

Publicado - 1.0.1  
2 de Abril, 2025

# THE IX AGE



Cartas de Hechizo

# Índice

<b>Sendas de Magia</b>	<b>2</b>	<b>8 Ocultismo</b>	<b>10</b>
1 Adivinación	3	9 Piromancia	12
2 Alquimia	4	10 Taumaturgia	13
3 Brujería	5		
4 Chamanismo	6	<b>Hechizos Específicos de Facción</b>	<b>16</b>
5 Cosmología	7	1 Runas de Batalla	17
6 Druidismo	8	2 Tótems	18
7 Evocación	9	3 Hechizos Hereditarios	19

# SENDAS DE MAGIA

Los Hechizos son lanzados durante la Fase de Magia. La mayoría de hechizos pertenecen a una Senda de Magia específica.



Adivinación

3



Alquimia

4



Brujería

5



Chamanismo

6



Cosmología

7



Druidismo

8



Evocación

9



Ocultismo

10



Piromancia

12



Taumaturgia

13





# Adivinación

**La Adivinación es la Senda de la Profecía.** Se centra en la predicción de acontecimientos futuros, el conocimiento de lo desconocido y el reconocimiento de los hilos del destino. Con un conocimiento sin precedentes del flujo del tiempo, sus practicantes son capaces de manipular el destino, predecir acciones, proporcionar advertencias o incluso cortar sus hilos en devastadoras ráfagas de poder. Los adivinos son muy buscados, lo que a menudo lleva a estos magos a adoptar hábitos esquivos. Además, el desafío de discernir las visiones de la realidad lleva a muchos de ellos a la locura.



## 1. Hechizo de Aprendiz

### Predicción

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

7+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción Replicable	
----	---	--

#### Efecto

El objetivo gana +2 Def y +2 Of. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



## 2. Hechizo de Adepto

### Oportunidad de Redención

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

9+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	
----	---	--

#### Efecto

El objetivo gana **Ataques Divinos**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un 5" **Movimiento Mágico**.



## 3. Hechizo de Adepto

### Las Estrellas se Alinean

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

9+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	
----	---	--

#### Efecto

Los Ataques de Melé del objetivo deben repetir las tiradas fallidas para impactar.



## 4. Hechizo de Adepto

### Juicio del Destino

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

7+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	
----	---	--

#### Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con PA 1 y **Ataques Mágicos**. Estos impactos están **fijados** a herir al 6+, y ganan +1 a herir por cada Turno de Jugador amigo previo al turno actual (p. e. en tu cuarta Fase Mágica, herirían al 3+).



## 5. Hechizo de Maestro

### Augurio del Desánimo

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

9+	Alcance 24" Permanente Maldición	
----	-------------------------------------	--

#### Efecto

El objetivo sufre -1 Of y -1 Agi, ambos hasta un mínimo de 1.



## 6. Hechizo de Maestro

### Perdición Inescapable

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

11+	Alcance 24" Permanente Daño Maldición Misil	
-----	--	--

#### Efecto

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado y al principio de cada una de las subsiguientes Fases de Magia del Lanzador, el objetivo sufre 1 impacto que hierne automáticamente con PA 10 y **Ataques Mágicos**.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



# Alquimia

**La Alquimia es el la Senda de la Transmutación. Se centra en las reacciones químicas y la transformación de los materiales. Sus practicantes intentan comprender, manipular y perfeccionar los materiales físicos del mundo, a menudo utilizando pociones, éteres y otras ayudas químicas. Los alquimistas suelen ser perfeccionistas obsesivos: a través de su trabajo con los materiales, muchos buscan la iluminación y las claves de la creación.**



1. Hechizo de Aprendiz

## Acero Viviente

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción Replicable	

### Efecto

Los Ataques de Melé del objetivo ganan +1 a impactar y **Ataques Mágicos**. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

## Corrupción del Estaño

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

### Efecto

El objetivo sufre -1 Arm y gana **Armadura de Metal**.



3. Hechizo de Adepto

## Muro de Plomo

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Un Turno Tierra*	

*Siempre y cuando el punto objetivo esté dentro del alcance, parte del muro puede situarse fuera del Alcance del hechizo.*

### Efecto

Coloca un Elemento de Terreno Muro 1x6" en cualquier punto del objetivo. **Quita el Elemento de Terreno cuando el hechizo acabe.**



4. Hechizo de Adepto

## Cobre Fundido

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

### Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos con PA 4, **Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, y Celos (hacia Armadura de Metal)**. Estos impactos **siempre** hieren al 4+.



5. Hechizo de Maestro

## Palabra de Hierro

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

### Efecto

El objetivo gana +2 Arm y **Armadura de Metal**.



6. Hechizo de Maestro

## Latigazo de Mercurio

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

### Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con PA 4, **Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, y Celos (hacia Armadura de Metal)**. Estos impactos **siempre** hieren al 4+.





# Brujería

**La Brujería es la Senda de la Mente.** Se centra en las personas y sus pensamientos, creencias y supersticiones, ajustándolas o engañándolas. Puede conjurar ilusiones, mejorar o aliviar el dolor, remodelar las perspectivas, convertir a los amigos en enemigos o infundir terror. Muchos brujos se preocupan profundamente por su comunidad, otros usan maldiciones para su propio fin, pero casi todos se mantienen al margen de aquellos a quienes manipulan y se cubren de superstición para ayudar en su trabajo.



1. Hechizo de Aprendiz

## Ojo Maligno

VL	Tipo	Duración
5+	Alcance 36" Un Turno Maldición Replicable	

### Efecto

El objetivo sufre -1 Car y -1 Mov (ambos hasta un mínimo de 3), y -1 Agi (hasta un mínimo de 1).

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

## Suerte Agria

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

### Efecto

Ataques de Melé contra el objetivo son **fijados** a impactar **al menos al 3+**.



3. Hechizo de Adepto

## Caminos Ilusorios

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 18" Un Turno Universal	

### Efecto

Elige que efecto aplicar cuando lances el hechizo:

- El objetivo gana **Movimiento Aleatorio (2D6")**.
- El objetivo gana **Movimiento Aleatorio (3D6")**.



4. Hechizo de Adepto

## Maldición del Caldero

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

### Efecto

El objetivo gana **Debilidad (Ataques a Distancia)**.



5. Hechizo de Maestro

## Visión Borrosa

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

### Efecto

El objetivo no puede trazar Línea de Visión a un objetivo a más de 12" de él.



6. Hechizo de Maestro

## Nieblas de Invisibilidad

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Instantáneo Daño Potencia- ción*	

### Efecto

Marca el punto bajo el centro del objetivo y luego retira el objetivo del Campo de Batalla. Al principio de tu siguiente Fase de Movimiento, vuelve a colocarla usando **Emboscada (dentro de 12" del punto marcado)**.

\*No puede hacer objetivo a unidades **Aturdidas**





# Chamanismo

**El Chamanismo es la Senda del Instinto.** Se enfoca en revelar y usar las fuerzas salvajes que se encuentran dentro de cada ser. Puede desatar los impulsos primarios ocultos en las almas y convertir a las bestias salvajes en peligrosos aliados. Los chamanes suelen evitar la civilización, prefiriendo a aquellos cuyos espíritus perciben como salvajes como los suyos.



1. Hechizo de Aprendiz

## Instinto de Depredador

VL Tipo Duración

7+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción  
Replicable

Efecto

El objetivo gana +2" Car y **Resistencia (Ataques a Distancia)**.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

## Furia Salvaje

VL Tipo Duración

8+ Alcance 18" Un Turno  
Universal

Efecto

El objetivo gana **Frenesí, Furia, Indomable, y Valiente**. Adicionalmente, el objetivo **nunca** puede ser herido mejor de al 3+.



3. Hechizo de Adepto

## Despierta a la Bestia

VL Tipo Duración

8+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

El objetivo gana +1 Fu y +1 PA,



4. Hechizo de Adepto

## Enjambre de Insectos

VL Tipo Duración

9+ Alcance 36" Un Turno  
Daño  
Maldición  
Misión

Efecto

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado, el objetivo sufre 5D6 hits con PA 0 y **Ataques Mágicos**, y que **siempre** hieren al 6+.

Adicionalmente, sufre -1 a impactar con Ataques de Disparo.



5. Hechizo de Maestro

## Púas Salvajes

VL Tipo Duración

11+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

Elige una sola parte de la miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo. Esta parte de la miniatura gana **Ataques Pulverizadores (4 impactos, Fu 6, PA 3, Inmodificable)**



6. Hechizo de Maestro

## Invocación Totémica

VL Tipo Duración

11+ Tierra\* Instantáneo

\* Dentro de 6" del Borde del Tablero.

Efecto

**Convoca** a Bestia Totémica (ver el perfil debajo).





# Cosmología

**La Cosmología la Senda del Equilibrio.** Se centra en el equilibrio cósmico entre el Cosmos perdurable del Reino Mortal y el Caos caprichoso de lo Inmortal, produciendo fuerzas de preservación o destrucción, paz o pandemónium, vida o muerte. Los cosmólogos pueden ser impredecibles, pero siempre buscan llegar a un equilibrio. Su determinación de ver todos los lados a menudo los pone en desacuerdo con los fervientes creyentes en una causa.

**Dualidad:** Todos los hechizos de Cosmología se dividen en dos versiones, representando aspectos opuestos:

**Cosmos** ∞ and **Caos** ∞.

Cuando se lanza un hechizo de Cosmología, declara siempre que versión del hechizo estás usando y sustituye los corchetes ([α]) con el contenido listado en la tabla en la parte baja de cada Carta de magia correspondiente a la versión elegida (Cosmos o Caos).

## 1. Hechizo de Aprendiz

### Visión Alterada

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 18" Un Turno Replicable Universal	

#### Efecto

La Habilidad Ofensiva del objetivo es modificada en [α]. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo de cada versión a la vez.

∞ [α]: +2

∞ [α]: -2.

## 2. Hechizo de Adepto

### Verdad del Tiempo

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Un Turno Universal	

#### Efecto

El Alcance de Carga y la Movilidad del objetivo son **fijadas** to [α].

∞ [α]: 8"

∞ [α]: 4"

## 3. Hechizo de Adepto

### Para Bien o Para Mal

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18" Un Turno Universal	

#### Efecto

Las tiradas para herir de los Ataques de Melé del objetivo son modificadas con [α] y ganan **Ataques Mágicos**.

∞ [α]: +1

∞ [α]: -1

## 4. Hechizo de Adepto

### Hielo y Fuego

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

#### Efecto

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fu 4, PA 0, y **Ataques Mágicos**. Exitosas [α] contra heridas causadas por este hechizo deben repetirse.

∞ [α]: Salvaciones Especiales

∞ [α]: Salvaciones por Armadura

## 5. Hechizo de Maestro

### Escamas Cósmicas

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno Universal	

#### Efecto

El objetivo debe repetir las tiradas para impactar y de Salvación por Armadura de [α].

∞ [α]: 1

∞ [α]: 6

## 6. Hechizo de Maestro

### Trueno y Relámpago

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

#### Efecto

Todos los impactos se resuelven con Fu 6, PA 2, **Ataques Mágicos** y **Ataques Relámpago**. El objetivo sufre 3 impactos. Antes de retirar las bajas, aplica [α]

∞ [α]: El objetivo sufre 1 impacto adicional

∞ [α]: Selecciona una nueva unidad enemiga no Trabada a 6" del objetivo: esta sufre 2 impactos. Antes de retirar las bajas, selecciona una tercera unidad enemiga no Trabada a 6" de la segunda unidad: esta sufre 1 impacto.



# Druidismo

**El Druidismo es la Senda de la Naturaleza. Se centra en la fuerza vital del mundo natural, empoderando y mejorando los cuerpos físicos y el entorno natural. Puede aumentar el crecimiento y la curación en gran medida, curando heridas fatales y trayendo vida a la tierra estéril. A los druidas les importa poco la política y el prestigio: muchos prefieren conversar con las plantas que con las personas.**



## 1. Hechizo de Aprendiz

### Fuente de la Juventud

VL	Tipo	Duración
6+	Alcan- ce 24"* Potencia- ción Replicable	Instantáneo

\*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y puede ser medido desde un Elemento de Terreno Bosque, Campo, Colina, Impasable, o Lago

#### Efecto

Elige uno de los siguientes efectos para el objetivo:

- La parte de Tropa del objetivo **Resucita** 1 PV.
- Una miniatura en el objetivo **Recupera** 1 PV.

Ninguna Reserva de Heridas puede **Resucitar** o **Recuperar** más de 1 PV por Fase Mágica de este hechizo.



## 2. Hechizo de Adepto

### Raíces Entrelazadas

VL	Tipo	Duración
7+	Alcan- ce 24"* Maldición	Un Turno

\*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Bosque.

#### Efecto

El objetivo sufre -2" Car y -2" Mov, ambos hasta un mínimo de 2", así como -2 Agi, hasta un mínimo de 1.



## 3. Hechizo de Adepto

### Velo de Niebla

VL	Tipo	Duración
9+	Alcan- ce 24"* Maldición	Un Turno

\*Alternativamente, el Alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Elemento de Terreno Lago.

#### Efecto

Todas las unidades dentro de 12" del objetivo, cuando Lanzan un hechizo o Disparan sufren un -1 modificador a sus Tiradas de Lanzamiento de Hechizos y un -1 a impactar con Ataques de Disparo.



## 4. Hechizo de Adepto

### Tormenta de Grava

VL	Tipo	Duración
8+	Alcan- ce 24"* Daño Maldición	Instantáneo

\*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde una Colina.

#### Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 3, PA 1, y **Ataques Mágicos**. Si el objetivo contiene una Tropa miniatura con **Tropa Ligera**, estos impactos se resuelven con Fu 4, PA 2, y **Ataques Mágicos**.



## 5. Hechizo de Maestro

### Piel de Piedra

VL	Tipo	Duración
11+	Alcan- ce 24"* Potencia- ción	Un Turno

\*Alternativamente, el Alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Impasable.

#### Efecto

El objetivo gana +1 Res. Adicionalmente, los Ataques de Melé contra él **nunca** hieren mejor del 4+.



## 6. Hechizo de Maestro

### Arenas Movedizas

VL	Tipo	Duración
11+	Alcan- ce 24"* Maldición	Un Turno

\*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Campo.

#### Efecto

El objetivo sufre -1 a impactar con sus Ataques de Melé. La primera vez en cada Turno de Jugador que ejecuta un Movimiento (Véase el capítulo de «Definiciones y Terminología»), cada una de sus Reservas de Heridas deben de realizar un Test de **Terreno Peligroso (6+)**.





# Evocación

**La Evocación es la Senda de las Almas.** Se centra en la esencia espiritual de las criaturas vivientes: llamando, fortaleciendo y debilitando almas en el Reino Mortal, o incluso convocándolas desde más allá del Velo. Pasa por alto el poder físico de los seres, interactuando directamente con sus mentes, con un efecto devastador, a veces dejando nada más que cuerpos sin vida. Los evocadores llevan su poder como un aura espeluznante, con almas incorpóreas atraídas por aquellos que pueden ofrecerles una voz, o una liberación.



1. Hechizo de Aprendiz

## Susurros del Velo

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18" Un Turno Maldición Replicable	

### Efecto

El objetivo sufre -1 Res.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

## Danza Macabra

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

### Efecto

El objetivo gana **Golpe Moribundo** y **Paso Fantasmal**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un 5" **Movimiento Mágico**.



3. Hechizo de Adepto

## Coro de los Condenados

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

### Efecto

El objetivo gana **Distracción (1)** y **Horror**.



4. Hechizo de Adepto

## Toque de la Muerte

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

### Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos con Fu 9, PA 10, **Ataques Mágicos** y **Ataques Psíquicos**.



5. Hechizo de Maestro

## Hojas Espectrales

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

### Efecto

Ataques de Melé Estándar de Tropa miniaturas en el objetivo **siempre** tienen al menos Fu 4 y PA 4, y ganan **Ataques Mágicos**.



6. Hechizo de Maestro

## Plaga del Alma

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

### Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 9, PA 10, **Ataques Mágicos** y **Ataques Psíquicos**.



# Ocultismo

**El Ocultismo es la Senda del Conocimiento Prohibido.** Se centra en los métodos arcanos considerados ilícitos o inmorales. El conocimiento obtenido de los supernos o la investigación clandestina puede desbloquear habilidades terribles; mientras que los rituales de sacrificio canalizan el poder a través del Velo, mejorando sus efectos. Los ocultistas son ampliamente temidos, operan mejor en secreto y en la sombra, y pocos se sienten seguros cerca de alguien para quien la vida misma es una moneda para gastar.

**El Sacrificio:** Antes de lanzar determinados hechizos (marcados en el hechizo en sí), puedes elegir una unidad amiga a 12" del Lanzador y que inmediatamente sufra *La Oscuridad Devoradora*. Ningún modelo o unidad puede ser objetivo de más de una instancia durante la misma Fase de Magia. Si El Sacrificio se usó, el Alcance del hechizo se aumenta en +6".



1. Hechizo de Aprendiz

## La Oscuridad Devoradora

VL Tipo Duración

7+ Alcance 18" Instantáneo  
Daño  
Maldición  
Replicable

Efecto

El objetivo sufre un impacto con **Ataque de Área (2x2)**, Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.



2. Hechizo de Adepto

## Mano de Gloria

VL Tipo Duración

9+ Alcance 12" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

El objetivo gana **Aegis (6+)** y **Aegis (+1, max. 3+)**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



3. Hechizo de Adepto

## Maldición de la Sangre

VL Tipo Duración

9+ Alcance 12" Un Turno  
Maldición

Efecto

El objetivo sufre -1 Fu y -1 PA.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.





4. Hechizo de Adepto

### Pentagrama del Dolor

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 12" Instantáneo Aura* Universal	

\*La unidad del Lanzador no es afectada.

*Efecto*

El objetivo sufre 3 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

Si una o más heridas no salvadas son causadas por este hechizo, el Lanzador del hechizo **Recupera** 1 PV.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



5. Hechizo de Maestro

### Majestad del Umbral

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Un Turno Potencia- ción	

*Efecto*

Elige una única parte de miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo: esa parte de la miniatura gana **Ataques Pulverizadores (5 impactos, Fu 5, PA 2, Inmodificable)**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



6. Hechizo de Maestro

### La Llamada del Sepulcro

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Instantáneo Daño Maldición	

*Efecto*

El objetivo sufre 8 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.





# Piromancia

**La Piromancia es la Senda del Fuego.** Se centra en la creación y el control de las llamas, y en la manipulación de la energía y el calor. Es uno de los principales caminos de la magia ofensiva, ya que el fuego es fácil de persuadir para que la destruya. Los piromantes son conocidos por la acción, la violencia y los impulsos apasionados, que se ven comúnmente en sus queridas bolas de fuego que muchos conjurarán por impulso o capricho.



1. Hechizo de Aprendiz

## Bola de Fuego

VL Tipo Duración

6+ Alcance 36" Instantáneo  
Daño  
Maldición  
Misil  
Replicable

### Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



2. Hechizo de Adepto

## Espadas Flamígeras

VL Tipo Duración

8+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

### Efecto

El objetivo gana +1 a herir, **Ataques Flamígeros (Melé & Disparo)** y **Ataques Mágicos (Melé & Disparo)**.



3. Hechizo de Adepto

## Rugido del Dragón

VL Tipo Duración

9+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

### Efecto

Elige una sola parte de la miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo. Esta parte de la miniatura gana **Ataque de Aliento (Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos)** y **Ataques Pulverizados (2D6 impactos, Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Inmodificable)**.



4. Hechizo de Adepto

## Flujo Piroclástico

VL Tipo Duración

9+ Alcance 24" Instantáneo  
Daño  
Maldición  
Misil

### Efecto

El objetivo sufre 5D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



5. Hechizo de Maestro

## Pilares de Fuego

VL Tipo Duración

11+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

### Efecto

**Ataques de Melé Estándar de Tropa** miniaturas en el objetivo **siempre** tienen Fu 4 y PA 0, y ganan **Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, y Impactos Automáticos**.



6. Hechizo de Maestro

## Jaula de Ascuas

VL Tipo Duración

10+ Alcance 36" Un Turno  
Maldición

### Efecto

Inmediatamente cuando se lanza el hechizo, el objetivo sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**. Después de los impactos iniciales el objetivo gana **Debilidad (Ataques Flamígeros)**. Adicionalmente, en cuanto el objetivo se mueva (ver capítulo de «Definiciones y Terminología»), sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.








# Taumaturgia

**La Taumaturgia es la Senda de los Milagros. Se centra en llamar a la intervención divina de los dioses y sus sirvientes. La voluntad de los dioses es incognoscible, y rara vez se puede confiar en su ayuda, sin embargo, aquellos que someten su poder a los caprichos de sus deidades pueden lograr los efectos más poderosos. A menudo arrogantes y críticos, los taumaturgos son los agentes de sus dioses, luciendo su conexión con lo divino abiertamente y desafiando a otros a enfrentarse a ellos.**

**Intervención Divina:** Al resolver los efectos de un hechizo de Taumaturgia, lanza bien un 1D6 o 2D6:

- Si cada dado saca un '5' o '6': aplica el «Bendición» efecto (marcado con «☩»).
- Si cada dado saca un '1': aplica el «Amonestación» efecto (marcado con «×»).

<p> 1. <i>Hechizo de Aprendiz</i></p> <p><b>Castigar al Incrédulo</b></p> <hr/> <p>VL    Tipo            Duración</p> <p>7+   Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil Replicable</p> <hr/> <p><i>Efecto</i></p> <p>El objetivo sufre D6 impactos con Fu 5, PA 2, y <b>Ataques Mágicos</b>.</p> <p>☩ : estos impactos son en cambio resueltos con Fu 7, PA 2, y <b>Ataques Mágicos</b></p> <p>× : estos impactos son en cambio resueltos con Fu 3, PA 2, y <b>Ataques Mágicos</b></p>	<p> 2. <i>Hechizo de Adepto</i></p> <p><b>Luz de Fe</b></p> <hr/> <p>VL    Tipo            Duración</p> <p>7+   Alcance 24" Un Turno Maldición</p> <hr/> <p><i>Efecto</i></p> <p>El objetivo cuenta como si tuviera una Fila Completa menos si está Trabado.</p> <p>☩ : dos Filas Completas menos en cambio</p> <p>× : el hechizo no tiene efecto</p>	<p> 3. <i>Hechizo de Adepto</i></p> <p><b>Balanza del Juicio</b></p> <hr/> <p>VL    Tipo            Duración</p> <p>8+   Alcance 24" Un Turno Maldición</p> <hr/> <p><i>Efecto</i></p> <p>El objetivo sufre -2 Agi, hasta un mínimo de 1.</p> <p>☩ : -3 Agi en cambio</p> <p>× : -1 Agi en cambio</p>
--	--	--





4. *Hechizo de Adepto*

### Aflicción Sagrada

VL Tipo Duración

10+ Alcance 24" Un Turno  
Maldición

*Efecto*

El objetivo sufre -1 a herir.

- ⚔ : adicionalmente, el objetivo sufre -1 PA
- × : adicionalmente, el objetivo gana +1 PA



5. *Hechizo de Maestro*

### Ira de Dios

VL Tipo Duración

9+ Alcance 48" Permanente  
Tierra

*Efecto*

Coloca un marcador en el punto objetivo. No tires para *Intervención Divina* cuando resuelvas los efectos de este hechizo. **Debes** tirar por *Intervención Divina* al principio de cada subsiguiente Fase de Magia:

- ⚔ : cada unidad dentro de 2D6" del centro del marcador sufre 2D6 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**. Luego quita el marcador.
- × : tu oponente puede mover el marcador hasta 3" en cualquier dirección.



6. *Hechizo de Maestro*

### Lluvia de Fuego

VL Tipo Duración

11+ Alcance 24" Instantáneo  
Daño  
Maldición

*Efecto*

El objetivo sufre D3+1 impactos. Todas las otras unidades dentro de 3" del objetivo sufren 1 impacto.

Todos los impactos son resueltos con Fu 9, PA 4, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.

- ⚔ : incrementa los impactos que sufre cada unidad en 1.
- × : reduce los impactos que sufre cada unidad en 1.



# Bestia Totémica

dual

Miniatura Indivi-

Peana 40x40 mm  
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>3D6"</b>		<b>7</b>	Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestia Totémica	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Bestia





# HECHIZOS ESPECÍFICOS DE FACCIÓN

*Cada Facción tiene unos hechizos únicos para lanzar.*

**Ruñas de Batalla**

17

**Tótems**

18

**Hechizos Hereditarios**

19





## Runas de Batalla



Hechizo Vinculado

### Runa de Anulación

VL Tipo Duración

3+ Alcance 18" Un Turno  
Universal

Efecto

Ignora todos los otros efectos de hechizo en el objetivo de hechizos con Duración: Un Turno.

La unidad objetivo gana **Resistencia Mágica (2)**, que también se aplica a hechizos amigos.



Hechizo Vinculado

### Runa de Ajustamiento

VL Tipo Duración

3+ Alcance 18" Un Turno  
Universal

Efecto

Las miniaturas amigas en el objetivo ganan **Odio**.

Los Ataques de Melé de miniaturas amigas contra el objetivo ganan **Odio**.



Hechizo Vinculado

### Runa de Juramentos

VL Tipo Duración

3+ Alcance 18" Un Turno  
Universal

Efecto

Las miniaturas enemigas en el objetivo ganan **Celo**.

Los Ataques de Melé de miniaturas amigas contra el objetivo ganan **Celo**.



Hechizo Vinculado

### Runa de Resolución

VL Tipo Duración

3+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

El objetivo gana **Zancada Veloz** y, hasta el final del Turno de Jugador, también gana **Tropa Ligera**.

Adicionalmente, el objetivo puede realizar un **Movimiento Mágico** de 4".



Hechizo Vinculado

### Runa de Destellos

VL Tipo Duración

4+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

El objetivo gana **Distracción (1)** y **Objetivo Difícil (1)**.



Hechizo Vinculado

### Runa de Resiliencia

VL Tipo Duración

4+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

Las tiradas para-herir contra el objetivo sufren un modificador de -1.



## Tótems



*Hechizo Vinculado*

### Tótem de Pellejo Retorcido

*VL Tipo Duración*

3+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

*Efecto*

El objetivo gana +1 Arm y **Distrac-  
ción (1)**.



*Hechizo Vinculado*

### Tótem de Cuerno Ensangrentado

*VL Tipo Duración*

3+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

*Efecto*

El objetivo gana +1 At y +2 PA.



*Hechizo Vinculado*

### Tótem de Ojo Nublado

*VL Tipo Duración*

3+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

*Efecto*

El objetivo gana **Objetivo Difícil (1)** y  
**Resistencia Mágica (3)**.



*Hechizo Vinculado*

### Tótem de Ala Negra

*VL Tipo Duración*

3+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

*Efecto*

El objetivo gana +2" Car y +3 Agi.





# Hechizos Hereditarios



Hechizo Hereditario

## Ecos del Bosque Oscuro

VL Tipo Duración

6+ Alcance 24" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

El objetivo obtiene **Valiente**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un **Movimiento Mágico 5"**. Este hechizo puede hacer objetivo a unidades en Emboscada. En ese caso, la unidad objetivo entra inmediatamente al Campo de Batalla siguiendo las reglas normales para **Emboscada**, en vez de realizar un **Movimiento Mágico**.



Hechizo Hereditario

## Maldición de la Reina Fantasma

VL Tipo Duración

9+ Alcance 24" Un Turno  
Maldición

Efecto

Los ataques realizados por el objetivo sufren -1 PA.  
Los ataques hechos contra el objetivo ganan +1 PA.  
Los ataques de hechizos no son afectados.



Hechizo Hereditario

## Lanza del Infinito

VL Tipo Duración

6+ Alcance 24" Instantáneo  
Daño  
Maldición  
Misil  
Replicable

Efecto

El objetivo sufre 1 impacto, con Fu 2, PA 2, **Ataque de Área (1x5)**, **Ataques Mágicos**, y **Impacto Directo (Fu 4, PA 3, Heridas Múltiples (2))**.  
Los impactos de *Lanza del Infinito* obtienen +1 Fu por cada hechizo lanzado con éxito antes de este hechizo en esta Fase de Magia (incluyendo otros lanzamientos de *Lanza del Infinito*).



Hechizo Hereditario

## Favor de Meladys

VL Tipo Duración

10+ Lanzador Un Turno

Efecto

El objetivo gana 2 Marcadores de Protección, que son retirados cuando acaba el hechizo. Cuando una unidad amiga dentro de 18" del objetivo sufre una herida, después de tirar las Salvaciones por Armadura, pero antes de tirar Salvaciones Especiales, el objetivo puede descartar un Marcador de Protección e ignorar la herida aplicando las siguientes reglas:

- Miniaturas Tropa con Altura 1 ignoran hasta 2 heridas por marcador (suponiendo que son sufridas simultáneamente).
- Los Personajes y miniaturas de Altura 4 o 5, solo pueden ignorar una sola herida por fase.
- Las Heridas de ataques con **Heridas Múltiples** no son ignoradas, infligen una herida menos en su lugar.



Hechizo Hereditario

## Maldición de Nezibkesh

VL Tipo Duración

8+ Alcance 36" Un Turno  
Maldición

Efecto

El objetivo gana un Marcador **Incendiarlo**. Adicionalmente, sufre -1 Def y -1 Of, así como un -1 Def y -1 Of adicionales siempre y cuando tenga 1 o más Marcadores **Incendiarlo**.



Hechizo Hereditario

## Aliento de la Dama

VL Tipo Duración

9+ Lanzador Instantáneo

Efecto

Añade 2 Marcadores de Bendición a tu reserva.





Hechizo Hereditario

### Hijos de Umi

VL Tipo Duración

6+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

Todos los Ataques de Melé contra el objetivo sufren -1 para herir.



Hechizo Hereditario

### Astucia y Furia

VL Tipo Duración

8+ Alcance 24" Un Turno

Efecto

Puede lanzarse en una de las dos versiones: **Potenciación:** No puede ser lanzado por *Goblin*. El objetivo obtiene +1 para impactar, y su Rango de Carga, Distancia de Huida, y Distancia de Persecución son **aumenta** en 1".

**Maldición:** no puede ser lanzado por *Orco*. El objetivo sufre -1 para impactar, y su Rango de Carga, Distancia de Huida, y Distancia de Persecución son **reducidos** en 1".



Hechizo Hereditario

### Unión Astral

VL Tipo Duración

8+ Alcance 18" Un Turno  
Potencia-  
ción  
Replicable

Efecto

Hechizo Hereditario El objetivo gana **Regeneración (6+)** y **Regeneración (+1, max. 3+)**.



Hechizo Hereditario

### Abrazo del Bosque

VL Tipo Duración

6+ Alcance 24" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

Coloca un Bosque\* bajo de la unidad objetivo hasta que la última miniatura en la unidad sea retirada como baja. Este Bosque siempre se extiende hasta los bordes de la Huella de Unidad del objetivo (incluso si la miniatura se mueve o cambia su formación).

\* Puedes colocar un marcador cerca de la unidad en su lugar



Hechizo Hereditario

### El Deber es Eterno

VL Tipo Duración

9+ Alcance 12" Un Turno  
Potencia-  
ción

Efecto

El objetivo gana +1 Res.



Hechizo Hereditario

### ¡Alzaos!

VL Tipo Duración

6+ Alcance 18" Instantáneo  
Potencia-  
ción  
Replicable

Efecto

Elige uno de los siguientes efectos, para cada objetivo:

- La Tropa parte del objetivo **Levanta** PV igual a su valor de Rsr.
- Una miniatura en el objetivo **Recupera** PV igual a su valor de Rsr.

Las siguientes miniaturas no pueden **Recuperar** más de 2 HP de este hechizo en cada Fase de Magia:

- Altura 4-5 miniaturas con Solitario.
- Personajes y miniaturas con Plataforma de Guerra.



*Hechizo Hereditario*

### El Trueno de Iovanis

*VL Tipo Duración*

7+ Alcance 24" Instantáneo  
Maldición

*Efecto*

El objetivo sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 1, **Ataques Mágicos**, **Ataques Relámpago**, y **Entusiasmo Maníaco (Tirada para herir)**.



*Hechizo Hereditario*

### Fuego Infernal

*VL Tipo Duración*

10+ Alcance 18" Instantáneo  
Daño\*  
Maldición

*Efecto*

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 6, Penetración de Armadura 0, y **Ataques Mágicos**.

\*Este hechizo puede tener como objetivo unidades Trabadas en Combate y en contacto con la Cara Frontal del Lanzador.