

FIERY BALLS

Bolas ardientes.

9

ALCANCE: 20".

OBJETIVO: Una unidad enemiga dentro de la línea de visión.

EFFECTO: El objetivo recibe 1D3+NvM impactos *fire* (ígneos) de 1 SV. Trata este ataque como un ataque a distancia.

ATAQUE ÍGNEO: Recibe un marcador extra.

CHILL WIND

Viento gélido.

8

ALCANCE: 20".

OBJETIVO: Una unidad enemiga dentro de la línea de visión.

EFFECTO: El objetivo recibe 1D3+NvM impactos *deathly chill* (frío mortal) de 1 SV. Trata este ataque como un ataque a distancia.

FRÍO MORTAL: Ignora armaduras.

Sólo nigromantes o muertos vivientes

PECULIAR PORTAL

Portal misterioso.

8 – 1 por
cada 10"
al objetivo

OBJETIVO: Cualquier unidad enemiga sobre el campo de batalla.

EFFECTO: Tu rival reubica la unidad en su borde de la mesa. Si no lo hubiere, eliges en qué borde debe ubicarla.

ENDOW STRENGTH

Dotar fortaleza.

8

ALCANCE: 10".

OBJETIVO: Todas las unidades aliadas (incluida ella) a alcance que estén combatiendo cuerpo a cuerpo.

EFFECTO: Hasta el fin del turno o hasta que el hechicero se mueva, muera o intente dispersar otro hechizo, los objetivos aumentan su valor de "St" 1 punto por nivel mágico.

ENCHANTED SHIELD

Escudo encantado.

8

ALCANCE: 10" por nivel mágico.

OBJETIVO: Una unidad aliada (incluida ella misma) dentro del alcance.

EFFECTO: Hasta el final del turno, la unidad objetivo ignora los impactos de ataques a distancia que hayan necesitado una tirada de "Acc" y no hayan sacado un "1".

AURA OF COURAGE

Aura de valentía.

8

ALCANCE: 10".

OBJETIVO: Todas las unidades aliadas (incluida ella) a alcance.

EFFECTO: Puedes quitar una cantidad total de marcadores de 1D6+nivel mágico de entre todos los objetivos que quieras.

AURA OF TIMIDITY

Aura de cobardía.

8

ALCANCE: 10" por nivel mágico.

OBJETIVO: Todas las unidades enemigas a alcance.

EFFECTO: Puedes distribuir como quieras un total de 1D6+nivel mágico de marcadores entre todas las unidades enemigas a alcance que desees.

WAKE THE DEAD

Despertar a los muertos.

8

ALCANCE: 10" por nivel mágico.

OBJETIVO: Una unidad aliada de guerreros muertos vivientes (esqueletos o zombis) a alcance de 5 miniaturas o menos.

EFFECTO: Tira 1D6 y suma el nivel mágico. Puedes añadir ese total de miniaturas a la unidad seleccionada.

SORCERER'S SHIELD

Escudo del hechicero.

7

ALCANCE: 10" por nivel mágico.

OBJETIVO: Todas las unidades aliadas (incluida ella) a alcance.

EFFECTO: Hasta el final del turno, o hasta que el hechicero mueva, se muera o intente dispersar otro hechizo, las unidades objetivo ignoran los impactos de ataques a distancia que hayan necesitado una tirada de "Acc" y no hayan sacado un "1".

SURGE

Oleada de vigor.

7

ALCANCE: 10'' excepto para nigromantes y magos muertos vivientes, que es de 10'' por nivel mágico.

OBJETIVO: Una unidad aliada a alcance que ya tenga sobre la mesa al menos un dado de órdenes.

EFFECTO: Quita un dado de orden y devuélvelo a la bolsa. Si hubiera más de uno, deja la orden vigente.

LIGHTNING BOLT

Rayo.

7

ALCANCE: 30''.

OBJETIVO: Una miniatura enemiga escogida por el lanzador dentro del alcance.

EFFECTO: La miniatura elegida recibe un impacto con un "SV" de 1D3+NvM. La unidad impactada debe realizar un chequeo de moral.

BAMBOOZLE BEASTIE

Amansar a las fieras.

7

ALCANCE: 10'' por nivel mágico.

OBJETIVO: Una unidad monstruosa o una monstruosidad enemigas a alcance.

EFFECTO: Si le quedaban dados de órdenes sin asignar a la unidad objetivo, extrae de la bolsa los que le corresponderían y colócalos. Coloca todos los dados de la unidad como "down".

ENFEEBLE FOE

Enemigo debilitado.

6

ALCANCE: 10''.

OBJETIVO: Todas las unidades enemigas combatiendo cuerpo a cuerpo dentro del alcance.

EFFECTO: Hasta el fin del turno, o hasta que el hechicero mueva, muera o intente dispersar un hechizo, los objetivos tienen un penalizador a su "St" igual al nivel mágico. Quien pudiera realizar varios ataques, realiza sólo uno.

SORCEROUS BATTLE!

¡Batalla de hechiceros!

6

ALCANCE: 10'' por NvM.

OBJETIVO: Una miniatura enemiga que pueda lanzar hechizos dentro del alcance.

EFFECTO: Tú y el rival tiráis 1D6 y sumáis los respectivos niveles mágicos de los magos involucrados. El perdedor, gana un marcador. El ganador, decide si se repite el proceso o no. Si se empata, ambos ganan 1 marcador y se sigue tirando.