

TIRADA DE PRIORIDAD

- Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto puede elegir qué jugador tiene la **Prioridad** ese turno; no tiene por qué elegirse a sí mismo si no quiere tenerla.
- Si hay empate y es el primer turno de la partida, los jugadores repiten la tirada hasta que uno gane.
- Si hay empate en turnos posteriores, la elección de quién tiene la **Prioridad** pasa al jugador que **no eligió** quién tenía la Prioridad en el turno anterior.

Acciones heroicas:

Fase de Movimiento:

Movimiento Heroico (Genérico/Movimiento): Un Héroe se mueve antes que todos los demás modelos. Si grita “¡Conmigo!”, todos los modelos aliados a 6” del Héroe pueden moverse como parte de esta acción. Si el modelo que declara la acción es cargado antes de que el Movimiento Heroico se resuelva, la acción se cancela y se pierde el punto de Poder.

Canalización Heroica (Channeling) (Movimiento): Un Héroe que declara Canalización Heroica cuenta el resultado de su próxima tirada para Lanzar un Poder Mágico como un 6. No necesita tirar dados para esa tirada, pero debe gastar un punto de Voluntad como es habitual.

Marcha Heroica (March) (Movimiento): Un Héroe con las palabras clave Infantería, Carro o Bestia de Guerra añade 3” a su Movimiento en esa fase. Un Héroe con Caballería o la regla especial Volar añade 5”. Si grita “¡A la carrera!”, todos los modelos aliados a 6” también aumentan su Movimiento según su tipo. El Héroe y los modelos afectados no pueden cargar en esa fase. Todos deben terminar su movimiento a 6” del Héroe.

Resolución Heroica (Resolve) (Movimiento): Un Héroe supera automáticamente cualquier chequeo de Valor debido a que su ejército esté Desmoralizado. Además, todos los aliados a 6” obtienen un dado adicional gratuito al realizar tiradas para Resistir Magia hasta la Fase Final del turno.

Fase de Disparo:

Disparo Heroico (Shoot) (Genérico/Disparo): Un Héroe dispara antes que todos los demás. Si grita “¡Fuego!”, todos los modelos aliados a 6” pueden disparar con él. No necesitan elegir el mismo objetivo. Si un modelo afectado no dispara en ese momento, no podrá disparar más tarde en la fase.

Precisión Heroica (Accuracy) (Disparo): Un Héroe obtiene la regla especial Tirador Experto y puede repetir las tiradas fallidas de “En el Camino”. No puede usar esta acción si está trabado en combate o no puede activarse. Si grita “¡Apunten!”, todos los modelos aliados a 6” pueden repetir esas tiradas fallidas.

Fase de Combate:

Combate Heroico (Combat) (Genérico/Combate): Un Héroe que declara un Combate Heroico combate antes que los demás. Si todos los enemigos son eliminados en ese combate, el Héroe y cualquier modelo aliado (excepto Bestias de Guerra y Carros) involucrados pueden moverse de nuevo. Si este movimiento se usa para cargar contra otros enemigos, los modelos que cargan combaten de nuevo en el orden habitual.

Desafío Heroico (Challenge) (Combate): Un Héroe puede declarar un Desafío Heroico si hay un enemigo a 6” y de la misma Categoría Heroica o superior. El Héroe obtiene +1 Ataque (tanto en la tirada de Duelo como al realizar Golpes) y un +1 para Herir contra su objetivo. Además, si elimina a su objetivo, gana inmediatamente 1 punto de Poder (sin superar su límite inicial). Si el objetivo acepta el desafío, obtiene los mismos beneficios. Ambos modelos deben cargarse mutuamente cuando se activen.

Defensa Heroica (Defense) (Combate): Un Héroe solo sufrirá Heridas con tiradas naturales de 6. Si se requieren dos tiradas, ambas deben ser 6.

Fuerza Heroica (Strength) (Combate): Un Héroe dobla su valor de Fuerza (hasta un máximo de 10) al realizar Golpes hasta la Fase Final del turno.

Golpe Heroico (Strike) (Combate): Un Héroe añade D3 a su valor de Combate durante la Fase de Combate (hasta un máximo de 10).

1. FASE DE MOVIMIENTO:

Fase de Activación: Durante la Fase de Activación de un jugador, cada modelo se Activa en el orden que se desee. Cuando se Activa, un modelo sigue estos pasos:

1. Resolver cualquier regla especial.
2. Resolver reglas especiales antes de moverse.
3. El modelo se Mueve, resolviendo cualquier regla especial durante el movimiento.
4. Resolver reglas especiales después de moverse.
5. Resolver cualquier regla especial final.

Cada modelo debe completar completamente su Activación antes de que otro comience la suya. Todos los modelos deben Activarse si pueden, aunque no hagan nada. Si un modelo no puede Activarse, omite estos pasos. La fase termina cuando todos los modelos han sido Activados.

2. FASE DE DISPARO

1. Determinar línea de visión, alcance y obstrucción:

El objetivo válido debe estar dentro del alcance del modelo que dispara y tener Línea de Visión. Un objeto está “in the way” si el objetivo está detrás o en contacto con la base de la obstrucción (cuando se dispara a Caballería, la montura siempre se considera “in the way”).

2. Tirada para impactar:

Tira un D6 para ver si el modelo impacta a su objetivo según su valor de Disparo. Si la tirada es igual o superior al valor de Disparo, es un impacto. Si es menor, falla. Un 6 natural siempre cuenta como impacto.

3. Resolver “in the way”:

Por cada obstrucción, tira un D6. Con 4+, el disparo pasa con éxito la obstrucción. Con 1–3, el disparo impacta en la obstrucción. Si la obstrucción es otro modelo, se hace una tirada para herir.

4. Tirada para herir:

Por cada impacto, tira un D6 y compara la Fuerza del arma con la Defensa del objetivo en la tabla de “Para herir”.

Movimiento y disparo

Si el modelo se ha movido más de la mitad de su valor de Movimiento, no puede realizar ataques de disparo. Si se ha movido menos de la mitad, recibe +1 a su valor de Disparo este turno.

Modelos en el camino

Los modelos del bando del Mal pueden disparar a objetivos en combate o bloqueados. Tira un D6: con 4+, impactas al objetivo previsto; con 1–3, impactas al aliado más cercano al tirador.

3. FASE DE COMBATE

1. Duelo:

Los modelos en combate lanzan un número de D6 igual a su valor de Ataques, y el jugador con la tirada más alta gana. En caso de empate, gana el modelo con mayor valor de Combate. Si sigue el empate, se usa un D6 para determinar el ganador.

2. El perdedor se retira:

El(los) modelo(s) que pierden deben retroceder 1". Si no pueden moverse hacia atrás, quedan Atrapados.

3. El ganador realiza ataques:

El modelo ganador realiza un número de ataques igual a sus ataques. El jugador puede repartir los ataques entre los enemigos derrotados como desee. **S VS D**

Atrapado y tumbado

Si un modelo no puede retroceder 1" tras perder un combate, queda Atrapado. Un modelo tumbado siempre se considera Atrapado. Los modelos tumbados nunca pueden cargar, solo pueden moverse 1", y si ganan un combate se levantan inmediatamente pero no pueden realizar ataques. Si pierden, pueden retroceder 1" pero no pueden levantarse con ese movimiento. Los ataques (herir) contra modelos atrapados se duplican.

Habilidades:

Protección (Shielding):

- Declara que estás usando "Shielding" y duplica el número de Ataques al hacer las tiradas de Duelo. Si tu modelo gana el combate, no puede realizar Golpes (Strikes).
- Los modelos tumbados pueden usar Shielding.
- En combates múltiples, todos los modelos aliados deben tener escudos para beneficiarse de Shielding, aunque no todos tienen que usarlo.
- Los modelos montados no pueden usar la regla especial de Shielding.

MIGHT

El Poder puede usarse de dos formas: para modificar tiradas de dados y para realizar Acciones Heroicas. Se puede decidir usar Poder después de haber realizado la tirada.

Cada punto de Poder gastado aumenta el resultado de la tirada en +1.

Si ambos jugadores usan Poder, el jugador cuyo Héroe esté perdiendo el Duelo tiene la primera oportunidad de usarlo. Si decide usar Poder para ganar, el oponente también puede usar Poder. Esto continúa alternativamente hasta que ambos jugadores hayan gastado el Poder que deseen o ya no puedan usar más.

El Poder puede usarse para: pruebas (Saltar, Tregar, Saltar largo, Nadar, pruebas de jinete lanzado y "en el camino"), tiradas de Duelo, disparo, para herir, valentía, inteligencia, uso de Voluntad y uso de Destino.

WILL

Superar una prueba de Valentía (Courage Test):

Un héroe puede gastar uno o más puntos de Voluntad para aumentar el resultado de una prueba de Valentía. Por cada punto de Voluntad gastado, el resultado aumenta en +1. Se pueden combinar puntos de Poder y Voluntad para aumentar la tirada de Valentía.

Lanzar un poder mágico:

Un héroe con poderes mágicos en su perfil puede gastar puntos de Voluntad para intentar lanzarlos. Por cada punto de Voluntad gastado, añade un dado adicional al test de lanzamiento.

Resistir un poder mágico:

Un héroe que es objetivo de un poder mágico puede gastar puntos de Voluntad para intentar resistirlo. Por cada punto de Voluntad gastado, añade un dado adicional a la tirada de resistencia.

FATE

Cuando un Héroe gasta un punto de Destino, se marca como usado y luego se lanza un D6. Con un 4+, la herida se evita y no tiene efecto: no se reduce el número de heridas del héroe. Si la tirada de Destino falla y el héroe aún tiene puntos de Destino restantes, puede gastar otro inmediatamente del mismo modo. Los puntos de Destino deben resolverse uno por uno antes de gastar el siguiente.

TESTS

Valentía (Courage):

Tira 2D6 y compara el resultado con la característica de Valentía del modelo. Si el resultado de 2D6 es igual o mayor que la Valentía del modelo, la prueba de Valentía se supera. Si el resultado es menor, la prueba falla.

Inteligencia (Intelligence):

Tira 2D6 y compara el resultado con la característica de Inteligencia del modelo. Si el resultado de 2D6 es igual o mayor que la Inteligencia del modelo, la prueba de Inteligencia se supera. Si es menor, la prueba falla.

Carga de Caballería (Cavalry Charge):

Cuando un modelo de caballería carga, obtiene dos bonificaciones adicionales en la Fase de Combate:

- Ataque adicional
- Derribo al suelo (Knock to the Ground)

Un modelo de caballería con esta bonificación obtiene +1 Ataque durante el combate, tirando dados adicionales para el Duelo y realizando ataques extra. Esto se aplica incluso si se usa la característica de Ataques de la montura.

Si el modelo de caballería gana el Duelo, todos los modelos de infantería en combate quedan tumbados después de retirarse, excepto monstruos o modelos con Fuerza 6 o superior.

Para obtener estas bonificaciones, deben cumplirse todas estas condiciones:

- El modelo de caballería ha cargado únicamente contra modelos de infantería y, cuando se resuelve el combate, está luchando exclusivamente contra infantería.
- El modelo de caballería no está en combate con otro modelo de caballería, un carro o una bestia de guerra cuando se resuelve el combate.
- El modelo de caballería no está en terreno difícil de ningún tipo.
- El modelo de caballería no está bajo efecto de “Transfixión”.

Nota: Estas bonificaciones siguen aplicándose incluso si la caballería es cargada posteriormente por otros enemigos, siempre que todas las condiciones anteriores sigan siendo verdaderas.

HABILIDADES

Ataques de Poder Brutal (Brutal Power Attacks):

Rend (Desgarrar):

Al resolver las tiradas para herir (To Wound), usa la característica de Fuerza del modelo designado en lugar de su Defensa en la tabla de Para Herir.

Barge (Embestida):

No puede usarse si el modelo está participando en un Combate Heroico. Todos los modelos enemigos involucrados en el combate deben retroceder 3" en la dirección determinada por el jugador que controla el monstruo, en lugar de 1". Si los modelos enemigos no pueden moverse 3", se mueven lo máximo posible y quedan tumbados. Una vez que un monstruo usa Barge, el combate termina inmediatamente y no se pueden hacer más ataques ni Ataques de Poder Brutal. El monstruo puede moverse D3+3". Si carga contra un enemigo, puede combatir normalmente en la secuencia habitual, pero no puede usar Ataques de Poder Brutal.

Hurl (Lanzar):

El monstruo lanza un D3 y añade la diferencia de Fuerza para determinar la distancia de lanzamiento. Después realiza una prueba de Inteligencia (si está montado, usa la Inteligencia del jinete). Si la supera, el monstruo elige una miniatura enemiga dentro de Línea de Visión y del alcance de lanzamiento. Si falla, el oponente elige el objetivo en su lugar. La miniatura lanzada sufre dos impactos de Fuerza 6 (tanto el jinete como la montura si es caballería) y queda tumbada o "Knocked Flying" si es caballería. El objetivo, si tiene Fuerza 5 o menos, queda tumbado y sufre un impacto de Fuerza 6. Si no hay objetivos válidos, el monstruo puede lanzar la miniatura hacia un punto elegido en su lugar. El combate termina inmediatamente y no se pueden realizar más ataques. Un monstruo no puede usar Hurl en un Combate Heroico.

Caballería Monstruosa (Monstrous Cavalry):

- Incluso la infantería con Fuerza 6 o superior puede ser derribada (quedar Tumbada) por la Caballería Monstruosa.
 - Puede derribar a otros Monstruos, pero solo si la Fuerza del modelo de Caballería Monstruosa es mayor.
 - Puede derribar a modelos de Caballería. El jinete "derribado al suelo" se trata como si hubiera obtenido un resultado de "Caída violenta". El montura se trata como si el jinete hubiera sido eliminado, y también queda tumbada.
 - La Caballería Monstruosa cuenta como "en el camino" con un resultado de 1-4 y puede usar Ataques de Poder Brutal.
-

Caballería (Cavalry):

- Un modelo que carga contra infantería gana un ataque adicional durante ese combate. No se aplica si combate a través de una barrera.
- Un modelo de caballería que carga contra infantería y gana el combate derriba a los enemigos tras su retirada.
- Un modelo que haga ataques contra caballería debe elegir si ataca al jinete o a la montura. Si tiene varios ataques, puede repartirlos entre ambos.

EQUIPO UNIVERSAL

Capa élfica (Elven Cloak):

Un modelo no puede ser objetivo si está parcialmente oculto de la Línea de Visión y a más de 6" de distancia. Los ataques contra modelos con capa élfica tienen -1 a la tirada.

Estandarte (Banner):

Un estandarte permite repetir una tirada de Duelo para modelos aliados en un combate dentro de 3" del portador. Puede usarse después de que el oponente tire, pero antes de gastar puntos de Poder (Might). El portador tiene -1 a las tiradas de Duelo. Si el portador muere, el estandarte puede pasarse a otro modelo aliado en contacto de base.

Cuerno de guerra (War Horn):

+1 al valor de Valentía dentro de 24" del modelo. El portador gana "dominante (2)". Aumenta en 3" el alcance de "Stand Fast" para sí mismo o para un héroe dentro del alcance de "Stand Fast".

Tambor de guerra (War Drum X):

Un modelo con tambor de guerra puede declarar un Movimiento Heroico gratuito en la fase de Declaración de Acciones Heroicas sin gastar un punto de Poder, incluso si no es un Héroe. Este Movimiento Heroico debe usar "A todo gas (At the Double)", aumentando su alcance a 12".

Las miniaturas aliadas deben terminar su activación dentro de 12".

Solo afecta a modelos que compartan la palabra clave del tambor de guerra. Un modelo no puede beneficiarse al mismo tiempo de un tambor de guerra y de un Movimiento Heroico normal en el mismo turno.

MAGIA

Un modelo con Poderes Mágicos (y con puntos de Voluntad restantes) puede intentar lanzar uno (y solo uno) de ellos en cualquier momento durante su Activación.

Un modelo que esté Volando debe aterrizar para poder lanzar un Poder Mágico.

Los modelos del Bien no pueden lanzar un Poder Mágico si esto pone en riesgo de herir a un modelo aliado.

El objetivo del Poder Mágico debe estar en Línea de Visión y dentro del alcance.

Lanzar un Poder Mágico (Casting):

Para usar un Poder Mágico, el jugador que controla el modelo decide cuántos puntos de Voluntad va a gastar.

Luego lanza un D6 por cada punto de Voluntad gastado.

Si alguno de los dados es igual o superior al Valor de Lanzamiento (Casting Value), el hechizo se ha lanzado con éxito.

Si ninguno de los dados iguala o supera ese valor, el Poder Mágico falla y no tiene efecto.

Resistir un Poder Mágico:

El modelo objetivo puede intentar resistir el hechizo gastando puntos de Voluntad.

Por cada punto de Voluntad gastado, el modelo lanza un D6.

Si alguno de los dados iguala o supera la tirada más alta del intento de lanzamiento, el Poder Mágico es resistido y no tiene efecto.

Clasificación de hechizos:

Instantáneo (I):

Se resuelve inmediatamente y termina.

Temporal (T):

Dura hasta la fase final del turno.

Exhaustión (E):

Permanece en juego hasta que el lanzador llega a 0 puntos de Voluntad.

Magia – Lista de Poderes

Aura de Mando (Aura of Command) (E): Este Poder Mágico afecta al lanzador. Mientras esté activo, el lanzador y todos los modelos aliados a 6" pasan automáticamente todas las pruebas de Valentía que deban realizar.

Aura de Desesperación (Aura of Dismay) (E): Este Poder Mágico afecta al lanzador. Los modelos enemigos a 6" sufren -1 a sus pruebas de Valentía.

Destierro (Banishment) (I): Afecta a un modelo Espíritu enemigo dentro de alcance. El objetivo sufre inmediatamente 1 herida. Si el objetivo es caballería, el lanzador elige si afecta al jinete o a la montura.

Dardo Negro (Black Dart) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. Sufre un impacto de Fuerza 6. En caballería, se elige si afecta al jinete o a la montura.

Furia de Espadas (Bladewrath) (T): Afecta a un modelo aliado dentro de alcance. Sus ataques se resuelven con Fuerza 6 en el próximo combate.

Bendición de los Valar (Blessing of the Valar) (I): Afecta a un modelo aliado dentro de alcance. Recupera 1 punto de Destino gastado previamente.

Luz Cegadora (Blinding Light) (T): Afecta al lanzador. Mientras esté activa, el área a 6" del lanzador se considera siempre luz diurna. Además, los modelos enemigos que disparen a objetivos dentro de 6" solo impactan con un 6. No funciona si hay terreno impenetrable entre el objetivo y la fuente de luz.

Llamar Vientos (Call Winds) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. Se mueve D3+3" en línea recta alejándose del lanzador. Si choca con terreno u otro modelo, se detiene. Después queda tumbado. Puede sacarse de combate.

Helar el Alma (Chill Soul) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. Sufre 1 herida. En caballería, se elige objetivo.

Colapso de Rocas (Collapse Rocks) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de estructuras de piedra o zonas similares. Sufre un impacto de Fuerza 7 y queda tumbado. Si es caballería, cuenta como "Knocked Flying" (caída violenta).

Compulsión (Compel) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. El lanzador puede mover al objetivo hasta la mitad de su movimiento, incluso si ya ha movido este turno. No puede sacarlo de combate ni obligarlo a pruebas de salto, escalada, etc. Puede obligarlo a moverse hacia terreno difícil o a cargar (sin necesidad de prueba de Valentía contra Terror). Puede hacer que suelte objetos de escenario o use el Anillo Único. Tras ser movido, no puede moverse más ese turno.

Maldición (Curse) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. El objetivo pierde inmediatamente 1 punto de Destino (Fate). En caballería, se elige si afecta al jinete o a la montura.

Agotar Valentía (Drain Courage) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. Reduce su Valor de Valentía en 1 de forma permanente durante la partida (puede acumularse). En caballería, se elige si afecta al jinete o a la montura.

Encantar Armas (Enchant Blades) (T): Afecta a un modelo aliado dentro de alcance. Puede repetir todas las tiradas fallidas para herir en ese turno de combate.

Enfurecer Bestia (Enrage Beast) (T): Afecta a una bestia aliada dentro de alcance. Gana +2 a Combate, Fuerza y Ataques, y la regla "Sin Miedo" hasta el final del turno. Después sufre 1 herida.

Explosión de Fuego (Flame Burst) (I): Afecta a un modelo enemigo dentro de alcance. Sufre un impacto de Fuerza 6. Es un ataque de fuego (inmune al fuego es inmune a este poder).

Niebla de Desorden (Fog of Disarray) (E): Este Poder Mágico tiene como objetivo al lanzador. Los modelos enemigos dentro de 6" del lanzador sufren un penalizador de -1 a cualquier prueba de Inteligencia que deban realizar.

Magia de Interferencia (Foil Magic) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo dentro de alcance. El lanzador puede elegir un Poder Mágico activo sobre el objetivo con duración de Agotamiento que esté actualmente en juego. Ese Poder Mágico termina inmediatamente.

Fortificar Espíritu (Fortify Spirit) (E): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo aliado dentro de alcance. Cada vez que el objetivo sea afectado por un Poder Mágico lanzado por un modelo enemigo, obtiene un dado adicional gratuito para cualquier prueba de Resistencia que deba realizar. Este dado adicional puede usarse incluso si el objetivo no tiene Puntos de Voluntad o decide no usar ninguno de su reserva.

Furia X (Fury X) (E): Este Poder Mágico tiene como objetivo al lanzador. Los modelos aliados dentro de 6" del lanzador que tengan las mismas palabras clave que las indicadas entre paréntesis superan automáticamente cualquier prueba de Coraje que deban realizar.

Infundir Miedo (Instil Fear) (T): Este Poder Mágico tiene como objetivo al lanzador. Los modelos enemigos dentro de 6" del lanzador se consideran como si tuvieran la regla especial Aterrador.

Ira de la Naturaleza (Nature's Wrath) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a todos los modelos enemigos dentro de alcance, incluso si no están en Línea de Visión del lanzador. Todos los modelos afectados quedan inmediatamente Derribados. Los modelos de Caballería se consideran automáticamente como si sufrieran un resultado de Jinete Derribado en la Tabla de Jinete Derribado.

Velocidad de Pánico (Panic Speed) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo de Caballería dentro de alcance. El jinete es expulsado y la montura huye inmediatamente y se retira como baja. El jinete se considera automáticamente como si sufriera un resultado de Jinete Derribado en la Tabla de Jinete Derribado.

Paralizar (Paralyse) (E): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo dentro de alcance. El objetivo queda inmediatamente Paralizado. Un modelo Paralizado queda inmediatamente Derribado y no puede hacer nada hasta que se recupere. Esto incluye Activarse, realizar ataques de disparo, declarar Acciones Heroicas o usar habilidades activas. Si un modelo Paralizado está trabado en combate, solo aporta un dado al Resultado del Duelo y no proporciona Valor de Combate; además, no puede hacer Ataques, aunque gane. Si un modelo Paralizado es el único de su bando implicado en un combate, pierde automáticamente el Resultado del Duelo: no se tiran dados.

Al final de la Fase Final de cada turno, un modelo Paralizado puede tirar un D6. Con un 6, el modelo se recupera inmediatamente (puede usar Poder para mejorar esta tirada). Además, después de hacer esta tirada, cualquier modelo aliado en contacto base con un modelo Paralizado también puede tirar un D6, uno a la vez. Si alguno obtiene un 6, el modelo Paralizado se recupera inmediatamente (un modelo Héroe puede usar su propio Poder para mejorar esta tirada). Si un modelo Paralizado está en un elemento de agua al final de la Fase de Movimiento, debe realizar un chequeo de Nadar para ver si se hunde.

Protección de los Valar (Protection of the Valar) (T): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo aliado dentro de alcance. El objetivo no puede ser elegido como blanco de Poderes Mágicos enemigos ni de reglas especiales enemigas que seleccionen específicamente a un modelo. Además, los modelos enemigos que apunten al modelo protegido con un ataque de disparo sufrirán un penalizador de -1 a sus tiradas para impactar.

Renovar (Renew) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo aliado dentro de alcance. El objetivo recupera inmediatamente 1 Herida perdida anteriormente en la batalla. Si este Poder Mágico se lanza sobre un modelo de Caballería, el lanzador debe elegir si el objetivo es el jinete o la montura.

Explosión Hechicera (Sorcerous Blast) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo dentro de alcance. El objetivo sufre inmediatamente un impacto de Fuerza 5. Si sobrevive, queda inmediatamente Derribado. Si el objetivo era un modelo de Caballería, se considera automáticamente que sufre un resultado de *Jinete Derribado con Proyección* en la Tabla de Jinete Derribado.

Si el objetivo estaba Trabado en Combate, cualquier otro modelo implicado en ese mismo combate también quedará Derribado si tiene Fuerza 5 o menor; asegúrate de separar los combates antes de determinar qué modelos quedan Derribados de esta forma.

Fortalecer Voluntad (Strengthen Will) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo aliado dentro de alcance. El objetivo recupera inmediatamente 1 punto de Voluntad gastado anteriormente en la batalla. Si este Poder Mágico se lanza sobre un modelo de Caballería, el lanzador debe elegir si el objetivo es el jinete o la montura.

Aura Aterradora (Terrifying Aura) (E): Este Poder Mágico tiene como objetivo al lanzador. Mientras este poder esté en efecto, el lanzador tiene la regla especial Terror.

Transfijar (Transfix) (T): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo dentro de alcance. Hasta la Fase Final del turno, el objetivo no puede Activarse, declarar Acciones Heroicas, usar habilidades activas ni realizar ataques de disparo. Si el objetivo gana un Resultado de Duelo, no puede realizar ataques. Si el objetivo tiene algún equipo con una habilidad activa, lo conserva, pero no puede usar dicha habilidad.

Temblo (Tremor) (I): Traza una línea imaginaria que se extienda 3D3" directamente desde el lanzador en una dirección elegida por este. Este Poder Mágico afecta a todos los modelos (amigos o enemigos) que se encuentren bajo esa línea. Cada objetivo sufre inmediatamente un impacto de Fuerza 4 y queda Derribado; si el objetivo es Caballería, el jinete se considera automáticamente como si sufriera un resultado de Jinete Derribado con Proyección en la Tabla de Jinete Derribado. Si un objetivo está trabado en combate, todos los demás modelos en ese mismo combate también se consideran objetivos — asegúrate de separar los combates antes de determinar qué modelos son afectados.

Los modelos con la regla especial Volar nunca pueden ser objetivo de este Poder Mágico bajo ninguna circunstancia.

Marchitar (Wither) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo dentro de alcance. El objetivo reduce inmediatamente su Fuerza en 1 durante el resto de la partida. Un modelo puede verse afectado por este poder varias veces a lo largo de la batalla, reduciendo su Fuerza cada vez. Si un modelo llega a Fuerza 0, es inmediatamente eliminado como baja. Si este Poder Mágico se lanza sobre un modelo de Caballería, el lanzador debe elegir si el objetivo es el jinete o la montura.

Ira de Bruinen (Wrath of Bruinen) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a todos los modelos enemigos dentro de alcance, incluso si no están en Línea de Visión. Todos los objetivos sufren inmediatamente un impacto de Fuerza 2 y quedan Derribados. Los modelos de Caballería se consideran automáticamente como si sufrieran un resultado de Jinete Derribado con Proyección en la Tabla de Jinete Derribado. Si el objetivo está en un elemento de agua, sufrirá un impacto de Fuerza 8 en lugar de Fuerza 2.

Enredaderas Retorcidas (Writhing Vines)(T): Este Poder Mágico tiene como objetivo al lanzador. Coloca un marcador de Enredaderas de 25 mm completamente dentro de 3" del lanzador. Los modelos enemigos tratan el área dentro de 3" del marcador como Terreno Difícil. Retira el marcador al final de la Fase.

Tu Bastón está Roto (Your Staff is Broken) (I): Este Poder Mágico tiene como objetivo a un modelo enemigo que tenga un Bastón de Poder dentro de alcance. El Bastón de Poder del objetivo es destruido inmediatamente; retíralo de su equipo.
