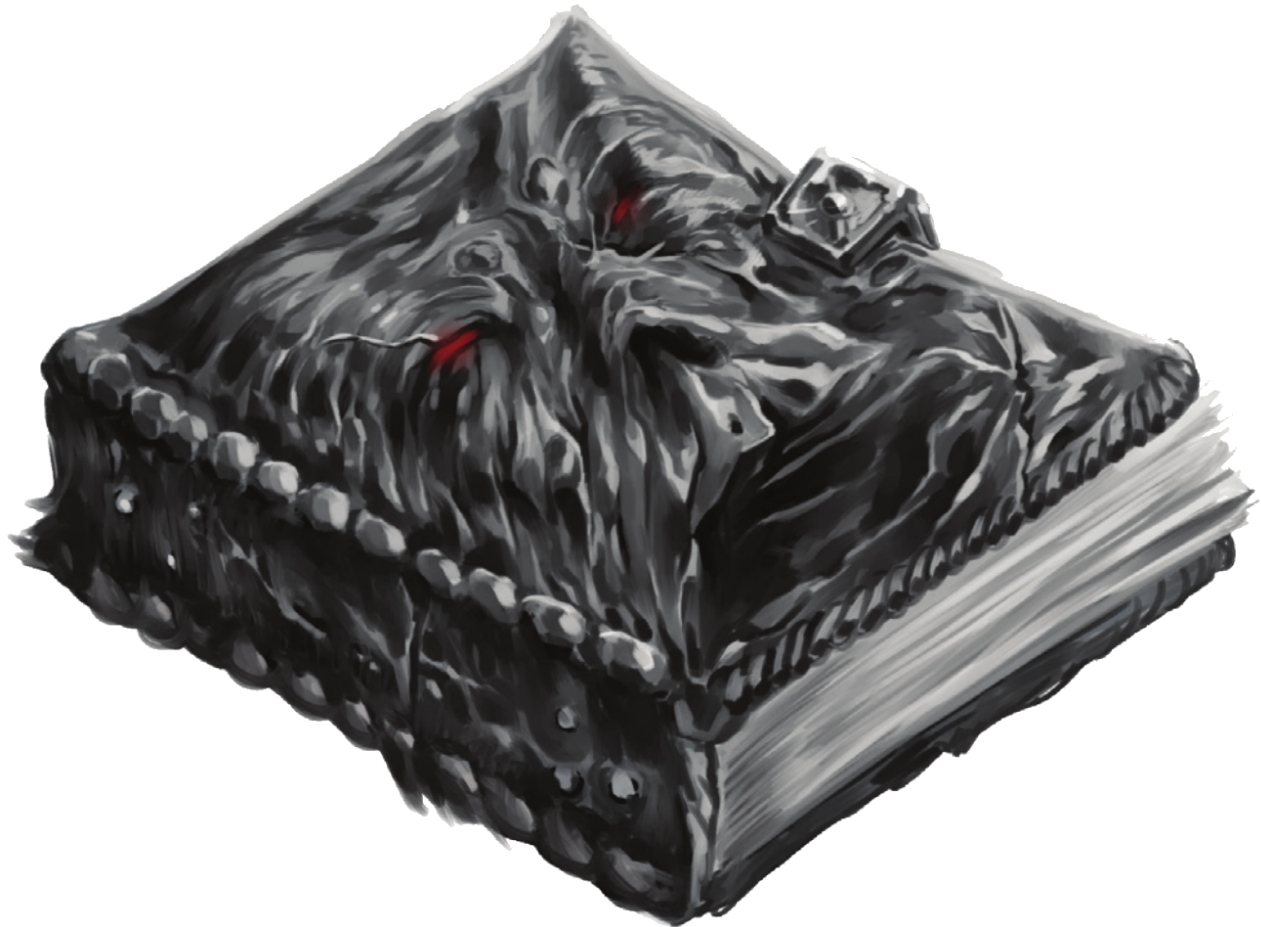


THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Magia Avanzada

Un Excelente Grimorio de los Mayores Misterios

Suplemento del Compendio Arcano

2ª Edición, versión beta 2 - 9 de noviembre de 2020

VT - ES1



La 9ª Era: Batallas Fantásticas es un juego de guerra de miniaturas realizado por la comunidad.

Todas las reglas y sugerencias se pueden encontrar en the-ninth-age.com

Los cambios de reglas entre versiones se marcan en azul y se listan al final de este documento o en the-ninth-age.com/archive.html. Este documento es una traducción de la versión inglesa, y ante cualquier contradicción esta última prevalece.

Licencia de Copyright Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html

Créditos

Cubierta y arte pág. 9: Davide Castelluccio. Arte pág. 4 & 15: Thomas Karlsson.

Trasfondo: Matt Perriss con el equipo de trasfondo.

Reglas: Erik Aronson y Ben Jones, con los equipos de diseño.

Índice

Índice	2
Cómo usar este documento	2
Tejido del Velo	3
Fuerza del Velo	3
El Tejedor	4
Opciones Adicionales	5
Archimago	5
Colaboradores Arcanos	6
Objetos Especiales	7
Encantamientos de Arma	7
Encantamientos de Armadura	7
Encantamientos de Estandarte	7
Artefactos	7
Objetos Especiales Rúnicos	8
Encantamientos Rúnicos de Armadura	8
Artefactos Rúnicos	8
Manifestaciones Demoníacas	8
Hechizos Puros	9
Adivinación Pura	10
Alquimia Pura	10
Brujería Pura	11
Chamanismo Puro	11
Cosmología Pura	12
Druidismo Puro	12
Evocación Pura	13
Ocultismo Puro	13
Piromancia Pura	14
Taumaturgia Pura	14
Runas Maestras	15

Cómo usar este documento

Magia Avanzada es un suplemento que intenta añadir profundidad y variedad en el aspecto mágico de La 9ª Era: Batallas Fantásticas. Como tal, puede no ser ideal para torneos u otros tipos de juego competitivo. Recomendamos que lo hables con tu rival antes de la partida y acordéis si usar o no los contenidos de este suplemento. Se recomienda usar todos o ninguno de los contenidos de este documento, ya que ha sido diseñado para funcionar en conjunto.

Tejido del Velo

La verdadera naturaleza del Velo en su integridad es incomprensible para los mortales (y, quizá, especulando, incluso para los Supernos a quienes une). Aquellos agraciados con la habilidad de percibir su reflujo espectral y fluidez son consecuentemente incapaces de describir el fenómeno en términos inteligibles para aquellos que no pueden (podemos comparar el ejemplo de un mortal con su sentido de la vista normal intentando explicar la naturaleza de los colores a alguien congénitamente ciego). De hecho, existe una notable diversidad en relatos personales sobre la percepción de las fluctuaciones en el Velo, que parecen, al menos en cierta medida, estar moduladas culturalmente. Algunos hablan de una barrera poderosa que se hincha y se encoge en grosor, otros de una red que se junta continuamente en algunos lugares incluso cuando se deshilacha en otros. Otros que hablan de un vasto océano, pulsando constantemente entre bajíos e insondables profundidades, otras de oleadas de calor o frío. La única cosa en la que todos los usuarios de la magia pueden coincidir es que cualquier intento de explicar el Velo mediante sensaciones de los mortales lamentablemente no alcanza apenas a transmitir su realidad.

—De las clases del doctor Maximilian von Zimmertaube, profesor adjunto en Fisonomía Mortal, Universidad de Leitigrufe

Fuerza del Velo

Algunos hechizos y mecánicas en este libro requieren que los jugadores determinen la Fuerza del Velo. Para este propósito, cada Borde largo del Tablero tiene una Reserva de Fuerza del Velo con de 1 a 6 contadores. Cuantos más contadores tenga la reserva, más fuerte será el Velo en esa mitad del Campo de Batalla. Se considera que una miniatura está afectada por la Reserva de Fuerza del Velo que está en el mismo lado del Campo de batalla (es decir, el Borde largo del Tablero más cercano a ella). En caso de empate, el rival elige qué Reserva de Fuerza del Velo usar.

Las Reservas de Fuerza del Velo están sometidas a las siguientes reglas:

- Al inicio de la partida, cada reserva contiene 3 contadores.
- Lanzar el Hechizo Vinculado El Tejedor (ver más abajo).
- Al final de cada Fase de Magia en la cual se lancen con éxito 2 o más hechizos no Atributo, sin contar el Hechizo Vinculado El Tejedor, se añade 1 contador a la reserva si:
 - Al menos uno de los hechizos no Atributo fue lanzado por una miniatura en el mismo lado del Campo de Batalla (por ejemplo, si dos hechizos fueron lanzados por diferentes miniaturas en diferentes lados del Campo de Batalla, añade 1 contador a cada reserva).

Una Reserva de Fuerza del Velo debe **siempre** contener entre 1 y 6 contadores. No se pueden añadir o eliminar contadores de una reserva si tal acción modificase el número de contadores más allá de estos límites. Ciertos hechizos, reglas, y equipo tienen reglas adicionales asociadas con el número de contadores en una reserva.

Número de contadores en la reserva	Efectos para todos los Hechiceros en el respectivo lado del Campo de Batalla.
------------------------------------	---

-
- | | |
|-----|---|
| 1 | El Velo está Hecho Jirones .
Las reglas asociadas a un Velo Hecho Jirones están marcadas con [texto verde en negrita entre barras verticales] . |
| 2-5 | El Velo está Deshilachándose .
Las reglas asociadas a un Velo Deshilachándose están marcadas con texto naranja en entre dobles barras verticales . |
| 6 | El Velo está Entretejido .
Las reglas asociadas a un Velo Entretejido están marcadas con texto rojo en negrita entre triples barras verticales . |

El Tejedor

Al usar este suplemento, cada bando puede lanzar el Hechizo Vinculado El Tejedor. No se considera lanzado por ninguna miniatura en particular en el Campo de Batalla.

El Hechizo Vinculado El Tejedor puede ser lanzado cualquier número de veces durante la Fase de Magia (siempre que haya suficientes Dados de Magia). Ningún lanzamiento exitoso de este hechizo no cuenta para el número de hechizos lanzados durante la Fase de Magia a efectos de añadir contadores a la Reserva de Fuerza del Velo (ver más arriba).



MAGIA AVANZADA

El Tejedor

Nivel de Energía

Alcance y Tipo

Duración

4/8

-

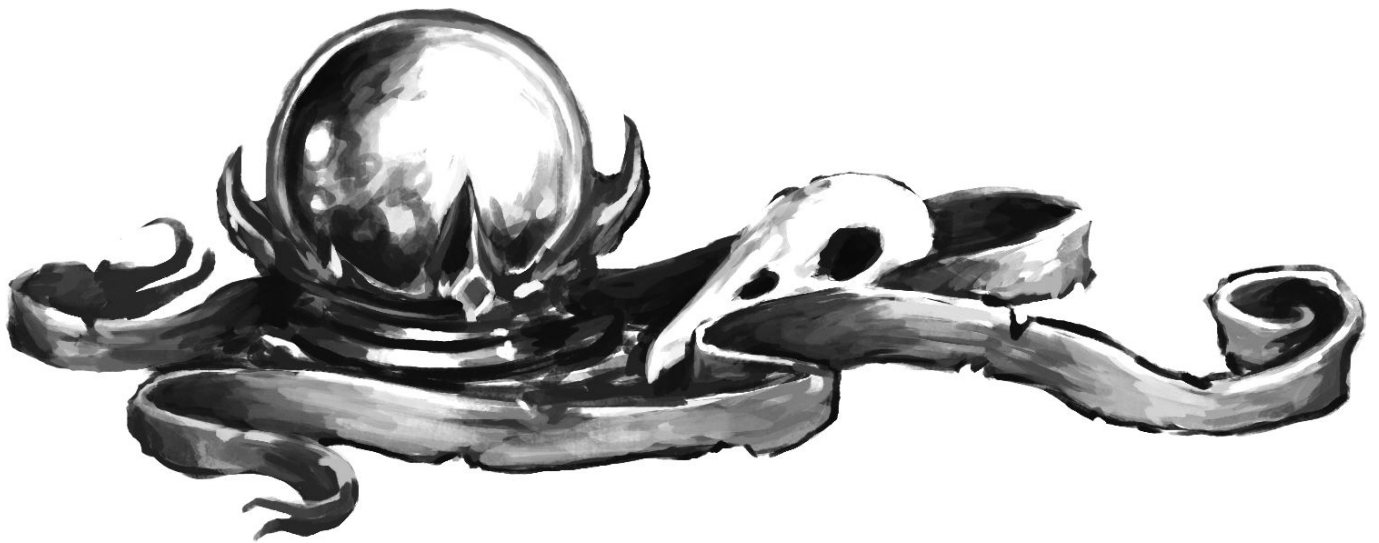
Instantáneo

Efecto del Hechizo

Elige una Reserva de Fuerza del Velo y uno de los siguientes efectos:

- Añade 1 contador a la reserva elegida.
- Retira 1 contador de la reserva elegida.

No dudes de ella. Aunque pueda parecer cobarde y tímida, la he visto atraer magia como una llama atrae a una polilla. Los magos rivales descubren que sus poderes desaparecen inexplicablemente de ellos. Es realmente poderosa.



Opciones Adicionales

Al usar este suplemento, las siguientes mejoras se pueden adquirir durante la creación de la Lista de Ejército.

Archimago

¡Mi dominio de los siete elementos no tiene parangón a lo largo de la nación! ¡He descubierto las fórmulas secretas de los ancestros, en comunión con la esencia misma de la purificación! ¡No acepto aprendiz, no hay rival ante mi presencia! No hay nadie digno de mi conocimiento o ejemplo. Así que mi respuesta es no, no actuaré en el cumpleaños de tu hijo.

—Carta interceptada de la Señora Waldner, también llamada La Alquimista Loca

Coste:

80 pts

Reglas:

La miniatura obtiene **Canalizar (1)**, **Aegis (4+, contra heridas causadas por Disfunciones)**, y conoce un Hechizo Aprendido adicional (es decir, normalmente 5 Hechizos Aprendidos). Además, puede seleccionar los Hechizos Puros #1 y/o #2 de su Senda elegida (en lugar de otros Hechizos Aprendidos).

Si la miniatura lanza con éxito un hechizo, ninguna otra miniatura en el ejército puede llevar a cabo un Intento de Lanzamiento durante esta fase. Si otra miniatura ha lanzado con éxito un hechizo, un Archimago no puede llevar a cabo ningún Intento de Lanzamiento durante esta fase.

Disponibilidad y restricciones:

Solo Maestros Hechiceros.

Archimago puede adquirirse por las siguientes miniaturas:

Rebaños de Bestias <ul style="list-style-type: none">• Adivino	Legiones Demoníacas <ul style="list-style-type: none">• Fauces de Akaan• Avaro de Sugulag• Cortesano de Cibaresh• Presagio de Savar• Centinela de Nukuja	Elfos de la Oscuridad <ul style="list-style-type: none">• Oráculo	Bastiones Enanos <ul style="list-style-type: none">• –
Imperio de Sonnstahl <ul style="list-style-type: none">• Hechicero	Elfos Nobles <ul style="list-style-type: none">• Mago	Enanos Infernales <ul style="list-style-type: none">• Profeta	Reino de Equitania <ul style="list-style-type: none">• Damisela
Kanes Ogros <ul style="list-style-type: none">• Chamán	Orcos y Goblins <ul style="list-style-type: none">• Chamán Orco• Curandero Brujo Goblin	Saurios Ancestrales <ul style="list-style-type: none">• Señor Cuatl	Elfos Silvanos <ul style="list-style-type: none">• Druida• Hombre Árbol Ancestral
Enjambre de Alimañas <ul style="list-style-type: none">• Magíster	Dinastías Eternas <ul style="list-style-type: none">• Jerarca del Culto de Muerte	Cónclave Vampírico <ul style="list-style-type: none">• Conde Vampiro• Vampiro Cortesano• Nigromante	Guerreros de los Dioses Oscuros <ul style="list-style-type: none">• Hechicero

Archimago no puede combinarse con:

- Objetos Especiales Comunes: Esencia de Mente Libre
- Saurios Ancestrales: Potentado Cambiante
- Saurios Ancestrales: Conocimiento Ancestral
- Cónclave Vampírico: Senda Prohibida

Colaboradores Arcanos

Muy bien, acepto vuestras condiciones. Si bien la inferencia de que sois el líder natural de esta colaboración es por supuesto ridícula, me dignaré unir mis esfuerzos a los de vos en aras del beneficio mutuo. Pero solamente con la condición de que os retractéis por lo que dijisteis el año pasado sobre mi artículo sobre la Exégesis Suprema.

—Encontrado en la sala de correo de la Universidad de Narrenwald

Coste:

Gratis

Reglas:

Si la Lista de Ejército contiene más de una miniatura con Colaboradores Arcanos que hayan elegido la misma Senda, estas miniaturas pueden elegir Hechizos Puros (de su Senda elegida) durante la Selección de Hechizos:

- Si hay **2** de estas miniaturas, pueden seleccionar el Hechizo Puro **#1** (en lugar de otro Hechizo Aprendido).
- Si hay **3 o más** de estas miniaturas, pueden seleccionar el Hechizo Puro **#1** y el Hechizo Puro **#2** (en lugar de otros Hechizos Aprendidos).

Disponibilidad y restricciones:

Solo Hechiceros Aprendices y Hechiceros Adeptos.

Colaboradores Arcanos pueden adquirirse por las siguientes miniaturas:

Rebaños de Bestias <ul style="list-style-type: none">• Adivino	Legiones Demoníacas <ul style="list-style-type: none">• Fauces de Akaan• Avaro de Sugulag• Cortesano de Cibaresh• Presagio de Savar• Azote de Vanadra• Heraldo del Padre Caos	Elfos de la Oscuridad <ul style="list-style-type: none">• Oráculo	Bastiones Enanos <ul style="list-style-type: none">–
Imperio de Sonnstahl <ul style="list-style-type: none">• Hechicero	Elfos Nobles <ul style="list-style-type: none">• Mago	Enanos Infernales <ul style="list-style-type: none">• Profeta• Vasallo Conjurador	Reino de Equitania <ul style="list-style-type: none">• Damisela
Kanes Ogros <ul style="list-style-type: none">• Chamán	Orcos y Goblins <ul style="list-style-type: none">• Chamán Orco• Curandero Brujo Goblin	Saurios Ancestrales <ul style="list-style-type: none">• Sacerdote Eslizón	Elfos Silvanos <ul style="list-style-type: none">• Druida• Hombre Árbol Ancestral• Dríade Ancestral
Enjambre de Alimañas <ul style="list-style-type: none">• Magíster• Patriarca de Plaga	Dinastías Eternas <ul style="list-style-type: none">• Jerarca del Culto de Muerte	Cónclave Vampírico <ul style="list-style-type: none">• Conde Vampiro• Vampiro Cortesano• Nigromante	Guerreros de los Dioses Oscuros <ul style="list-style-type: none">• Hechicero

Colaboradores Arcanos no pueden combinarse con:

- Objetos Especiales Comunes: Esencia de Mente Libre
- Cónclave Vampírico: Senda Prohibida

Objetos Especiales

Al usar este suplemento, considera los siguientes Objetos Especiales como extensión de la Lista de Objetos Especiales Comunes del Compendio Arcano.

Encantamientos de Arma

Fulgor Penetrante 20 pts

Encantamiento: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma encantada se convierten en Ataques Mágicos y Ataques Envenenados. Para cada herida no salvada infligida con esta arma contra un Hechicero enemigo o miniatura con Canalizar, el propietario puede elegir entre añadir o retirar 1 contador de la Reserva de Fuerza del Velo del portador.

Armamento Esotérico 60 pts

Encantamiento: Arma de Mano.

Los ataques realizados con esta arma encantada se convierten en Ataques Mágicos. Además, esta arma confiere efectos a su portador en función de la Reserva de Fuerza del Velo del lado del Campo de Batalla del portador.

- **|El portador obtiene +2 Agilidad. Los ataques realizados con esta arma obtienen +2 Fuerza y +2 Penetración de Armadura|**
- **||Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura||**
- **|||El portador sufre -2 Agilidad|||**

Encantamientos de Armadura

Escritura Indescifrable 80 pts

Encantamiento: Pieza de Armadura.

El portador obtiene +1 Armadura. Además, anota una Senda en tu Lista de Ejército. Debe ser una Senda a la cual al menos una miniatura en tu Libro de Ejército tenga acceso a Hechizos no Vinculados.

El portador puede lanzar Hechizo Puro #1 de esa Senda como un Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (4/8).

Encantamientos de Estandarte

Estandarte Cazabrujas 15 pts

Durante cada Fase de Magia, los Personajes en la unidad del portador obtienen Aegis (4+).

Pendón de Gloria Inmortal 60 pts

No puede elegirse por unidades que cuentan como Básicas.

El portador obtiene Canalizar (1). Al final de la Fase de Melé en la cual la unidad del portador haya sido el bando ganador de una Ronda de Combate y el Velo del portador esté Hecho Jirones, **|el portador obtiene otra entrada de Canalizar (1) durante el resto de partida|**.

Artefactos

Pergamino de Manipulación 25 pts

0-2 por Ejército.

Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Fase de Magia. Añade o retira hasta 3 contadores de cualquier Reserva de Fuerza del Velo.

Pergamino de Bloqueo 45 pts

Un solo uso. El jugador puede elegir usar este Artefacto en lugar de realizar un Intento de Dispersión. Tira 1D6 y resta del resultado el número de contadores en la Reserva de Fuerza del Velo del portador. Si el total es mayor que 0, el rival debe elegir un nuevo objetivo para el hechizo, siempre y cuando sea posible. Esto debe seguir todas las reglas habituales de selección de objetivo. Si resulta imposible seleccionar un objetivo diferente, el Pergamino de Bloqueo no tiene efecto.

Herencia Arcana 50 pts

Solo Hechiceros.

Dominante. El portador conoce el Hechizo Puro #1 además de sus otros hechizos.

Objetos Especiales Rúnicos

Al usar este suplemento, considera los siguientes Objetos Especiales Rúnicos como extensión de los Objetos Especiales Rúnicos del Libro de Ejército de Bastiones Enanos.

Encantamientos Rúnicos de Armadura		Runa de la Gran Forja	10 pts
Runa de Obsidiana	35 pts	0-1 por Ejército.	
El efecto depende de Fuerza del Velo del portador. El portador obtiene		El límite de duplicación del Yunque de Poder aumenta a 0-2 Unidades por Ejército. Sin embargo, la Lista de Ejército no puede contener ningún Herrero Rúnico. Durante la Selección de Hechizos, cada uno de tus Yunques de Poder puede intercambiar una de sus Runas de Batalla por una única Runa Maestra.	
Aegis (3+, contra Ataques Mágicos)			
Aegis (4+, contra Ataques Mágicos)			
Aegis (5+, contra Ataques Mágicos)			

Artefactos Rúnicos

Runa de Tejido Férrico	40 pts	Runa de la Edad Dorada	60 pts
El primer Intento de Dispersión en cada Fase de Magia del bando del portador obtiene un Modificador de +X al Intento de Dispersión. X es igual a la mitad de contadores en la Reserva de Fuerza del Velo del Lanzador, redondeando fracciones hacia arriba. Esto es una excepción a la regla de Modificadores a los Lanzamientos de hechizos y Dispersión. Si el Intento de Dispersión es exitoso, añade un contador a cada Reserva de Fuerza del Velo.		Solo Herreros Rúnicos.	
		El portador conoce ambas Runas Maestras. Ninguna otra miniatura amiga puede lanzar hechizos mientras el portador esté en el Campo de Batalla.	

Manifestaciones Demoníacas

Al usar este suplemento, considera las siguientes Manifestaciones Demoníacas como extensión de las Manifestaciones Demoníacas del Libro de Ejército de Legiones Demoníacas. Todas ellas son Manifestaciones del Padre Caos.

Núcleo Purificado	35 pts	Tejido Metamagimorfótico	50 <90> pts
Además de sus reglas habituales de Selección de Hechizos, la miniatura puede también seleccionar entre los Hechizos Puros #1 de Adivinación, Brujería, Evocación, Taumaturgia. Al menos la mitad de los hechizos del portador seleccionados durante la Selección de Hechizos deben ser Hechizos Puros.		<Dominante>	
		La miniatura <y cada Miniatura de Tropa de su unidad> obtiene un efecto dependiendo de la Fuerza del Velo del portador (mide desde el centro de la unidad):	
		Aegis (+2, contra Ataques no Mágicos)	
		Aegis (+1, contra Ataques no Mágicos)	
		Aegis (-1, contra Ataques no Mágicos)	
Aura de Afinidad Mágica	35 pts	Al final de cada fase durante la cual al menos una miniatura amiga afectada por Tejido Metamagimorfótico haya superado una Salvación por Aegis contra un Ataque no Mágico, añade 1 contador a cada Reserva de Fuerza del Velo.	
Los Ataques de Melé contra la miniatura nunca pueden herir mejor que a 4+. Si el Velo de la miniatura está Hecho Jirones, esto también se aplica a los Ataques a Distancia. Al final de una fase en la cual la miniatura haya sufrido una o más heridas (antes de salvaciones), añade 1 contador a la Reserva de Fuerza del Velo de la miniatura.			
Colmillos de Realidad	35 pts	Corazón de Tungsteno	15 pts
Al final de cada Fase de Magia amiga en la cual la miniatura haya lanzado con éxito 2 o más hechizos no Atributo no Vinculados, retira 1 contador de la Reserva de Fuerza del Velo de la miniatura.		Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Fase de Magia. Si el Velo opuesto al del portador está Entretejido, ignora la regla Habitantes Inmortales durante esa fase .	

Hechizos Puros

La siguiente sección incluye Hechizos Aprendidos adicionales, denominados Hechizos Puros. El acceso a estos hechizos está reservado a miniaturas con reglas específicas (p. ej. Archimagos, Colaboradores Arcanos, u Objetos Especiales en este documento). Los Hechizos Puros se consideran parte de la Senda correspondiente, lo que significa que siguen todas las reglas asociadas con ella (p. ej. el acceso a estos hechizos permitirá el acceso a sendos Hechizos Atributo).





Adivinación Pura

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1 La Bruma se Disipa 11+ 9+ 7+	Lanzador	Potenciación Aura	Permanente	Dependiendo de la Fuerza del Velo del Lanzador, El objetivo obtiene 1 Contador del Destino El objetivo obtiene 2 Contadores del Destino El objetivo obtiene 3 Contadores del Destino Inmediatamente después de que una miniatura amiga falle una o más tiradas para impactar o herir con sus Ataques de Melé, el Lanzador puede descartar cualquier número de Contadores del Destino. Si lo hace, una de estas tiradas fallidas puede repetirse por cada Contador del Destino descartado.
<i>Truenos sacudieron el lugar, relámpagos cruzaron los cielos, y en tal resplandor momentáneo supe que debía golpear.</i>				

P2 Cita con el Destino 10+ 8+ 6+	18"	Potenciación	Un Turno	El objetivo obtiene +12" Ritmo de Marcha, Objetivo Difícil (1), Resistencia a la Magia (1), y Mover o Disparar.
<i>Los guerreros estaban anegados por las obscenidades. Giré la cara, incapaz de mirar. Pero miré de nuevo, de alguna manera estaban tras el vil engendro, y su castigo fue terrible.</i>				



Alquimia Pura

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1 Arco de Cromo 9+ 7+ 5+	6"	Potenciación Aura	Un Turno	Una única parte de miniatura de hasta 3 Hechiceros en la(s) unidad(es) objetivo obtiene un Arma de Disparo con Puntería (2+), Alcance 24", Disparos 2, Fuerza 5, Penetración de Armadura 2, y Disparo Rápido.
<i>La hechicera hizo un gesto, como si dibujase un arco invisible. Con una sacudida, algo brotó de sus manos y nuestro Prelado se dio la vuelta y cayó sobre sus rodillas, muerto.</i>				
P2 Fuerza de Cobalto 10+ 8+ 6+	24"	Universal	Un Turno	Elige uno de los siguientes efectos antes del Intento de Lanzamiento: <ul style="list-style-type: none"> • El objetivo obtiene +2 Fuerza. • El objetivo obtiene +2 Penetración de Armadura. Además, la menos que el Velo del Lanzador esté Hecho Jirones, los Ataques Cuerpo a Cuerpo del objetivo sufren -1 al impactar.
<i>El mago ululó y mis previamente ineficaces golpes comenzaron a morder el pellejo de la inmunda bestia. Gritó de dolor y yo en señal de triunfo.</i>				



Brujería Pura

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1 Juventud Robada 10+ 8+ 6+	24"	Maldición Enfocado	Un Turno	Los Ataques de Melé y a Distancia del objetivo sufren -1 al impactar y -1 al herir. Además, al inicio de su Fase de Magia, el objetivo debe tirar 1D6 por cada uno de sus hechizos (incluyendo Hechizos Vinculados y Hechizos Atributo). Con un resultado de '1', dicho hechizo no puede usarse durante esta fase.

Éramos veteranos de muchas batallas y pocos podían enfrentarse a nosotros. Pero ese día, nuestra experiencia nos abandonó. Mi mente no era más que niebla y no era capaz de recordar nada de mi pasado. Estábamos deshechos, e incluso el chamán no pudo cambiar el curso a nuestro favor.

P2 Vapores de la Ciénaga 11+ 9+ 7+	18"	Universal	Un Turno	La Altura de las miniaturas en la unidad objetivo cambia: <ul style="list-style-type: none"> Todas las miniaturas de Altura Estándar pasan a ser de Altura Grande. Si la Fuerza del Velo del Lanzador está Hecho Jirones, las miniaturas de Altura Grande en el objetivo pasan a ser de Altura Estándar.
---	-----	-----------	----------	---

Los enanos parecían elevarse por encima del campo de batalla. Sus trabucos rugieron y nuestra primera línea se derrumbó en un sangriento caos.



Chamanismo Puro

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto										
P1 El Dragón Desatado 9+ 7+ 5+	Lanzador	Enfocado	Permanente	Elige una parte de la miniatura objetivo que no tenga Contenido ni Inanimado. La parte de miniatura elegida obtiene un Ataque de Aliento (Fue 4, PA 1, Ataques Flamígeros) y no puede usar ningún arma. Además, sus Atributos Ofensivos se establecen a los siguientes valores: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Ata</th> <th>Ofe</th> <th>Fue</th> <th>PA</th> <th>Agi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p> Al final de cada Fase de Magia, si el Velo del Lanzador está Entretejido, el hechizo termina inmediatamente. </p>	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	5	5	6	3	3
Ata	Ofe	Fue	PA	Agi										
5	5	6	3	3										

No tenía adónde huir. Tan atrapado, simplemente sonrió y con suaves mantras, comenzó a cambiar.

P2 Aullido de la Manada 11+ 9+ 7+	18"	Potenciación	Un Turno	El objetivo obtiene Luchar con Filas Adicionales, Impactos por Carga (1) y Zancada Veloz. Si ya tenía Zancada Veloz, puede repetir las tiradas naturales de '1' para Alcances de Carga en la Fase de Carga. Si ya tenía Impactos por Carga, aumenta el número de Impactos por Carga en 1 en su lugar.
--	-----	--------------	----------	---

Confía siempre en el hombre a tu lado, eso es lo que nos enseñan en la academia. Sin embargo, hasta nuestra alianza con el chamán oriental, nunca había sabido lo que realmente era aunar esfuerzos con mis hermanos y dar rienda suelta a nuestra fuerza colectiva.



Tipo	Duración	Valor de Lanzamiento	Alcance
P1 Afinación		9+ 7+ 5+	24"
○ Potenciación	Permanente	El objetivo obtiene Resistencia a la Magia (1) , y otras entradas de Resistencia a la Magia en la unidad objetivo incrementan en +1, hasta un máximo de 4 .	
∞ Maldición		Toda entrada de Resistencia a la Magia de la unidad objetivo disminuye en -1, hasta un mínimo de 0 .	
<i>Los magos no nos molestaron mientras el Paladín sostenía su estandarte, y nos acostumbramos al consuelo que proporcionaba. Hasta que llegó aquel repentino escalofrío y sentí que la protección vacilaba. Muchos caballeros quedaron abandonados en el campo de batalla ese día.</i>			
P2 Orden de Continuidad		9+ 7+ 5+	24"
○ Potenciación	Instantáneo	Elige un hechizo con duración Un Turno, que fuese lanzado con éxito durante esta Fase de Magia cuyo objetivo de Orden de Continuidad fuese el objetivo. El efecto del hechizo elegido dura hasta el inicio de la siguiente Fase de Magia amiga después de la siguiente.	
∞ Maldición			
<i>Sonreí mientras veía la esperanza desvanecerse de su rostro. Era como si esperase que mi poder fracasase —pero apenas estaba empezando—.</i>			



Druidismo Puro

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1 Agujón de la Naturaleza				El objetivo obtiene Ataques Envenenados.
10+ 8+ 6+	18"	Potenciación	Un Turno	«Los ataques contra el objetivo que sean Ataques Envenenados pierden este Atributo de Ataque, y la Fuerza de los ataques con Ataques Tóxicos contra el objetivo siempre se establece en 1.»
<i>Empapado en sangre y barro, me acosté en esa zanja sabiendo que había llegado la hora. Pero luego sentí un calor bajo el suelo y sentí que los efectos del veneno de los reptiles se retiraban de mis extremidades. Me levanté de un salto y vi que era el turno del enemigo de temer el beso del veneno.</i>				
P2 Arboleda Carnívora				Coloca un marcador redondo de 3" de diámetro tocando el punto objetivo y al menos a 1" de toda unidad y Elemento de Terreno que no sea Terreno Abierto. El marcador es Terreno Opaco, Terreno de Cobertura para las unidades tras él y, dependiendo de la Fuerza del Velo del Lanzador, Terreno Peligroso (1) (2) (3) .
10+ 8+ 6+	24"	Terreno	Permanente	Al final de cada Fase de Magia subsiguiente, tira 1D6, añadiendo +1 a la primera tirada, +2 a la segunda, y así sucesivamente. Si el resultado es de 6+, el hechizo termina y el marcador se retira.
<i>Teníamos a los silvanos a la vista; por fin, habían sido atraídos a campo abierto. Aprovechamos la ventaja, espoleando a nuestros caballos al galope. Solo para descubrir que las ramas desgarradas y los tallos afilados se habían extendido desde el bosque, y antes de que nos diéramos cuenta, estábamos irremediamente atrapados.</i>				



Evocación Pura

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1	18"	Potenciación*	Instantáneo	Marca los Rectángulos de Límite de ambos objetivos y retíralos del Campo de Batalla. Vuelve a colocar ambas unidades de vuelta al Campo de Batalla en la misma formación en la que estaban (pero encaradas en cualquier dirección). Las unidades deben colocarse completamente a 3" de cualquiera de los Rectángulos de Límite marcados previamente, cumpliendo la regla de Espacio entre Unidades (ten en cuenta que pueden colocarse en el mismo lugar). Esto cuenta como Movimiento Mágico.
10+ 8+ 6+				*Elige dos objetivos diferentes para este hechizo en vez de 1. Los objetivos no pueden estar trabados.

Es un truco difícil de aprender, pero si puedes entrelazar las almas de dos criaturas, puedes fusionar sus cuerpos hasta que una haya intercambiado lugares con la otra. Deberías ver las miradas en sus caras cuando saques el as de la manga. No tiene precio.

P2	18"	Potenciación*	Un Turno	Cada vez que cualquiera de los objetivos sufra la pérdida de un Punto de Vida, tira 1D6, denominada Tirada de Transferencia. Con un resultado de 5+, la pérdida del Punto de Vida se ignora y el otro objetivo sufre un impacto distribuido por el rival. Este impacto hiere automáticamente y no permite salvaciones de ningún tipo. No hagas ninguna Tirada de Transferencia para este impacto. Si el Velo del Lanzador está Hecho Jirones, las Tiradas de Transferencia tienen éxito con un resultado de 4+.
10+ 8+ 6+				*Elige dos objetivos diferentes para este hechizo en vez de 1. Los objetivos no pueden estar trabados.

El malvado mago se rió de nosotros detrás de sus líneas. Y vimos que los golpes que propinábamos a sus guerreros no causaban impresión —más bien, las heridas aparecían en nuestros camaradas cautivos, haciéndoles retorcerse y sangrar. Nunca me había sentido tan impotente.



Oculismo Puro

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1	6"	Potenciación Enfocado*	Permanente	El objetivo obtiene Ataques Pulverizadores (D3). Si ya estaba afectado por este hechizo, este incrementa el número de Ataques Pulverizadores en D3. Estos Ataques Pulverizadores se resuelven con Fuerza 5, Penetración de Armadura 2, y Ataques Mágicos. «Además, hasta el inicio de tu próxima Fase de Magia, el objetivo obtiene Objetivo Difícil (1).»
8+ 6+ 4+				*Este hechizo sólo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones y unidades de miniaturas individuales.

Nos preparamos mientras la línea enana cargaba hacia nosotros, con sus hachas alzadas. Fue entonces cuando sus guerreros comenzaron a brillar, luces cayeron pululando a su alrededor, y al golpear nuestras tropas, esta infame fuerza nos hizo debilitarnos y desmoronarnos —pero no bajo el peso de sus armas—.

P2	12"	Maldición Enfocado*	Un Turno	El objetivo sufre -1 Fuerza, -1 Penetración de Armadura, -1 Resiliencia, y -1 Agilidad. «Además, una parte de miniatura de la miniatura del Lanzador obtiene +1 a uno de los siguientes atributos: Fuerza, Penetración de Armadura, Resiliencia, o Agilidad. Declara cuál cuando lledes a cabo El Sacrificio.»
10+ 8+ 6+				*Este hechizo sólo puede tomar como objetivo a Personajes, Campeones y unidades de miniaturas individuales.

Nunca debí haber intentado negociar con la Dama Oscura. Me hizo pensar que habíamos llegado un trato al tan solo ofrecerme su mano izquierda para estrecharla. Tan pronto como mi piel tocó la suya, sentí que mi vitalidad me abandonaba, mientras que ella misma parecía crecer más alta e imponente.

Piromancia Pura

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1 Avatar de Ceniza				El objetivo obtiene Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros) y Ataques Flamígeros.
8+ 6+ 4+	18"	Universal	Un Turno	 Si el Velo del Lanzador está Hecho Jirones, el objetivo obtiene Aegis (2+, contra Ataques Flamígeros) en su lugar.

La Hechicera Roja puso su mano sobre la hoz del Makhar y cerró los ojos. Tras un largo rato, los abrió y bramó «Llama ... Comienza!». La hoja estalló en fuego y la chispa golpeó las filas de los jinetes.

P2 Latigazo y Quemadura				Coloca un Contador de Llamas en el punto objetivo si está dentro de un Bosque, Campo, Muro o Ruinas. Los Elementos de Terreno con uno o más Contadores de Llama son Terreno Peligroso (2). Al final de cada Fase de Magia subsiguiente, cada unidad en un radio de 3" de un Elemento de Terreno con uno o más Contadores de Llamas dentro de él sufre 2D3 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0, y Ataques Flamígeros.
8+ 6+ 4+	24"	Terreno	Permanente	

El plan era perfecto: usaríamos los árboles como cobertura para acercarnos al enemigo sin ser vistos. Solo había un problema. Al llegar al lugar designado, no había más árboles. Solo troncos en llamas.



Taumaturgia Pura

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
P1 Martillo Celestial de la Venganza				Determina qué unidades se ven afectadas por este hechizo: 1. El objetivo original se ve afectado. Sufre 1 impacto. 2. Tira 1D6. Con un 3+, otra unidad se ve afectada. Tiene que ser la unidad no afectada más cercana al objetivo anterior (amiga o enemiga). En caso de empate, determina al azar qué unidad es impactada. Esta nueva unidad sufre la misma cantidad de impactos que la unidad previamente afectada, más 1. 3. Continúa repitiendo el paso 2 hasta no conseguir una tirada de 3+. Estos impactos se resuelven con Fuerza 5, Penetración de Armadura 2 y Ataques Mágicos.
9+ 7+ 5+	18"	Universal Daño Directo	Instantáneo	

Los cielos se agitaron y trozos de roca sobrenatural nos asaltaron como lanzados por una deidad descontenta.

P2 Día del Juicio				Todos los combates que incluyan a la unidad objetivo pueden y deben llevarse a cabo dos veces durante la Fase de Melé (es decir, luchar, determinar Resultado del Combate, realizar Chequeos de Desmoralización, y después volver a luchar, etc). Si el objetivo Persigue, el hechizo acaba inmediatamente.
12+ 10+ 8+	18"	Potenciación	Un Turno	

Al cargar hacia su línea, sentí una terrible certeza de que este era el fin —de hecho, sentí que era mi tarea asegurarme de que el derramamiento de sangre que estaba por venir fuese tan terrible que el resultado de la batalla se decidiese en el acto. Pude ver en los ojos del enemigo que ellos sentían lo mismo.

Runas Maestras

Los hechizos lanzados por miniaturas del Libro de Ejército de Bastiones Enanos no cuentan para el número de hechizos lanzados a efectos de añadir contadores a las Reservas de Fuerza del Velo (ver el tercer punto bajo Fuerza del Velo más arriba). Debajo hay dos Runas de Batalla adicionales, denominadas Runas Maestras. Las miniaturas necesitan reglas específicas para obtener acceso a estos hechizos (ver Objetos Especiales Rúnicos en este documento).

Nivel de Energía Alcance Tipo Duración Efecto

R1 Runa de Socavación

5/8 12"*
36"*** Terreno Permanente

*Si lanzado por un Herrero Rúnico
**Si lanzado por un Yunque de Poder

Coloca un marcador en el punto objetivo. Cuando una unidad entre en un radio de 3" del punto marcado durante un movimiento de Marcha, Carga, Carga Fallida, Huida, Persecución o Arrasamiento, todas las miniaturas en la unidad deben realizar inmediatamente un Chequeo de Terreno Peligroso (2).

La gran bestia tronó hacia el Señor del Clan, pero el robusto enano se erguido y observó. Finalmente, justo antes de aplastarlo, dejó caer su martillo y el suelo cedió, dejando nada más que un aullido desvanecedor.

R2 Runa de Resurrección

5/8 96" Terreno Instantáneo

Invoca un Guardián Despertado en el punto objetivo en un radio de 3" de una Colina o Terreno Impasable. **[Al final de cualquier fase, si el Velo del Guardián Despertado está Hecho Jirones, retira la miniatura como baja.]**

Guardián Despertado

Grande, Infantería
40×40 mm

Global	Ava	Mar	Dis			
	5"	10"	10	Coraje		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	1	Armadura de Placas	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
	3	4	5	2	2	Ataques Mágicos

Con un crujido ensordecedor, parte del acantilado se desprendió. Las rocas formaron un tosco cuerpo que avanzó con terrible determinación.

