruo adyacente a ti, lo matas. Aquellos objetivos que pueden efectuar una tirada de Resistencia Mágica o Disipar Magia deben aplicar un modificador de -1.
<b>Destrucción (12)</b>	A	Inmediata	Tira 2D6 por cada Monstruo en tu misma sección de tablero. Si el resultado es igual o inferior a tu <i>Nivel de Combate</i> , el Monstruo es destruido automáticamente.
<b>Transporte Mágico (12)</b>	E	Inmediata	Todo el grupo de Aventureros aparece sano y salvo en cualquier asentamiento cercano (y puede regresar al subterráneo de la misma forma). Tira 1D6 por cada Aventurero excepto tú. Con un 1 desaparece para siempre.