

Disipación de magia

7



Hechizo identificativo — Potenciación/Maldición

Alcance 18UM. La unidad objetivo, amiga o enemiga, verá dispersados y finalizados todos los hechizos de Permanece en juego así como los efectos causados por otros hechizos. Puede elegir afectar a todas las unidades a 18UM con dificultad 14+.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Games Workshop LTD
1/8 © Games Workshop Limited 2000-2014

Sofocar el alma

8



Hechizo identificativo — Proyectil mágico

Alcance 18UM. La unidad objetivo sufre 2D6 impactos de Fuerza 4. Puede elegir causar 4D6 impactos de Fuerza 4 con dificultad 16+.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Games Workshop LTD
2/8 © Games Workshop Limited 2000-2014

Apoteosis

5



Hechizo 1 — Potenciación

Alcance 18UM. Una única miniatura objetivo recupera una Herida sufrida anteriormente. Puede elegir recuperar 1D3 Heridas y ganar la regla especial Miedo hasta la próxima fase de Magia del lanzador con dificultad 10+.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Victor Fernandez
3/8 © Games Workshop Limited 2000-2014

Mano de gloria

5



Hechizo 2 — Potenciación

Alcance 18UM. La unidad objetivo incrementa a tu elección en 1D3 su atributo de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Iniciativa o Movimiento hasta la próxima fase de Magia del lanzador. Puede elegir incrementar los cuatro atributos con una única tirada de 1D3 con dificultad 10+.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Stefan Kopinski
4/8 © Games Workshop Limited 2000-2014



Illus. by Stoyan Stoyanov



Illus. by Stoyan Stoyanov



Illus. by Stoyan Stoyanov



Illus. by Stoyan Stoyanov

Caminar entre dos mundos

8

Hechizo 3 — Potenciación

Alcance 18UM. La unidad objetivo destrabada obtiene la regla especial **Etéreo** hasta el final de la fase de Magia y puede realizar un movimiento de hasta 10UM como si fuera la subfase de Resto de movimientos. Puede elegir mover la unidad hasta 20UM con dificultad 16+.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Bayard Wu

5/8 © Games Workshop Limited 2000-2014

Tempestad

12

Hechizo 4 — Daño Directo

Alcance 30UM. Sitúa la plantilla redonda pequeña dentro del alcance del lanzador y dispérsala 1D6UM. Las miniaturas que queden bajo la plantilla sufren un impacto de Fuerza 3 (Fuerza 4 si tienen la regla especial **Vuelo**). Las unidades que sufran al menos una Herida a causa de este hechizo obtendrá un -1 al Impactar tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparo hasta la próxima fase de Magia del lanzador. Los ataques de Disparo que no requieran de Habilidad de Proyectiles podrán disparar normalmente obteniendo un resultado de 4+.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Games Workshop LTD

6/8 © Games Workshop Limited 2000-2014

Desfragar

15

Hechizo 5 — Daño directo

Alcance 24UM. Una única miniatura sufre una Herida con un resultado igual o superior a su salvación por armadura sin posibilidad de salvación por armadura. Luego revela los objetos mágicos que dicha miniatura aún pudiera portar. Elige al azar uno de ellos. Con un resultado de 2+ el objeto es destruido.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Andrew Olson

7/8 © Games Workshop Limited 2000-2014

Convocación ardiente

8

Hechizo 6 — Daño directo

Permanece en juego. Alcance 24UM. Todas las miniaturas de la unidad objetivo sufren un impacto de Fuerza 4 con la regla especial **Ataques flamígeros**. Al final de cada fase de Magia subsiguiente, vuelven a aplicarse los efectos del hechizo en la misma unidad.

Contemplación. Al final de la fase de Magia, si este hechizo se lanzó con éxito, el lanzador puede olvidarlo y generar uno de la forma habitual entre los Saberes de la Magia que pueda usar y con su propia Regla del Saber.

Games Workshop LTD

1/8 © Games Workshop Limited 2000-2014



Illus. by Stoyan Stoyanov



Illus. by Stoyan Stoyanov



Illus. by Stoyan Stoyanov



Illus. by Stoyan Stoyanov