

· HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS ·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: 1

Clase de Aventurero: H. Jade Raza: Humano

M	HA	HP	F	R	Dado	I	A	FV	Destr.	Suerte
4	2	6+	3	3	1D6	3	1	3	4+	-

TABLA DE COMBATE

Enemigo:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hab. Armas del Atacante		1	4	4	5	6	6	6	6	6	6
	1	2	3	4	4	5	5	6	6	6	6
	2	3	2	3	4	4	4	5	5	5	6
	3	2	3	2	3	4	4	4	4	5	5
	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	5
	5	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4
	6	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	7	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4
	8	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	9	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4
	10	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4

HERIDAS

1D6+6. Solo se puede repetir la tirada una única vez.

Heridas Iniciales

MONEDAS DE ORO

NOTAS (Equipamiento, Tesoros, Armaduras, Armas, etc.)

HOZ DE PLATA

Esta arma causa 1D6 + Fuerza, igual que la Espada de cualquier otro Hechicero, pero frente a No Muertos y Demonios tiene un +1 al resultado obtenido.



Equipo Inicial del Hechicero Jade

BALSAMO DE CURACIÓN

El balsamo puede curar 1D6 Heridas a un Aventurero adyacente al portador o al Druida en cualquier momento, una vez por turno.

Por cada trago, tira 1D6. Con un 1, el balsamo se agota y descarta.



Equipo Inicial del Hechicero Jade

Poder Inicial

1D6

Poder Variable por turno

1D6+1. Si sale un 1.... Evento Inesperado

Elige un Hechizo de Ataque, uno de Defensa, otro de Curación y uno Especial al azar.

Warhammer Quest



• HECHICERO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• HECHICERO •

Existe un poder en el mundo que está más allá de la comprensión de la mayoría de los hombres mortales, un poder que puede allanar 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 mucho mayores que los de cualquier otra raza. Su hogar, Ulthuan, es la tierra con más magia de 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 de la raza humana 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 las que se encontrarán los Aventureros, pero con toda seguridad habrá ocasiones en las 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.

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un Aventurero, el Hechicero, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el Juego de Rol.

Las reglas básicas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Hechicero, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al Aventurero en el sistema del Juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieras, puedes utilizar al Hechicero como uno de los Aventureros, de Warhammer Quest. Recuerda, que si no hay un Hechicero en el grupo, entonces, uno de los Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieras, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Hechicero al grupo de Aventureros.

 Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que descargar los hechizos.

Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego.

Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% o más de ellos.

Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.



• EMPEZANDO COMO HECHICERO •

El perfil de un Hechicero es el siguiente:

Heridas	1D6+6
Movimiento	4
Habilidad de Armas	2
Habilidad de Proyectiles	6+
Fuerza	3
Resistencia	3
Iniciativa	3
Ataques	1
Destrabarse	4+

HERIDAS

El Hechicero comienza con 1D6+6 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

ARMA

El Hechicero empieza el juego con una espada, que causa 1D6 + la Fuerza del Hechicero (3) de daño.



ARMADURA

El Hechicero no lleva ninguna armadura.

HABILIDAD ESPECIAL: PODER MÁGICO

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 hasta la siguiente aventura, por lo que hay que utilizarlas con sumo cuidado y sabiduría.



EQUIPO

El Hechicero comienza el juego con el "Pergamino Mano de Muerte".

PERGAMINO MANO DE MUERTE

El Hechizo Mano de Muerte puede utilizarse contra cualquier Monstruo, y causa 3D6 Heridas no modificables por Armadura. Lanzar el Hechizo no cuesta puntos de poder. Pero tras ser utilizado, deberá ser descartado del equipo.



• REGLAS BÁSICAS •

Con la utilización de Fichas de Poder, el Hechicero podrá lanzar hechizos, pero ¿cómo?. A continuación se exponen las reglas básicas para el uso de su poder mágico. Una vez conozcas las nociones básicas podrás aprender a usar las reglas avanzadas para que tu Hechicero se desarrolle incrementando su poder mágico a medida que sube de Nivel de Batalla.

• 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 la excepción, sólo pueden lanzarse en la Fase de los Aventureros. Sin embargo, podrás lanzar un hechizo de Ataque en cualquier momento de la fase, hasta en 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 cuántos puntos de Poder tendrá en ese turno.

DURACION DE 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.

INMEDIATA

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.

ESTE TURNO

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.

UN TURNO COMPLETO

Este hechizo dura un turno completo. 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.

• REGLAS AVANZADAS •

En el juego de rol de Warhammer Quest, es posible mantener el Hechicero de una partida a otra, creando a tu personaje a medida que progresas de aventura en aventura. En esta sección del libro de reglas le ofrecemos todas las reglas necesarias para llevar a tu Hechicero hasta el nivel 10 de batalla, incluyendo reglas especiales para visitar los asentamientos, el entrenamiento, y una nueva serie de hechizos para descargar sobre los Aventureros o los enemigos. Cuando comience con el nivel 1 de batalla, como novato, sigue todas las reglas que se le indicaron en las páginas anteriores. Todas las reglas para Warhammer Quest se siguen aplicando en el Juego de Rol, a menos que se contradiga con las reglas avanzadas.

• ENTRENAMIENTO •

Como decíamos arriba, un Aventurero Hechicero nunca gana habilidades como las que los otros Aventureros pueden aprender cuando progresan a través de sus Niveles de Combate. En lugar de ello, él aprende hechizos más poderosos y desarrolla una mayor reserva de energía mágica. Para conocer nuevos hechizos deberá acudir al Gremio de Hechiceros (consultar sección de visitar poblaciones).

Consultando la Tabla de Nivel de Combate del Hechicero (al final de este manual de Aventurero) comprobarás que aunque sus atributos aumentan nunca son comparables a los de los demás Aventureros en términos de Habilidad de Armas, Fuerza, Ataques o Resistencia. Los beneficios del entrenamiento del Hechicero se reflejan en un incremento en Poder y hechizos adicionales que él aprende.

• PODER ADICIONAL •

Al inicio de la Fase de Poder tiras 1D6 para determinar cuántas Fichas de Poder dispones ese turno. A medida que el Hechicero gana experiencia es capaz de absorber más cantidad de energía mágica de alrededor. Para esto, cada vez que tu Hechicero suba de Nivel, añade 1 punto a su tirada de dado.

Un Hechicero de Nivel de Combate 4, por ejemplo, ganará 1D6+4 de Poder cada turno, en lugar de sólo 1D6. Pero si saca un 1, ocurrirá un Evento Inesperado, y el Hechicero sólo tiene 1 de Poder durante el turno. Él no añade su bonificador de Nivel de Combate en esta ocasión.

• HECHIZOS DE CURACIÓN Y ORO •

Por cada Herida que curas a otro Aventurero, ganarás 5 monedas de oro. Esto no se resta del total de los otros Aventureros, sino que representa el éxito de los intentos de curar del Hechicero. Aprenderás nuevos hechizos al alcanzar un Nivel de Combate superior. Para saber qué hechizo, usa estas reglas:

- 1.** Tira un número de dados igual al nuevo Nivel de Combate del Hechicero. Por ejemplo, si subes al Nivel de Combate 3, tira 3D6 para determinar qué hechizos aprende.
- 2.** Los resultados podrás combinarlos como quieras. Cada número final indica el coste para lanzar el hechizo que el Hechicero aprende. Por ejemplo, los dados han sido 2, 4 y un 5. Podrás decidir:
 - Un hechizo de nivel 2, un hechizo de nivel 4 y un hechizo de nivel 5, o:
 - Sumar el 2 y el 4 para obtener un hechizo de nivel 6 y un hechizo de nivel 5, o:
 - Sumar el 4 y el 5 y obtener un hechizo de nivel 9 y un hechizo de nivel 2, o:
 - Sumar los tres números obtener un solo hechizo de nivel 11.
 La única restricción es que no puede dividir los resultados (convertir el 4 en dos resultados de 2, por ejemplo).
- 3.** Determina el tipo del hechizo nuevo: ataque, curación, defensa o especial.
- 4.** Por último, anota todo (hechizo, tipo, puntos de poder necesarios para lanzarlo y efectos) en su Hoja de Control de Aventurero. El hechicero dispone permanentemente de este hechizo, y sólo puede cambiarse al visitar el "Gremio de Hechiceros" en las Poblaciones.

• LISTA DE HECHIZOS •

Los siguientes hechizos están disponibles para el Hechicero a medida que incremente sus habilidades. Están listados por orden número de nivel y subdivididos por tipo y orden alfabético.

• NIVEL 1 •

Ataque
Espada de Sangre
Agujón

Defensa
Asfixia
Caída

Curativos
Crear Comida
Curar Heridas leves

Especiales
Rapidez
Abrir

• NIVEL 2 •

Ataque
Infección
Fuerza

Defensa
Muerte Fingida
Fuegos Fatuos
Nausea
Resbalón

Curativos
Manos Curadoras

Especiales
Maestro de Lenguas
Zona de Silencio



• NIVEL 3 •

Ataque
Puño de Hierro
Cuchillos de Hielo
Fuerza de Ogro

Defensa
Confundir
Túnica Brillante

Curativos
Dedo de Vida

Especiales
Velocidad

• NIVEL 4 •

Ataque
Río de Ácido
Tumba de Hielo
Rayos de Energía

Defensa
Levitar
Rebote

Curativos
Curación de Heridas

Especiales
Disipación de Magia
Segunda Visión

• NIVEL 5 •

Ataque
Bola de Fuego
Martillo de Fuego
¡Quietos!
Grieta de Desesperación

Defensa
Desenfocado
Marcación
Piel de Hierro

Curativos
Fuerza Vital
Portador de Vida

Especiales
Invisibilidad
Dormir

• NIVEL 6 •

Ataque
Cataclismo
Espadas de Perdición
Maestro de Armas

Defensa
Invulnerabilidad
Escudo

Curativos
Resurrección

Especiales
Causar animosidad
Crear Puente
Alas de Poder

• NIVEL 7 •

Ataque
Tormenta Ardiente
Rayo Encadenado

Defensa
Cúpula de Poder
Engaño

Curativos
Pulso de Sangre

Especiales
¡Gloria!
Detener el Tiempo
Salto al Vacío

• NIVEL 8 •

Ataque
Bestia del Infierno
Lanza de Luz

Defensa
Jaula de Piedra
Halo de Venganza

Curativos
Señor del Vacío

Especiales
Coro de Valor

• NIVEL 9 •

Ataque
-

Defensa
-

Curativos
Ladrón de Vida

Especiales
Bestias de Grimnair

• NIVEL 10 •

Ataque
Galerna

Defensa
Luz de Ptolos

Curativos
Latido de Vida

Especiales
Vientos del Destino

• NIVEL 11 •

Ataque
Carnaval de Muerte
Ventana de Vacío

Defensa
-

Curativos
Tejido de Vida

Especiales
Torre de Aislamiento

• NIVEL 12 •

Ataque
Tormenta de Fuego
Transmutación
Vórtice de Destrucción

Defensa
-

Curativos
-

Especiales
Transporte de Condenados

• HECHIZOS DE NIVEL 1 •

Los siguientes hechizos son de nivel 1, y necesitan 1 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Espada de Sangre

La espada del Hechicero brilla a medida que un espeso líquido de color rojo cubre su superficie.

Elige 1D6 por cada Monstruo adyacente al Hechicero. Con un resultado de 6, el Monstruo sufre una Herida sin modificadores por Resistencia o Armadura. Este Hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno.

Objetivo: Todos los Monstruos en contacto con el Hechicero.

Duración: Inmediata.

Agujón

Con un zumbido de su arma, el Hechicero invoca a una abeja gigante dentro de la armadura de un enemigo.

Elige a un Monstruo en la misma sección del tablero que el Hechicero, y tira 1D6. Con un 4, 5 o 6 el Monstruo sufre 1 Herida sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Asfixia

El Hechicero extiende sus brazos y un espeso vapor surge del suelo haciendo difícil la respiración.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero y tira 1D6, con un 5 o 6, el Monstruo cae al suelo entre espasmos y obtiene un -1 a todas sus tiradas para Impactar el resto del Turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Un turno.

Caída

El Hechicero murmura una invocación y realiza unos gestos sobre el suelo, haciendo que este se estremezca.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero y tira 1D6. Con un 6, el objetivo deja caer al suelo un objeto que posea y no podrá moverse ese turno mientras trata de recuperarlo.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS CURATIVOS

Crear comida

A partir de la nada, el Hechicero conjura una apetitosa comida, ideal para recuperar las fuerzas perdidas.

El Hechizo es capaz de crear comida. Tira un 1D6 por el Aventurero que se la coma. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6, el Aventurero recupera 1 Herida.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

Curar Heridas leves

Sujetando un símbolo de la vida, el Hechicero se realiza un corte en la palma de sus manos, La sangre empapa el símbolo y después lo coloca sobre la Herida para curarla.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Este recupera 1 Herida inmediatamente. Este Hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno sobre cada Aventurero.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Rapidez

Imprimiendo algo de poder mágico en sus botas, el Hechicero es capaz de moverse más velozmente.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero obtiene un +1 a su Movimiento este turno.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

Abrir

El Hechicero es capaz de crear una llave espectral de pura energía que puede abrir cualquier cerradura.

El Hechicero es capaz de abrir cualquier cerradura no mágica en la misma sección de tablero que se encuentre. Cualquier trampa en la cerradura se activará normalmente.

Objetivo: Cualquier cerradura no-mágica en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

• HECHIZOS DE NIVEL 2 •

Estos hechizos requieren 2 Punto de Poder.

HECHIZOS DE ATAQUE

Infección

El Hechicero crea un pequeño gusano que salta hacia su oponente.

Elige a cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Será infectado por el gusano que devorará su carne y le producirá una Herida automática sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Al inicio de cada turno posterior tira 1D6. Con un 1, 2, 3 o 4 el gusano muere, pero con un 5 o 6 el gusano causa en su víctima otra Herida automáticamente sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Puede lanzarse varias veces, pero sólo una vez por Monstruo.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección que el Hechicero / 1 gusano por Monstruo.

Duración: Hasta que el gusano muera.

Fuerza

Invocando los poderes de la magia, el Hechicero utiliza este poder para incrementar la Fuerza del objetivo.

Elige a un Aventurero en la misma sección de tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno obtiene un modificador de +1 a la Fuerza. Cada Aventurero sólo puede verse afectado por este Hechizo 1 vez por turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Muerte fingida

El Hechicero se desploma en el suelo y se queda rígido como un muerto.

Este Hechizo permite al Hechicero entrar en un estado parecido a la muerte física. En este estado, el Hechicero no podrá hacer nada, pero tampoco podrá ser atacado mientras haya otros Aventureros de pie, de lo contrario, le atacarán e Impactarán automáticamente.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Indefinido, con un mínimo del turno que es lanzado y un turno posterior completos.

Fuegos Fatuos

El Hechicero crea unas esferas centelleantes que bajan dando vueltas por los pasillos y distraen a los enemigos.

Tira 1D6 por cada Monstruo que aparezca como resultado de un Evento Inesperado. Con un 1, 2, 3, 4, o 5 el Monstruo se coloca sobre el tablero normalmente. Con un 6 el Monstruo sigue las luces y se aleja de los Aventureros. El Monstruo no se coloca sobre el tablero. Sólo puede utilizarse una vez por Evento.

Objetivo: Todos los Monstruos que vayan a ser colocados sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

Nausea

El Hechicero emite un agudo chillido, que penetra en los oídos y la mente de los Monstruos provocándoles agudos temblores y dolores de cabeza.

Elije a un Monstruo sobre el tablero. Durante ese turno deberá aplicar un -1 a sus tiradas para Impactar. Sólo puede lanzarse una vez por Monstruo por turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Resbalón

Con un movimiento de su mano, el Hechicero provoca que el suelo sobre el oponente comience a temblar.

Elije a cualquier Monstruo sobre el tablero y tira 1D6. Con un 5 o 6 el Monstruo resbala y cae al suelo. No podrá hacer nada hasta el próximo turno, en el que se pondrá de pie. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Manos curadoras

Murmurando unas palabras de poder, notas como un pesado silencio desciende sobre los Aventureros y sienten una ligera sensación de alivio.

Todos los Aventureros en la misma sección de tablero recuperan 1 Herida.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Maestro de lenguas

El Hechicero pasa sus manos sobre sus oídos e inmediatamente es capaz de entender cualquier lenguaje.

Este Hechizo permite al Hechicero entender cualquier sonido que sea pronunciado ese turno, sin importar la lengua que se utilice. Esto no permite hablar al Hechicero en ese lenguaje.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

Zona de silencio

El Hechicero coloca su dedo sobre sus labios y un pesado silencio desciende sobre los Aventureros.

Elije cualquier sección de tablero. Durante el resto del turno ningún modelo producirá sonido alguno en esta sección de tablero. Este hechizo no se puede utilizar para impedir que otros hechiceros lancen conjuros.

Objetivo: Cualquier sección de tablero.

Duración: Un turno.



• HECHIZOS DE NIVEL 3 •

Estos hechizos requieren 3 Punto de Poder.

HECHIZOS DE ATAQUE

Puño de Hierro

El Hechicero conjura un poderoso puño acorazado que se lanza sobre el enemigo.

Elije a un Monstruo que esté a 6 casillas como máximo del Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es mayor o igual que la distancia que los separa el objetivo sufre 1D6+1 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo hasta a 6 casillas del Hechicero.

Duración: Inmediata.

Cuchillos de hielo

El aire alrededor del Hechicero se congela y surgen afilados dardos de hielo.

Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero sufren 1 Herida, sin modificadores posibles de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero.

Duración: Inmediata.

Fuerza de Ogro

Comienzas a gesticular en el aire mientras pronuncias unas palabras de poder, creando una brillante bola de energía que utilizas para aumentar tu poder.

Elije a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el objetivo del Hechizo podrá aplicar un modificador de +2 a su Fuerza. Cada Aventurero sólo puede ser el objetivo de este Hechizo una vez por turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Confundir

Los veloces gestos que realizas crean un torbellino de imágenes distorsionadas que confunden a tus enemigos.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Durante este turno pierde 1 Ataque.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

Túnica brillante

El Hechicero crea una túnica de energía mágica que resplandece y brilla con sus movimientos.

Este Hechizo crea una túnica mágica que envuelve al Hechicero y le permite absorber 1D6 Heridas sufridas.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Dedo de Vida

El Hechicero apunta con su dedo a uno de sus compañeros, y un rayo de pura energía surge de él y envuelve al Aventurero restableciendo sus fuerzas.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. Con un 1, 2 o 3 no ocurre nada, pero con un 4, 5 o 6 indican el número de Heridas que el Aventurero recupera.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.



HECHIZOS ESPECIALES

Velocidad

Respirando profundamente, el Hechicero utiliza su poder para aumentar la velocidad de su metabolismo y movimiento.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Su atributo de Movimiento se dobla ese turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

• HECHIZOS DE NIVEL 4 •

Los siguientes hechizos son de nivel 4, y necesitan 4 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Río de ácido

Los espíritus del ácido surgen del cuerpo del Hechicero, creando un torrente de ácido que se lanza sobre el enemigo.

Este Hechizo permite al Hechicero crear un torrente de ácido corrosivo de una casilla de ancho, que se desplaza hacia uno de los puntos cardinales en línea recta y no se detiene hasta que alcanza a un Monstruo, otro Aventurero o un obstáculo. El Hechizo tiene un coste de lanzamiento de 4+ Nivel de Combate del Hechicero. El primer modelo al que impacte sufre 2D6 + (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas. Si el impacto es suficiente para matar al objetivo, el torrente continua su camino pudiendo Impactar a otros Monstruos, resolviendo el ataque de la misma forma, o hasta que impacte a un obstáculo, como una pared, o no consiga eliminar al Monstruo donde se detendrá.

Objetivo: Una casilla de ancho por todo el corredor.

Duración: Inmediata.

Tumba de hielo

Un aliento helado surge de la garganta del Hechicero, envolviendo a un Monstruo en una sólida tumba de hielo.

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es menor o igual que la Resistencia del objetivo no ocurrirá nada. Si el resultado es mayor que la Resistencia del Monstruo objetivo será encerrado en un sarcófago de hielo y no podrá mover o luchar. Mientras este atrapado no podrá ser atacado. El Hechicero puede reforzar el Hechizo, de forma que por cada 2 puntos de poder adicionales que invierta puede sumar un +1 al resultado para determinar si el objetivo es atrapado. El objetivo permanecerá atrapado mientras el Hechicero gaste tantos puntos de poder como la Resistencia del objetivo cada turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la línea de visión del Hechicero.

Duración: Indefinido, mientras pueda ser mantenido.

Rayos de energía

Arcos de energía pura recorren el cuerpo del Hechicero, que puede lanzarlos como un estallido que se lanza sobre su objetivo.

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero. El objetivo sufre 2D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la línea de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Levitar

Un sonido restallante llena la Estancia cuando uno de los Aventureros es elevado hacia el techo por una columna de energía resplandeciente.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se alza y sólo puede ser atacado mediante disparos o la magia. No podrá mover ni atacar en combate cuerpo a cuerpo aunque podrá disparar o lanzar Hechizos normalmente, y la casilla que ocupaba se seguirá considerando impasable como si aún estuviera ocupada. También puede utilizarse para salir levitando de un pozo.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Rebote

Mientras pronuncias palabras de este hechizo, un brillante escudo de poder te rodea, protegiéndote de posibles Ataques.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Cada vez que sea atacado en este turno tira 1D6. Con un 6, todas las Heridas que el ataque inflija rebotarán contra quién las causó. Ten en cuenta que en este Hechizo no rebota las Heridas causadas por Hechizos.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Curación de Heridas

Murmuras palabras reconfortantes, y realizas unos complicados pasos en el aire con una esfera brillante que envuelve a uno de los Aventureros con un brillo dorado.

Elige cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero), quién recupera 1D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Disipación de magia

El Hechicero extiende los brazos y pronuncia una palabra de poder, dispersando la magia que aflora en el ambiente.

Puede lanzarse cada vez que se lance un Hechizo enemigo. Tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 o 6 el Hechizo resulta dispersado. Sólo se puede intentar dispersar cada Hechizo una sola vez.

Objetivo: Cualquier o todos los Hechizos lanzados.

Duración: Inmediata.

Segunda visión

El Hechicero se concentra, permitiendo a su espíritu abandonar su cuerpo e investigar que se oculta tras la puerta.

Este Hechizo permite al Hechicero determinar que hay en una Estancia antes de entrar en ella. Una vez lanzado, este Hechizo permite conocer de antemano el Evento que va a ocurrir, tirando en la tabla correspondiente. Si decidís que no queréis ese Evento, tirad de nuevo. Este Hechizo sólo puede lanzarse una vez por Estancia.

Objetivo: Una Habitación.

Duración: Inmediata.

• HECHIZOS DE NIVEL 5 •

Los siguientes hechizos son de nivel 5, y necesitan 5 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Bola de fuego

Frunces el ceño concentrándote, extiendes los brazos y entrelazas los dedos. Tus ojos se vuelven rojos, y de entre tus dedos sale humo. Casi inmediatamente surge una bola de fuego que cruza la Estancia envolviendo a tus enemigos.

Elige un área de 2 por 2 casillas de la línea de visión del Hechicero. Cada miniatura en el área objetivo sufre 1D6+ (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo en el área de 2 por 2 en línea de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata.

Martillo de fuego

Un Martillo resplandeciente aparece en la mano del Hechicero, con el que macha a sus enemigos.

Elige a un Monstruo adyacente al Hechicero. Éste inmediatamente sufre 3D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo adyacente al Hechicero.

Duración: Inmediata.

¡Quietos!

Un viento helado recorre la estancia, congelando hasta los huesos a los Monstruos, pero sin afectar a los Aventureros gracias al poder de la magia.

Tira 1D6, el resultado indica:

1. Número de Monstruos afectados este turno por el Hechizo.

2. Número de Heridas que cada Monstruo sufre sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Los objetivos de este Hechizo deben estar en la misma sección del tablero que el Hechicero. El Hechicero elige que Monstruos son afectados.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre la misma sección del tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

Grieta de desesperación

De tu boca surge un torrente de brillante luz blanca que cae al suelo. Donde toca el suelo se abre una grieta con un gran crujido, que se extiende hasta convertirse en un pozo sin fondo.

Elige cualquier área de 2 por 2 casillas en el tablero y coloca la plantilla de la Grieta de Desesperación. Tira 1D6 por cada miniatura en el área cubierta por la plantilla. Con un 1 o 2 cae en la grieta y muere; con un 3, 4, 5 o 6 salta a un lado, colócalo en una casilla vacía en esta sección del tablero o la contigua.

Si no hay casillas vacías donde poder colocarla, cae igualmente. Una vez colocada la plantilla, ninguna miniatura puede entrar en las casillas cubiertas por ella.

Objetivo: Cualquier área de 2 por 2 casillas.

Duración: Permanente.

HECHIZOS DE DEFENSA

Desenfocado

La silueta del Hechicero se desvanece y se convierte en un simple borrón que cambia continuamente.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno, todos los Ataques dirigidos contra él disponen de un modificador de -1 al Impactar en ataques cuerpo a cuerpo.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Marcación

Un rayo de brillante energía surge del Hechicero y envuelve a su objetivo, remarcando su silueta con unas luces de colores brillantes.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. Durante este turno todos los Ataques en combate cuerpo a cuerpo dirigidos contra él, Impactarán con un 2, 3, 4, 5 o 6, sin importar la HA.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Piel de hierro

El Hechicero murmura unas palabras de poder. Su cuerpo comienza a iluminarse, creando un escudo de energía que lo protege como una segunda piel.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero podrá aplicar un +2 a su atributo de Resistencia.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Fuerza vital

Extiendes tu mano derecha, y un rayo de pura energía sale de tus dedos en dirección a uno de los Aventureros. Cuando el Aventurero elegido ataca, su fuerza vital es canalizada a través de este conducto mágico hasta ti para luego canalizarla y curar a tus compañeros.

Elige a un Aventurero que no haya atacado todavía (incluido el Hechicero). El número de Heridas que el Aventurero cause en este turno (después de restar la Resistencia y armadura del objetivo), será el número de Heridas que el Hechicero podrá curar, repartiéndolas como deseé.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Portador de vida

Un fuego ardiente surge de tus ojos, impactando a uno de los Aventureros y rodeándolo de un aura de energía que cierra sus Heridas y sana sus músculos. Elige cualquier número de Aventureros sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6 por cada Aventurero. El resultado es el número de Heridas que curará. Si obtienes dos o más resultados iguales el Hechizo no funciona.

Objetivo: Cualquiera o todos Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Invisibilidad

Con un estallido de luz, la figura del Hechicero se desvanece hasta desaparecer.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se vuelve completamente invisible, y podrá llevar a cabo cualquier acción excepto de carácter ofensivo (luchar en combate cuerpo a cuerpo, lanzar hechizos de ataque, disparar un arma...).

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Dormir

Murmurando suavemente, el Hechicero es capaz de inducir a su enemigo en un estado de trance y sueño.

El Hechicero tira tantos D6 como su Nivel de Combate. Si el resultado es superior a las Heridas Iniciales del objetivo, se quedará dormido 1 turno entero, en el que no podrá hacer nada y será impactado automáticamente si es atacado. Puedes dividir el resultado del dado entre varios objetivos si lo deseas, pero debes aclararlo antes de tirar dados.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección del tablero que el Hechicero.

Duración: Un turno.



• HECHIZOS DE NIVEL 6 •

Los siguientes hechizos son de nivel 6, y necesitan 6 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Cataclismo

Gritando palabras de angustia, el Hechicero extiende sus brazos creando un área de oscuridad que inunda a sus enemigos.

Elige un área de 2 por 2 casillas en la misma sección de tablero que el Hechicero. Cada Monstruo en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier área de 2 por 2 en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

Espadas de la perdición

A pesar de empuñar una espada, numerosos filos de espadas comienzan vertiginosamente a girar y cortar el aire delante del Hechicero.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno consigue Ataques adicionales en función del Nivel de Combate del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado, +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Maestro de armas

El Hechicero apela a los poderes de la magia para que guíe su mano.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno incrementa su Habilidad de Armas en función del Nivel de Combate del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado, +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Invulnerabilidad

El Hechicero coge una gema mágica y traza unos complicados símbolos sobre ella, activando los poderes defensivos que posee.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El próximo ataque que lo impacte, sin importar su origen, no tendrá efecto.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Hasta que el Aventurero sea atacado.

Escudo

Gritando palabras de poder, señala a uno de tus compañeros, rodeándole de una brillante pantalla de energía mágica.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero es inmune a todos los Ataques excepto que obtenga un 6 directo para Impactar o de naturaleza mágica. El Aventurero puede moverse y combatir de forma habitual.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Resurrección

Recitas en voz alta una invocación de gran poder, transmitida de generación en generación, que puede levantar a los muertos.

Puedes escoger a cualquier Aventurero muerto en la partida y traerlo de vuelta a la vida. Colócalo en la misma sección de tablero que el Hechicero. El Aventurero vuelve a la vida con todas sus Heridas, pero habrá perdido todo su oro y cualquier objeto de Tesoro que hubiera ganado en este subterráneo. Este Hechizo puede utilizarse aunque el Aventurero muriera hace varios turnos.

Objetivo: Cualquier Aventurero muerto.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Causar Animosidad

Recitando unas extrañas palabras en un idioma gutural, el Hechicero desenvaina su arma y realiza extraños gestos.

Tira 1D6 por cada grupo de Monstruos (todos los Monstruos del mismo tipo en una misma sección del tablero). Con un 1, 2 o 3 no ocurre nada, pero con un 4, 5 o 6 el grupo de Monstruos atacará a otro grupo de Monstruos (determinado aleatoriamente) este turno en lugar de a los Aventureros.

Objetivo: Todos los Monstruos sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

Crear Puente

El Hechicero es capaz de comunicarse con la roca y manipularla creando puentes que pueden cruzar la sala.

Este Hechizo permite crear un puente de 1 casilla de ancho que puede cruzar pozos, grietas, simas... El Puente permanece activo mientras el Hechicero invierta 2 puntos de poder por turno.

Objetivo: Un puente de 1 casilla de ancho a través de un pozo, grieta o sima.

Duración: Indefinido, mientras pueda ser mantenido.

Alas de poder

Unas alas correosas surgen de su espalda, elevándolo en el aire.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero es capaz de volar, no podrá atacar pero no podrá ser atacado a no ser que sea mediante la magia o disparos, aunque podrá seguir lanzando Hechizos. En el aire el Aventurero se desplaza normalmente y puede ignorar cualquier obstáculo que haya en el suelo, como pozos y grietas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Un turno completo.



• HECHIZOS DE NIVEL 7 •

Los siguientes hechizos son de nivel 7, y necesitan 7 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Tormenta ardiente

Llamas abrasadoras surgen de las palmas de las manos del Hechicero que se disparan engullendo a su víctima.

Elige a un Monstruo sobre el tablero y tira tantos D6 como Nivel de Combate del Hechicero. Cada resultado de 4, 5 o 6 el objetivo sufre esas Heridas sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

Rayo encadenado

Rayos de energía surgen de los dedos del Hechicero, impactando a su enemigo más próximo.

El Monstruo más cercano al Hechicero (puedes elegir cuál si hay varios a la misma distancia) sufre 1D6+ (Nivel de Combate) Heridas. Después de tirar para el daño, tira otro D6. Con un 1, 2 o 3 el rayo toca el suelo y se desvanece. Con un 4, 5 o 6 salta hacia el siguiente Monstruo atacándolo de la misma forma. El proceso se repite hasta que el rayo se desvanece. Un Monstruo no puede ser atacado más de una vez hasta que todos los Monstruos hayan sufrido al menos 1 ataque.

Objetivo: El Monstruo más cercano al Hechicero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Cúpula de poder

Rayos de energía blanca surgen de los ojos del Hechicero, formando un escudo sobre él.

Este Hechizo permite al Hechicero proteger un área de una casilla por Nivel de Combate con un escudo infranqueable. Las casillas deben estar conectadas entre sí, aunque pueden tener la forma que deseas. Los modelos dentro del escudo no pueden mover, luchar o lanzar Hechizos ofensivos, aunque son inmunes a todo tipo de Ataques.

Objetivo: Un área de una casilla por Nivel de Combate del Hechicero.

Duración: Un turno.

Engaño

El Hechicero lanza una moneda en el aire, que al caer sobre los Monstruos se convierte en una lluvia de monedas.

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 4, 5 o 6 el Monstruo queda tan cegado por las visiones de enormes tesoros que no hará nada ese turno excepto lanzarse al suelo a recoger monedas que incomprendiblemente se escabullen entre sus dedos. Los Monstruos afectados no se consideran trabados y no atacarán, aunque se defenderán de forma habitual.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Un turno.

Un Dedo de Muerte es suficiente para matar a un Minotauro.

Un Dedo de Muerte es suficiente para que atraviese las Puertas de la Muerte.

Está lleno de poder mágico,

Repleto de energía de la disformidad,

Un Dedo de Muerte es suficiente para matar a un Minotauro.

Recetario del hechizo Dedo de Muerte atribuido a Alaric Greymane, famoso aventurero Hechicero de Altdorf.

HECHIZOS CURATIVOS

Pulso de sangre

La Estancia entera resplandece con brillo rojizo.

Eige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Inmediatamente recupera (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

¡Gloria!

El Hechicero lanza un zarcillo de energía hacia la mente de sus compañeros, llenándola de imágenes de grandes gestas y héroes del pasado.

Todos los Aventureros se ven reconfortados por estas imágenes y obtienen +1 Ataque este turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.

Detener el tiempo

El espíritu del Hechicero vuela hacia el vacío, donde es capaz de manipular el tiempo.

Tira 1D6, con un 1 o 2 no pasa nada, pero si obtienes un 3, 4, 5 o 6 tan pronto como los Aventureros han completado sus acciones en la Fase de los Aventureros, los Aventureros pueden comenzar una nueva Fase de Aventureros antes que los Monstruos tengan tiempo a reaccionar. Este Hechizo solo puede lanzarse una vez por turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

Salto al vacío

Los Aventureros se desvanecen con un estallido, dejando tan sólo una nube de humo y un fuerte olor a ozono.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero y todos los Aventureros adyacentes a él son transportados a otra sección del tablero que ya haya sido explorada elegida por el Hechicero. Reaparecen en la misma formación.

Si el grupo que transporta el Hechicero posee la única lámpara, los que hayan quedado atrás quedarán Perdidos en la Oscuridad, y deberán tirar en la Tabla de escape. De la misma forma, si el Hechicero desaparece con el grupo que no posee la lámpara, ellos serán los que estén perdidos en la Oscuridad.

Objetivo: El Hechicero y todos los Aventurero adyacentes a él.

Duración: Inmediata.

• HECHIZOS DE NIVEL 8 •

Los siguientes hechizos son de nivel 8, y necesitan 8 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Bestia del infierno

El Hechicero adquiere el aspecto de una poderosa criatura demoníaca.

Durante este turno el Hechicero dispone de +1 Ataque; +1 al Impactar, +2 Heridas causadas en sus Ataques. No puede utilizar armas, pero es inmune a todos los efectos psicológicos.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

Lanza de luz

El Hechicero arroja una lanza de energía hacia su víctima.

Un Monstruo en línea de visión con el Hechicero sufre 1D6 Heridas por cada Nivel de Combate del Hechicero.

Objetivo: Cualquier Monstruo en línea de visión con el Hechicero.

Duración: Inmediata.



HECHIZOS DE DEFENSA

Jaula de piedra

El Hechicero recita una invocación, y pilares de roca salen del suelo hacia el techo, confinando a su víctima.

Este Hechizo permite confinar a un Monstruo que esté atacando al Hechicero en una jaula de piedra. Mientras este confinado, la víctima no podrá mover o luchar (aunque podrá seguir lanzando Hechizos), y todos los Ataques dirigidos contra él pueden aplicar un modificador de +1 al Impactar. Al inicio de cada Fase de Monstruos incluida la del turno en que es lanzado el Hechizo tira 2D6. Si el resultado es menos que el atributo de Fuerza del Monstruo, la jaula se rompe y el Hechizo se dispersa.

Objetivo: Cualquier Monstruo atacando al Hechicero.

Duración: Hasta que se destruya la jaula.

Halo de venganza

El Hechicero invoca un halo brillante sobre su víctima.

Este Hechizo envuelve al objetivo en un escudo protector. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado es el número de Ataques que el escudo absorbe y pueden ser ignorados.

El escudo permanece activo hasta que su portador se mueve u obtiene un 1 al determinar el número de Ataques que puede absorber.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: Hasta que el objetivo se mueva u obtenga un 1 natural.

HECHIZOS CURATIVOS

Señor del vacío

El Hechicero abandona temporalmente el universo material, para reposar en el frío vacío y reponer sus fuerzas.

Este Hechizo permite al Hechicero manipular su poder para recomponer su cuerpo herido. Una vez lanzado el Hechizo, el Hechicero desaparece del tablero. Un turno completo después reaparece en cualquier punto de la misma sección del tablero con todas sus Heridas restablecidas.

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS ESPECIALES

Coro de valor

El Hechicero susurra palabras místicas que llena a sus compañeros de coraje.

Por el resto del turno, todos los Aventureros son inmunes a los efectos del Miedo o del Terror.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.

• HECHIZOS DE NIVEL 9 •

Los siguientes hechizos son de nivel 9, y necesitan 9 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS CURATIVOS

Ladrón de vida

Con un agudo siseo de su aliento el Hechicero es capaz de drenar la fuerza vital de sus enemigos.

Este Hechizo permite al Aventurero robar la energía de los Monstruos adyacentes y utilizarla para curar sus propias Heridas o las de sus compañeros.

Cada Monstruo adyacente al Hechicero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). El total de estas Heridas pueden curar al Hechicero o ser distribuidas entre el resto de los Aventureros.

Objetivo: Todos los Monstruos adyacente al Hechicero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Bestias de Grimnair

El aire se llena de unas sombras aullantes incorpóreas que se abalanzan sobre los enemigos del Hechicero.

Este Hechizo permite invocar 1 bestia de Grimnair por Nivel de Combate que posea el Hechicero. El Hechicero puede elegir a qué Monstruo ataca cada bestia, sin ninguna restricción aplicable; no importa que no haya casillas vacías, las bestias son seres incorpóreos.

Cada turno a partir de ahora, la bestia Impactará a su víctima con un 5 o 6 en 1D6, y le causará 1D6 Heridas sin modificador de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Sin embargo, si obtienes un 1 o 2 en la tirada para Impactar, la bestia se desvanecerá para regresar de donde ha sido invocada. Tan pronto como no haya Monstruos sobre el tablero, las bestias se desvanecerán en el aire.

Mientras haya bestias activas, este Hechizo no podrá lanzarse de nuevo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Variable.

• HECHIZOS DE NIVEL 10 •

Los siguientes hechizos son de nivel 10, y necesitan 10 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Galerna

Un viento aullante recorre el subterráneo, derribando a todos los Monstruos que encuentra a su paso.

Elije a un Monstruo sobre el tablero. El Monstruo es arrojado al suelo inmediatamente y sufre 1D6 Heridas por Nivel de Combate del Hechicero, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). El objetivo no puede hacer nada durante resto del turno, salvo levantarse de nuevo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Luz de Ptolos

El Hechicero cierra sus ojos y aprieta fuerte sus puños, de repente abre los ojos, una luz brillante surge de ellos, envolviéndolo en un poderoso escudo de luz.

Durante el resto del turno, cada vez que un Aventurero sea impactado tira 1D6. Con un 1, 2 o 3 el hechizo no tiene efecto, con un 4, 5 o 6 el ataque rebota en el escudo, afectando al atacante.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.



HECHIZOS CURATIVOS

Latido de vida

Mientras el Hechicero recita un encantamiento, una poderosa energía surge de su cuerpo hacia su objetivo, haciendo que su corazón late con renovado vigor.

El Hechicero puede utilizar este Hechizo para recuperar 1D6 Heridas por Nivel de Combate a un solo Aventurero, hasta el máximo de Heridas Iniciales.

Objetivo: Un Aventurero sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Vientos del destino

La realidad se desenfoca mientras el Hechicero manipula el curso de la realidad.

Este Hechizo permite a los Aventureros repetir una única tirada de dados que tengan que realizar en este turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Un turno.

• HECHIZOS DE NIVEL 11 •

Los siguientes hechizos son de nivel 11, y necesitan 11 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Carnaval de Muerte

Doblegados a una irracional locura, los Monstruos se lanzan a una orgía de destrucción, atacándose unos a otros, ignorando por completo a sus enemigos verdaderos.

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 2+ el Monstruo se moverá hacia su compañero más cercano y lo atacará ese turno en lugar de los Aventureros. Si hay confusión respecto a quien debe atacar, el Hechicero decide. Mientras estén afectados por el hechizo, los Monstruos no pueden tratar a nadie.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección del tablero que el Hechicero.

Duración: Un turno.

Ventana de vacío

El Hechicero crea un oscuro portal, que atrae hipnóticamente a los Monstruos.

Este Hechizo permite crear un agujero hacia los Reinos del Caos y lanzar a los Monstruos cercanos a él a su interior. El agujero se crea en una casilla vacía en línea de visión con el Hechicero. Una vez activo, tira 1D6 por cada Monstruo adyacente a él. Con 1, 2, 3 o 4 el Monstruo puede ignorar el agujero. Pero con un 5 o 6 el Monstruo es atraído hacia él y desaparece. Al final del turno, el agujero desaparece con un estallido de energía. Los Aventureros no se ven afectados por el agujero, aunque no podrán pasar a través de la casilla que ocupa.

Objetivo: Cualquier casilla vacía en la línea de visión del Hechicero.

Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Tejido de vida

El Hechicero canaliza una vasta cantidad de energía a través de su cuerpo, reencauzándola hacia sus compañeros y sanando sus Heridas.

Tira 1D6 por cada Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Con un 4, 5 o 6 el Aventurero se ve fortalecido por la energía mágica y recupera todas sus Heridas. Con un 1, 2 o 3 el contacto mágico se rompe y el Hechizo no tiene efecto sobre ese Aventurero.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Torre de Aislamiento

El Hechicero desaparece de pronto, siendo transportado de nuevo a su estudio a millas de la Mazmorra.

Este Hechizo transporta al Hechicero fuera de la mazmorra al Asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma).

Objetivo: El Hechicero.

Duración: Inmediata.

• HECHIZOS DE NIVEL 12 •

Los siguientes hechizos son de nivel 12, y necesitan 12 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Tormenta de fuego

Un resplandeciente muro de fuego se levanta del suelo, envolviendo el área de ardientes llamas.

Elije un área de 2 por 2 casillas sobre el tablero en línea de visión del Hechicero. Todos los Monstruos en el área sufren 6D6 Heridas (tira una sola vez para todos los Monstruos) sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Todos los Monstruos en el área de 2 por 2 en línea de visión del Hechicero.

Duración: Inmediata.

Transmutación

El Hechicero se ríe mientras toca a su víctima, invocando a los espíritus de la tierra para que lo posean.

Este Hechizo permite al Hechicero convertir a un Monstruo adyacente a él en piedra y destruirlo. El Hechicero deberá efectuar una tirada para Impactar, y si tiene éxito, matará su víctima al instante. Debido al poder del Hechizo, aquellos objetivos que pueden efectuar una tirada por Resistencia Mágica o Disipación de Magia deben aplicar un modificador de -1.

Objetivo: Un Monstruo adyacente al Hechicero.

Duración: Inmediata.

Vórtice de destrucción

El Hechicero crea un poderoso vórtice en la sala.

Tira 2D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Si el resultado es igual o inferior al nivel de combate del Hechicero, el Monstruo es arrastrado por el vórtice y se considera eliminado. Si el resultado es mayor, el objetivo no se ve afectado.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Transporte de los condenados

El Hechicero crea un túnel mágico unidireccional para intentar sacar a sus compañeros de los peligros del subterráneo.

Este Hechizo permite transportar a los Aventureros fuera del subterráneo al Asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma) en cualquier momento. Sin embargo, aunque el Hechicero puede viajar y manipular el túnel sin problemas, el resto del grupo no.

Tira 1D6 por cada Aventurero por cada viaje realizado. Con un resultado de 1, el Aventurero se pierde en el vacío y su alma es transportada a otras dimensiones, destruyéndolo inmediatamente.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: Inmediata.

• VISITANDO ASENTAMIENTOS •

El Hechicero es el más extraño de los Aventureros, ya que puede llegar a ser muy operativo en Niveles de Batalla bajos en comparación con otros Aventureros. Esto significa que siempre hay una posibilidad de que podría ponerse en situaciones donde otros no lo harían.

La curiosidad y el deseo de conocimiento por parte del Hechicero implica que rara vez se encuentra descansando sin hacer nada.

Mientras visita una Población el Hechicero puede visitar al Fabricante de Armaduras, al Flechero, al Maestro Armero, al Comerciante de Animales, al Mercader, al Herrero de Pistolas, la Taberna, la Casa de Juego, el Alquimista, el Templo y El Gremio de Hechiceros.



HECHICEROS, EQUIPOS Y TESOROS

El Hechicero al ser uno de los personajes del juego básico de Warhammer Quest pueden diferenciarse claramente los Equipos y Tesoros que este Aventurero puede utilizar. El Aventurero sólo puede utilizar los marcados para Hechicero, pero puede llevar en la mochila cualquier objeto que no pueda utilizar para venderlo posteriormente en una Población.



HECHICEROS Y EVENTOS

Lo que sigue es una lista de eventos del Libro del Juego de Rol que se resuelven de forma diferente para el Hechicero.

24 - CIRCO

Tira 1D6. Si obtienes un 1-4 el Hechicero percibe que la bruja es una estafadora, y decide ignorar este evento. Tira los dados otra vez. Si obtienes un 5-6 el Hechicero aprecia que la bruja tiene un gran talento mágico y paga 2D6x10 de oro por una consulta. Tira los dados para la tabla de Consulta, y resta -2 al resultado. Después de todo, si ella es muy talentosa iés porque ha trabajado duro para estar ahí!

26 - PROMETIDO

Si el Hechicero tiene un Nivel de Batalla 4 o más, se las arregla para hacerse invisible y escapar, evitando este evento. No es necesario que tire más dados por hoy.

46 - ESCAPAR

Si el Hechicero decide que él desea intentar escapar y detener al toro, deberá superar un chequeo de Fuerza de Voluntad para determinar si consigue acabar con su mejor idea. Él se ocultará en las sombras si falla. El chequeo es de dificultad 7.

TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- 1** ¡Un viejo Enemigo reta al Hechicero a un duelo de Hechiceros! Si declina, la próxima consulta que haga le costará el doble del precio. Si acepta, realiza una batalla contra un Hechicero del Caos (o Del Imperio equivalente, si tienes las reglas) de su nivel apropiado(Campeón, Héroe, etc). Si el Hechicero gana, roba tres cartas de Tesoro y quédate con una. Si pierde, debe descartarse de un Tesoro a su elección.
- 2** El pueblo está tenso en contra de los Hechiceros debido a unos sucesos un tanto extraños y se le recomienda al Hechicero que se mantenga escondido hasta que todo vuelva a la normalidad. Debe permanecer escondido los siguientes 1D3 días hasta que el pueblo continue con sus quehaceres.
- 3** El Hechicero se encuentra con un viejo amigo, que ahora es (tira 1D6)
 - 1:** ¡Un insurgente del Caos! Lucha contra un Mago del mismo nivel. Si en la Fase de Poder sacas un 1, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 un guerrero viene en tu ayuda. Con un resultado de 1, 2 ó 3, ¡1D3 Guerreros del Caos te atacan!
 - 2-3:** ¡Un Sacerdote de Sigmar! Te bendice, permitiéndote repetir una tirada de un ataque fallido en la próxima Aventura.
 - 4-5:** ¡Un Hechicero Poderoso! Tira en la tabla de Consulta para determinar la ayuda que te brinda.
 - 6:** ¡Un mercenario! Te entrena en viejas rutinas de lucha, ganas +1 HA para la próxima Aventura.
- 4** El Mago es contratado para dar una charla en un colegio cercano. Debe permanecer 1D3+1 días preparándose, dando la lectura y el último día recibe (Nivel de Batalla) x 50 m.o.
- 5-6** ¡Realmente es un día sin Evento!

64 - BRUJERÍA

Si el Hechicero lo prefiere, puede plantar cara al público con magia. Tira 1D6: 1 El público ve esto como una clara positiva de que es brujo y deciden tomarlo para quemarle en la hoguera. Tira 1D6, si sacas un 1 eres quemado y mueres, sino escapas y dejas el asentamiento de inmediato. 2-5 Una combinación de bolas de fuego dolosamente pagada por miembros del Gremio de Hechiceros hacen retroceder a la muchedumbre que murmuran enfadados. 6 El Hechicero mata a un Cazador de Brujas que delira quien estaba poseído por las Fuerzas del Caos. Recibe una disculpa oficial y 1D6 x 50 oro por su trabajo.



DÍA ESPECIAL SIN EVENTO

Si cuando tiras en la Tabla de Eventos en Poblaciones, el resultado indica que el Hechicero tiene un día tranquilo, o sea, un día sin evento, tira en la siguiente tabla.

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 objetos extraños; y el aire está saturado de extraños vapores de colores exóticos.

Honorarios

Los Hechiceros del Gremio cobran unos honorarios de $1D6 \times 50$ 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.

1D6	Pueblo	Ciudad
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

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

TABLA 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 en un ataque.
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 un turno.
9. Resistencia de Dragón. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará $+1D6$ puntos a su Resistencia un turno.
10. Rapidez. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará $+2$ puntos a su Movimiento y podrá desrabarse automáticamente.
11. Constitución de Ogro. El Hechicero sumará permanentemente de 1 a 3 Heridas a su atributo. Tira $1D6$: 1-2= 1Herida; 3-5= 2Heridas; 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 cuál será su coste. Una vez se ha comprometido a adquirir alguna poción, no podrá desdecirse al comprobar que tienen un precio desorbitado. El coste total de las pociones será de $1D6 \times 100$ 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 opciones. Si un mismo Aventurero toma más de una poción a la vez, sus efectos serán acumulativos, pero si tomas 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	POCIÓN	EFFECTO
1	Poción de Fuerza	+1 Fuerza del Aventurero durante un turno.
2	Poción de Resistencia	+1 Resistencia del Aventurero durante un turno.
3	Poción de Combate	+1 Ataques del Aventurero durante un turno.
4	Poción de Velocidad	+1D6 Movimiento del Aventurero y se destraba de forma automática durante un turno.
5	Poción Insustancial	El Aventurero se hace etéreo, por lo que no se traba, no puede atacar ni ser atacado, ni puede utilizar Hechizos durante un turno.
6	Poción de Vuelo	El Aventurero vuela atravesando obstáculos 1D6+2 Movimiento. No se traba en combate. Si al final del turno está en contacto con un Monstruo puede atacar.

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



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 de 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, para evitar un isuceso 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.

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 $1D6 \times 100$ 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:

- 1-2.** 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 llenado con otro hechizo:

- 1-2.** 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.
- 3-5.** 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.



• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

En esta última sección del pack de Aventurero del Hechicero se dan algunas directrices breves para jugar con un Hechicero en el juego de rol de Warhammer Quest. En el juego de rol, los jugadores tienen muchas más opciones en cuanto a lo que pueden intentar hacer, y será el Director de Juego él que se asegure de que los jugadores actúan de una manera apropiada a su aventurero en particular.

Los humanos que nacen con capacidades mágicas son individuos peligrosos y temibles. Un hechicero inexperto siempre acaba rodeado de demonios y otras catástrofes. Para acabar con esta amenaza, el Imperio envía lejos a estos humanos para que se unan a una de las ocho ordenes de hechicería. Durante su aprendizaje los jóvenes hechiceros aprenden a usar la magia sin percances, y deciden a cuál de las órdenes se unirá.

Algunos aprendices estarán obligados a servir al hechicero que descubrió sus talentos, mientras que otros marcharan de aventuras para ganar suficiente dinero para pagar su tutela en los Colegios de la Magia.

Una vez los hechiceros completen su aprendizaje básico se unirán a una orden de la magia. Ahora tendrán acceso a los hechizos del saber que han escogido, pero deben equilibrar su recién adquirido poder con su vacilante capacidad para controlarlo.

La mayoría de los adeptos deben unas sumas considerables a sus colegios por sus enseñanzas, y deben salir de aventuras para saldar su deuda. Los hechiceros adeptos contratan sus servicios, a menudo por petición de su orden, por oro, conocimientos y la prosperidad política de sus colegios. Por supuesto, los elfos son ajenos al sistema de colegios, y no deben nada a nadie.

Una vez el hechicero manipule la magia con seguridad y sutileza, significa que ha desarrollado el trabajo de toda una vida y dentro del Imperio, será reconocido como un gran Señor de la Orden de magia que escogió.

TEST DE ATRIBUTOS

Los Hechiceros son los más extraños de todos los Aventureros. Las habilidades de los Hechiceros no están relacionadas con la lucha, o esquivar ágilmente a los Monstruos enfurecidos.

No están muy familiarizados con la mecánica. Su especialidad consiste en una sola palabra, ¡MAGIA! Por lo cual los Hechiceros son especialistas en identificar objetos mágicos, armas, etc. Son los mejores reconociendo artefactos y traduciendo pergaminos.

Pueden detener trampas mágicas o puertas secretas, al detectar el aura de poder que hay en ellas. Estas situaciones suelen resolverse con un chequeo "intelectual" de Iniciativa, en donde los Hechiceros son expertos. En chequeos físicos suelen ser muy mediocres.



Baltazar se adelantó. Un gesto, algunas palabras de poder y una luz dorada le rodeó. El joven mago se derritió repentinamente, convirtiéndose en una masa de oro líquido que zigzagueaba hacia el altar. Thyrus se rió y formuló un contrahechizo mientras invocaba las Bandas Carmesíes para atrapar a su oponente. Cuando vio al mago dorado atrapado, Thyrus formuló un segundo hechizo. Inmediatamente quedó envuelto por unas alas de fuego y se elevó por los aires hacia el báculo. Una oleada de energía dorada vaporizó las Bandas. A continuación, Thyrus se estrelló contra el suelo con un grito. ¡La túnica del mago brillante, su amplio manto y todo lo que llevaba se habían convertido de repente en plomo! Baltazar comenzó a caminar hacia el altar.

En una décima de segundo, el cuerpo de Thyrus quedó cubierto por intensas llamas que derritieron rápidamente el plomo y el Patriarca se puso en pie de nuevo. Una Cimitarra Escarlata, la sólida manifestación de la ira de Thyrus, se materializó en el aire y avanzó velozmente hacia Baltazar. La cimitarra se encontró a mitad de su vuelo con un Guantelete Bruñido, conjurado de manera similar, y los dos hechizos se cancelaron el uno al otro con un destello.

Baltazar fue el siguiente en contrataracar y una Jaula Dorada aprisionó al mago rojo. Thyrus se sintió ultrajado por la renuncia de su oponente a utilizar hechizos ofensivos, así que de su mano extendida salió disparado un rayo de intenso calor. La ardiente energía abrió un gran agujero en la jaula y avanzó hacia el mago dorado. Baltazar alzó su mano izquierda enguantada y el rayo fue detenido por un reluciente escudo dorado. Thyrus mantuvo la presión y el rayo se convirtió en un delgado haz de energía roja. El escudo de Baltazar iba palideciendo por momentos durante el ataque y, obviamente, no podría resistir mucho tiempo. La mano derecha del Mago Dorado se alzó y brilló un instante sin efecto aparente.

El Patriarca se sentía triunfante, pronto el desafiante debería rendirse o se convertiría en una pila de huesos calcinados. Fue entonces cuando Thyrus, de repente, se dio cuenta de que algo extraño le ocurría a sus piernas. Tenía una sensación de frio glacial que comenzaba a extenderse hacia arriba desde sus miembros inferiores.

Thyrus tuvo que interrumpir su ataque. Miró hacia abajo. Presa del terror, ise dió cuenta de que su cuerpo se estaba convirtiendo en oro! ¿Cómo era posible? No le había tocado, a no ser... ¡Su propio rayo de calor!

El rayo había establecido un contacto entre los dos magos. ¡El maldito Baltazar debía de haber canalizado la energía dorada a través del propio hechizo de Thyrus! Durante un segundo, el Patriarca estuvo a punto de caer presa del pánico, ¡Qué dominio! ¡Qué control!

Fue entonces cuando su espíritu guerrero tomó el control una vez más y canalizó toda su ardiente energía en un intento desesperado de detener la transmutación. Se concentró en la fría sensación del metal y luchó contra ella con todo el ardor de sus venas. Tras una difícil lucha, el Patriarca logró detener la energía dorada a la altura de su cintura, mientras alzaba de nuevo su cabeza justo a tiempo de ver a Baltazar a pocos metros del altar. Con sus piernas todavía paralizadas, el Patriarca levantó sus brazos y conjuró el hechizo más poderoso de su Orden. Un enorme Muro de Fuego surgió entre Baltazar y el altar.

La creación se extendía desde un muro de la enorme cámara hasta el otro. Los dos magos parecían empatados... O, al menos, eso parecía: Thyrus no podía moverse, ni podía perder su concentración si quería mantener el Muro; Baltazar tenía al alcance de su mano el báculo, pero no podía cogerlo. El Patriarca intentaba concentrarse, tenía muy poco tiempo para intentar encontrar una solución. Luego, una vez más, presenció lo imposible. ¿Fue un brazo de oro sólido lo que atravesó el muro y asió el báculo? La brillante luz de su hechizo impedía ver con claridad. Entonces acabó todo.

La estancia estaba inundada de destellos de luz dorada que cegaron a los Maestros en sus miradores protegidos. Cuando pudieron ver de nuevo, Baltazar estaba en el centro del salón sosteniendo firmemente el báculo en sus manos. Frente a él había una estatua dorada, tan sólo los ojos y la boca del Patriarca eran aún de carne. La voz pausada de Baltazar hizo eco en sus mentes:

"Thyrus Gormann, has olvidado que la esencia del metal se compone de Piedra y Fuego a partes iguales; y eso ha sido la causa de tu derrota. Podría acabar con tu vida ahora; pero el Imperio necesita de tus poderes contra sus múltiples enemigos, tu Orden requiere tu liderazgo y yo preferiría conservarte como a un amigo. ¿Reconoces mi autoridad? "De acuerdo, has ganado el duelo de una manera justa. Eres ahora nuestro Patriarca Supremo y podrás contar con mi respeto y lealtad hasta que nos volvamos a encontrar aquí, dentro de ocho años". "Estaré preparado Gormann -respondió Baltazar-. Estaré preparado".

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL HECHICERO •

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabajo
1	0	Novicio	2	6+	3	1	3	1D6+6	3	1	0	3	1D6	4+
2	2.000	Campeón	2	6+	3	1	3	2D6+6	4	1	0	4	2D6	4+
3	4.000	Campeón	3	6+	3	1	3	2D6+6	4	2	1	4	3D6	4+
4	8.000	Campeón	3	5+	3	1	3	3D6+6	4	2	1	4	4D6	4+
5	12.000	Héroe	3	5+	3	2	4	3D6+6	4	2	2	4	5D6	3+
6	18.000	Héroe	4	5+	4	2	4	4D6+6	4	2	2	5	6D6	3+
7	24.000	Héroe	4	5+	4	2	4	4D6+6	4	3	2	5	7D6	3+
8	32.000	Héroe	4	5+	4	2	4	5D6+6	5	3	3	5	8D6	3+
9	45.000	Señor	4	4+	4	3	4	5D6+6	5	3	3	5	9D6	3+
10	50.000	Señor	4	4+	4	3	4	6D6+6	6	3	3	5	10D6	3+

GAMES WORKSHOP®

PRODUCT

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell
Product Code: 0017
Part No.: 102619



•HECHICERO•

BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART

John Blanche, Wayne England & David Gallagher