



La magia es un poderoso aliado, pero también un peligroso adversario. Todos los ejércitos utilizan algún tipo de hechicería, por lo que es importante conocer las arcanas habilidades que se hallan bajo tu mando. Sólo los hechiceros pueden lanzar hechizos.

## HECHIZOS

El término Hechicero incluye varios tipos de magos y brujos, tales como los Chamanes Orcos, los Magos élficos y los Sacerdotes Funerarios No Muertos, además de los Hechiceros humanos. La magia de cada ejército es diferente, y algunas son mejores que otras, como veremos más adelante.

## OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos son artefactos tales como estandartes, espadas o armaduras, y otorgan ataques especiales, protección, etc. Un objeto mágico tiene sus propias reglas especiales y un valor de en puntos.

Cuando organizas un ejército, puedes incluir objetos mágicos en él. Una unidad de infantería, caballería o carros puede tener un objeto mágico. Cada personaje también puede tener un objeto mágico. Si decides entre-

garle un objeto mágico a una unidad o a un personaje, entonces debes pagar los puntos adicionales. Esto implica que tendrás menos puntos para otras tropas.

Los objetos mágicos no pueden entregarse a monstruos o máquinas de guerra. Algunos objetos sólo pueden entregarse a personajes o a un hechicero, tal y como se indica más adelante.

## LANZAMIENTO DE HECHIZOS

En la fase de disparo, cada Hechicero puede lanzar un hechizo de la lista de hechizos correspondiente a su ejército. Un Hechicero puede lanzar un hechizo incluso si está integrado en una unidad que está trabada en combate cuerpo a cuerpo. El hechizo tiene un alcance como las armas de proyectiles, y la unidad objetivo debe hallarse dentro de esta distancia. A diferencia de los disparos de las armas de proyectiles, el Hechicero no tiene por qué escoger a la unidad enemiga más cercana, sino que puede elegir la que él quiera. Se supone que puede ver a todo su alrededor, aunque su visión quedará bloqueada por la peanas, las unidades y el terreno de la forma habitual.

El Hechicero designa el objetivo y debe obtener en una tirada de 1D6 el resultado indicado para que el hechizo funcione, normalmente 4+, 5+ ó 6 dependiendo de la dificultad del hechizo que lanza. Si lo logra, el hechizo funciona tal y como se describe. Si no, entonces no ha logrado lanzar el hechizo y no hay efecto alguno.

El resultado necesario para lanzar el hechizo a veces puede modificarse, pero, sin importar los posibles modificadores, un resultado de 1 siempre es un fallo, y un resultado de 6 siempre es un éxito.

Un hechizo sólo puede ser lanzado con éxito sobre la misma unidad una vez por fase de disparo.



## HECHIZOS DEL IMPERIO

### BOLA DE FUEGO

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*Una bola de fuego sale disparada del brazo extendido del Hechicero, quemándolo todo a su paso.*

Traza una línea imaginaria de 30 cm de largo que se extiende desde la peana del Hechicero en cualquier dirección que desees. Cada unidad atravesada por esa línea sufre tres ataques de disparo resueltos de la manera habitual. Fíjate que el hechizo puede afectar a varias unidades al mismo tiempo, y afectará a todas las unidades a las que atraviere (incluidas las tuyas). Las unidades no trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden ser *repelidas* como si se tratase de disparos normales. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser repelidas, pero los impactos recibidos se tendrán en cuenta durante la primera ronda de combate. Los impactos causados por una *Bola de Fuego* se consideran infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

### VOZ DE MANDO

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*La voz del Hechicero resuena por todo el campo de batalla dirigiendo a las tropas por encima del tumulto del combate gracias a la magia de Voz de Mando.*

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier unidad propia que se encuentre a 30 cm o menos del Hechicero sin importar si éste puede verla o no.

Si se logra lanzar el hechizo, la unidad puede moverse como si hubiese recibido una orden en la fase de mando. Una unidad sólo puede ser afectada una vez por turno por la *Voz de Mando*. La *Voz de Mando* sólo afecta a una unidad, nunca a una brigada, y sólo se verá afectada la unidad, no los personajes que se hayan integrado en ella.

### EMBRUJO

**4+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*La unidad es el objetivo de un embrujo formado por extrañas luces y sus peores pesadillas, lo que la desorienta.*

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga dentro del alcance sin importar si el Hechicero puede verla o no. Mientras dure este hechizo, la unidad afectada se mueve a *media marcha* incluso si carga. Excepto en el caso de los No Muertos (a quienes es imposible amedrentar por razones obvias), la unidad considera a todos sus enemigos como *terroríficos* (sufrir una penalización de -1 al número de Ataques). Si la unidad normalmente causa *terror*, entonces cesa de hacerlo mientras este hechizo funcione, y considera a todos sus enemigos tan *terroríficos* como el resto de las unidades.

El *Embrujo* dura hasta el final del siguiente turno del oponente. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad.

### TELEPORTACIÓN

**2+ para lanzarlo . . . . . Alcance: n/a**

*Un giro de su capa, un estallido, y el Hechicero se desvanece y reaparece en cualquier punto del campo de batalla.*

El Hechicero puede entrar o salir de un combate cuerpo a cuerpo mediante este hechizo. Una vez el Hechicero se ha teleportado, puede intentar inmediatamente lanzar otro hechizo. Tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 puede lanzar otro hechizo. Con un resultado de 1, 2 ó 3, no puede.

## HECHIZOS NO MUERTOS

### ANIMAR MUERTOS

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*El Hechicero señala a los muertos que siembran el campo de batalla y los obliga a continuar la matanza.*

Este hechizo sólo puede lanzarse si hay un combate cuerpo a cuerpo a 30 cm o menos del Hechicero (las bajas recientes proporcionan la materia prima). No es necesario que el Hechicero vea el combate cuerpo a cuerpo para lanzarlo.

Si logra hacerlo, se crea una unidad de infantería de Guerreros Esqueletos compuesta por tres peanas que inmediatamente se coloca a 30 cm o menos del Hechicero, trabada en cualquier combate cuerpo a cuerpo. Puede colocarse en la vanguardia, los flancos o la retaguardia del enemigo. Si no hay espacio suficiente, la unidad debe colocarse de manera que al menos toque a una unidad propia que esté combatiendo, y debe situarse de manera que *apoye* cuando exista la ocasión. No se considera que esta unidad haya cargado, y no cuenta a la hora de calcular los puntos de victoria.



### TOQUE DE MUERTE

**4+ para lanzarlo . . . . . Alcance: Contacto**

*Los enemigos del Hechicero se desbacen en polvo cuando sienten el corruptor Toque de Muerte.*

Este hechizo sólo puede lanzarse si el Hechicero se halla integrado en una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. La unidad enemiga que está en contacto con la unidad en la que se ha integrado el Hechicero sufre tres ataques automáticos resueltos de la manera habitual. Cualquier impacto infligido se tiene en cuenta al resolver la primera ronda de combate, y se considera como infligido en combate cuerpo a cuerpo.

### AURA DE INDECISIÓN

**4+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 60 cm**

*Una oscura nube de desesperación se abate sobre el enemigo, aniquilando su espíritu guerrero.*

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad que se halle dentro del alcance sin importar si el Hechicero puede verla o no. El enemigo no podrá cargar mientras el hechizo persista, y si está trabado en combate cuerpo a cuerpo no *perseguirá/avanzará*. Incluso los No Muertos se ven afectados por este hálito de la tumba. Este hechizo dura hasta el final del siguiente turno del oponente. Sólo puede lanzarse una vez sobre una misma unidad por turno.

### RAYO DE MUERTE

**4+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*Un rayo de energía mágica surge de las puntas de los dedos del Hechicero e impacta a una unidad enemiga.*

El Hechicero debe poder ver a su objetivo para utilizar este hechizo, y no puede dirigirse contra una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. El *Rayo de Muerte* se resuelve como tres ataques de disparos normales, excepto que ignora la Armadura del objetivo (se considera que el objetivo no dispone de Armadura). Una unidad puede ser *repelida* por un *Rayo de Muerte*, como ocurre con los disparos normales.

## HECHIZOS ORCOS

### PISOTÓN DE GORKO

**6+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 50 cm**

*Un gigantesco pie verde descende del cielo y convierte en pulpa al enemigo, triturando sus huesos contra el suelo.*

Puedes lanzar este hechizo sobre una única unidad enemiga situada a 50 cm o menos del Chamán. Éste no tiene por qué poder ver a su objetivo. Este hechizo no puede utilizarse sobre una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. La unidad sufre seis ataques resueltos de la forma habitual. Una unidad no puede ser *repelida* por el *Pisotón de Gorko*, iya que el ataque viene desde arriba!

### PUÑO DE MORKO

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*Un enorme puño verde sale de la boca del Chamán y golpea todo lo que encuentra en su camino.*

Traza una línea imaginaria de 30 cm de largo que se extiende desde la peana del Chamán en cualquier dirección que desees. Cada unidad atravesada por esa línea sufre tres ataques de disparo resueltos de la manera habitual. Fíjate que el hechizo puede afectar a varias unidades al mismo tiempo, y afectará a todas las unidades a las que atraviese... ¡incluidas las tuyas! Las unidades no trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden ser *repelidas* como si se tratase de disparos normales. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser repelidas, pero los impactos recibidos se tendrán en cuenta durante la primera ronda de combate. Los impactos causados se consideran infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

### ¡IPA'TRAZ!!

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 60 cm**

*La voz de Gorko resuena haciendo retroceder al enemigo.*

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga situada a 60 cm o menos del Chamán sin importar si éste puede verla o no. No puede ser lanzado sobre una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo ni más de una vez sobre la misma unidad en el mismo turno. La unidad enemiga es repelida por el aullido sonoro hacia su propio borde del tablero. Se resuelve de la misma manera que si hubiese sido repelida por disparos, excepto que la dirección queda establecida por la ruta más cercana hasta su propio borde del tablero. Una unidad no puede quedar en *desbandada* al ser repelida por este hechizo. Si la unidad abandona la mesa de juego, debe efectuarse una tirada tal y como se describe en la sección de Movimiento.



### ¡WAAAGH!

**4+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*El Chamán invoca el poder del ¡Waaagh! para reforzar el poder y la determinación de los pielesverdes.*

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad propia de Orcos o Goblins trabada en combate cuerpo a cuerpo dentro del alcance del hechizo, sin importar si el Chamán puede ver a la unidad o no. Cada peana de la unidad, incluidas las peanas de personajes, suma +1 a su atributo de Ataques en su siguiente fase de combate. Una unidad sólo puede recibir los efectos de este hechizo una vez por turno.

## HECHIZOS ALTOS ELFOS

*Los Altos Elfos son la raza de Magos más poderosa de todo el Viejo Mundo. Aprendieron magia hace eones a los palmeados pies de los viejos Slann, los hechiceros más poderosos del tiempo y del espacio. Ahora mismo no nos preocuparemos demasiado de los viejos Slann, ni de los derruidos restos de su civilización que todavía sobreviven en las junglas del Nuevo Mundo. En vez de eso, nos centraremos en su mayor prodigio: los Altos Elfos de la tierra de Ulthuan.*

*Los Altos Elfos son hechiceros especialmente poderosos, y para representar esto, siempre pueden repetir cualquier tirada fallada para lanzar un hechizo. Debido a que los Altos Elfos disponen de dos oportunidades para lanzar un hechizo, es bastante más probable que puedan lanzar incluso los hechizos más difíciles en comparación con, digamos, un Chamán Goblin o un Hechicero humano.*

### ATAQUE DE PIEDRA

**6+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*El suelo estalla en mil pedazos sepultando al enemigo en una lluvia de piedras y rocas.*

Cada unidad enemiga situada a 30 cm o menos del Mago sufre 1D3 Ataques resueltos de la forma habitual. Tira por separado por cada unidad enemiga. Una unidad no es *repelida* por el *Ataque de Piedra* (es la tierra bajo sus pies la que entra en erupción). Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo conservan los impactos sufridos en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, y estos impactos se consideran como infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

### LUZ DE BATALLA

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*Una luz radiante ilumina a los camaradas del Mago llenándoles con un vigor mágico.*

Este hechizo afecta a todas las unidades propias dentro de su alcance sin importar si el Mago puede ver o no a su objetivo. El hechizo tiene efecto durante toda la siguiente fase de combate, y permite sumar +1 Ataque a todas las peanas amigas situadas a 30 cm o menos del Mago, incluidas las peanas de personaje. Una unidad sólo puede recibir los efectos de este hechizo una vez por turno.

### FUEGO CELESTIAL

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*El Mago imbuye a los Elfos con una agilidad sobrenatural.*

El Mago puede lanzar este hechizo sobre cualquier unidad propia equipada con armas de proyectiles, ya sea infantería o caballería. El Mago no necesita ver ni a la unidad sobre la que lanza el hechizo ni al objetivo de esta unidad. Cuando el *Fuego Celestial* es lanzado sobre una unidad, ésta puede disparar inmediatamente sin importar si ya ha disparado ese turno, de modo que puede disparar dos veces en el mismo turno. Sólo se puede lanzar este hechizo una vez por turno por cada unidad. Este hechizo no puede ser lanzado sobre la artillería o las máquinas de guerra.

### LLUVIA DE DESTRUCCIÓN

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30 cm**

*Una lluvia de proyectiles mágicos sale de las manos del Mago e impacta a una unidad enemiga.*

El Mago debe poder ver a su objetivo para utilizar este hechizo. Este hechizo se resuelve igual que si fuesen tres ataques de disparo, excepto que la Armadura no tiene efecto (se considera que el objetivo no tiene Armadura).

## HECHIZOS DEL CAOS

### BENDICIÓN DEL CAOS

**4+ para lanzarlo . . . . . Afecta a la unidad propia**

*El Hechicero confiere a la unidad un destructivo vigor.*

El hechizo suma un +1 a los Ataques en combate cuerpo a cuerpo de cada peana de la unidad en la que el Hechicero se haya integrado, incluida la suya propia. Este hechizo tiene efecto durante toda la siguiente fase de combate.

### FURIA DE LOS DIOS

**4+ para lanzarlo . . . . . Afecta a enemigos a 30 cm**

*La furia de los Dioses del Caos envía ráfagas de poder que envuelven al Hechicero.*

El efecto de este hechizo dura todo el siguiente turno enemigo y afecta a su capacidad para impartir órdenes. Todas las unidades enemigas situadas a 30 cm o menos del Hechicero sufren una penalización de -1 a sus tiradas de Mando debido a la *Furia de los Dioses*. Una unidad sólo puede ser afectada por este hechizo una vez en un mismo turno.

### RABIA DEL CAOS

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance: 30cm**

*El Hechicero aúlla una letanía a los Dioses Oscuros y de la sangre vertida surge una sombra que lucha ferozmente.*

El Hechicero invoca un poder oscuro para ayudar a una unidad propia trabada en combate cuerpo a cuerpo y situada a 30 cm o menos de él, enviando un demoníaco agente de destrucción. El efecto dura toda la siguiente fase de combate y suma al número total de Ataques de la unidad el resultado obtenido en tantos dados como se desee, hasta un máximo de uno por cada peana que tenga la unidad (1D6, 2D6 ó 3D6 en una unidad de tres peanas). El jugador puede tirar cada dado antes de decidir sumar otro si así lo desea. Sin embargo, si se obtiene cualquier resultado de dobles, la unidad sufre todos esos impactos (aunque puede efectuar una tirada por Armadura), y no se añade ningún bonificador a sus propios Ataques. Por lo tanto, es más seguro tirar 1D6, ya que no se puede obtener un resultado de dobles, pero cuantos más dados se tiren, mayor será el bonificador potencial y más probable será obtener un resultado de dobles.

### MALDICIÓN DEL CAOS

**5+ para lanzarlo . . . . . Alcance 30cm**

*Un arco de pura energía impacta al enemigo, mutándolo y transformando su carne en algo monstruoso.*

El Hechicero puede lanzar este hechizo sobre cualquier unidad enemiga no trabada en combate cuerpo a cuerpo, y hasta la que pueda trazar una línea de visión no bloqueada. Sus efectos se resuelven igual que si fuesen tres ataques de disparo, excepto que se considera que el objetivo no tiene Armadura. La unidad puede ser *repelida* por efecto de este hechizo.

## ANTIMAGIA DE LOS ENANOS

Los Enanos son una raza muy práctica que prefiere utilizar sus propias manos y que desprecia toda esa tontería insustancial de la magia. Sin embargo, aunque los Enanos no utilizan hechizos, sus Herreros Rúnicos realizan poderosos conjuros que toman la forma de objetos y artefactos mágicos. Nadie gana a los Enanos en la de fabricación de armas mágicas y aparatos ingeniosos.

Aunque los Herreros Rúnicos Enanos no pueden lanzar hechizos, pueden contrarrestar la magia de sus enemigos. Si un Hechicero enemigo lanza un hechizo, un Herrero Rúnico puede dispersarlo con un resultado de 4+. Si el Herrero Rúnico logra dispersar el hechizo, éste no funcionará. Un Herrero Rúnico puede intentar dispersar cualquier número de hechizos durante un turno. Sin embargo, sólo puede intentarse dispersar una vez cada hechizo, incluso si el ejército Enano incluye más de un Herrero Rúnico.

## OBJETOS MÁGICOS

Nuestros ejércitos confían en la fuerza bruta, el valor y el meticuloso entrenamiento para vencer a sus oponentes... y si eso no funciona, siempre queda la magia. Los Hechiceros no son los únicos que pueden utilizar magia. Las unidades y los otros personajes pueden poseer algún que otro objeto mágico. La magia es parte del mundo fantástico en el que nuestros ejércitos se enfrentan. Para mantener las cosas en su justa medida, cada objeto mágico tiene un determinado valor en puntos, lo mismo que las tropas, y algunos objetos sólo pueden ser utilizados por ciertas razas o tipos de guerrero. Existen tres tipos básicos de objetos mágicos: Estandartes Mágicos (la mayoría de los cuales protegen a la unidad de algún modo), Armas Mágicas (con las que está equipado el jefe de la unidad y que habitualmente incrementan el potencial de combate de la unidad) y los Artefactos Mágicos (que incrementan las capacidades de mando de los Generales, los Hechiceros y los Héroes).

Por regla general, una unidad o un personaje sólo puede disponer de un objeto mágico. Una unidad puede poseer un Estandarte Mágico o un Arma Mágica, por ejemplo, pero no ambos. De igual modo, un Hechicero puede tener un Arma Mágica o un Artefacto Mágico, pero no uno de cada. Es más, un objeto específico tan sólo puede aparecer una vez en el ejército. No puedes disponer de dos *Estandartes de la Fortaleza* o de tres *Espadas Punzantes*, por ejemplo.



## ESTANDARTES MÁGICOS

*Una unidad de caballería, de infantería o de carros puede poseer un Estandarte Mágico. Los personajes y los otros tipos de unidades no pueden poseer Estandartes Mágicos. Un ejército no puede incluir más de un estandarte del mismo tipo. Este tipo de objetos mágicos hacen que una unidad sea más difícil de destruir incrementando su atributo de Armadura o su número de Impactos.*

### ESTANDARTE DE BATALLA

**Coste** ..... 50 pts

Una unidad con este estandarte incrementa el atributo de Ataques de cada una de sus peanas en +1 durante la primera fase de combate en la que luche. Este objeto sólo tiene efecto durante el primer enfrentamiento en combate cuerpo a cuerpo de la batalla, incluidas las rondas de combate en persecución durante el mismo enfrentamiento y cualquier otro enfrentamiento resultado de un avance durante la misma fase de combate.

### ESTANDARTE DE DEFENSA

**Coste** ..... 50 pts

Una unidad que posea este estandarte verá incrementado su atributo de Armadura en +1. Si el atributo de Armadura de la unidad es 5+, este estandarte lo incrementa a 4+, y así sucesivamente. El atributo de Armadura de una unidad no puede ser superior a 3+. Si una unidad ya tiene un atributo de Armadura de 3+, entonces este estandarte no tiene efecto alguno. Este bonificador se mantiene hasta que la unidad pierde una peana. Después de que la unidad haya perdido una peana, este estandarte ya no tiene efecto.

### ESTANDARTE DE LA FORTALEZA

**Coste** ..... 50 pts

Este estandarte incrementa el atributo de Impactos de cada una de las peanas de una unidad en +1 durante la primera fase de combate en la que luche. Sólo tiene efecto durante el primer enfrentamiento en combate cuerpo a cuerpo de la batalla, incluidas las rondas de combate en persecución durante el mismo enfrentamiento y cualquier otro enfrentamiento que resulte de un avance durante la misma fase de combate. Anula los impactos sobrantes al final de la fase de combate antes de agotarse el efecto del *Estandarte de la Fortaleza*.

### ESTANDARTE DE PROTECCIÓN

**Coste** ..... 30 pts

En cada turno, uno de los impactos sufridos por disparos por la unidad después de efectuar la tirada por Armadura correspondiente es ignorado debido a que los proyectiles rebotan por el efecto del *Estandarte de Protección*. Esto incluye los impactos sufridos en la fase de disparo debidos a hechizos. Este modificador se mantiene hasta que la unidad pierde una peana. Después de que haya perdido una peana, el estandarte ya no tiene efecto.

### ESTANDARTE DE LA SUERTE

**Coste** ..... 20 pts

El jugador puede repetir inmediatamente la tirada de todos los dados de Ataque de la unidad, ya sea en la fase de disparo o en la de combate. Esto incluye cualquier modificador al ataque a causa de objetos mágicos o personajes. El jugador declara que no está satisfecho con los resultados que ha obtenido, coge todos los dados y los vuelve a tirar. Fíjate que el jugador debe tirar todos los dados de nuevo, incluidos aquellos con los que haya logrado impactar, ipor lo que es posible que sea tan desafortunado que obtenga incluso peores resultados! Sólo funciona una vez por batalla.



## ARMAS MÁGICAS

Una unidad de caballería, de infantería o de carros, o un personaje puede poseer un Arma Mágica. Un ejército no puede incluir más de un Arma Mágica del mismo tipo.

### ESPADA DE DESTRUCCIÓN

**Coste** ..... 10 pts

Una unidad equipada con este arma mágica puede obligar a una unidad enemiga con la que esté en contacto a repetir una tirada de Armadura que haya superado en cada ronda de combate. Por ejemplo, si se logran tres impactos y uno de ellos es "salvado" mediante una tirada de Armadura, entonces esta tirada debe repetirse. Sólo una unidad enemiga puede ser afectada por este arma.

### ESPADA DEL DESTINO

**Coste** ..... 5 pts

La primera vez que luche en combate cuerpo a cuerpo, una unidad equipada con esta espada sumará un bonificador de +1 al atributo de Ataques de una de sus peanas, de un modo muy similar al bonificador de Ataques de un personaje. La *Espada del Destino* sólo funciona una vez en toda la batalla. Fíjate que proporciona +1 Ataque en total, ino por cada peana!

### ESPADA PUNZANTE

**Coste** ..... 10 pts

Una unidad equipada con esta espada puede repetir un dado de Ataque fallado en cada ronda de combate.

### ESPADA DEL PODER

**Coste** ..... 10 pts

Una unidad equipada con esta espada suma un bonificador de +1 al atributo de Ataques de una de sus peanas, de un modo muy similar al bonificador de Ataques de un personaje. Fíjate que proporciona +1 Ataque en total, ino por cada peana!

## ARTEFACTOS MÁGICOS

Sólo los personajes pueden poseer Artefactos Mágicos. Un ejército no puede incluir más de un Artefacto Mágico del mismo tipo.

### CORONA DE MANDO

**Sólo el General** ..... 100 pts

Si el General posee este poderoso objeto mágico, puede decidir impartir su primera orden de cada turno con un atributo de Mando inmodificable de 10, y no se aplica ninguna penalización al Mando cuando se utiliza la *Corona de Mando*. Esto sólo se aplica a la primera orden del General en cada turno, cada orden posterior debe impartirse de la forma habitual. Si el General no logra impartir su primera orden, debido a un resultado de 11 ó 12, entonces la *Corona de Mando* cesa de funcionar.

### YELMO OLGÁRICO

**Sólo el General** ..... 50 pts

Sólo el General puede portar el *Yelmo Olgárico* (sólo su cabeza es lo bastante importante!). El atributo de Mando del General se incrementa en +1 hasta un valor máximo de 10. El *Yelmo Olgárico* sólo funciona durante un turno por batalla, y el jugador debe especificar al inicio del turno si desea emplear su poder.

## ORBE DE MAJESTAD

**Sólo el General** ..... 30 pts

Si el General posee este objeto mágico, puede ignorar un fallo a la hora de impartir órdenes. La orden es obedecida automáticamente y el General puede continuar impartiendo ordenes de la forma habitual. Sólo funciona una vez por batalla, y sólo afecta a las ordenes impartidas por el General.

## ANILLO DE LA MAGIA

**Sólo Hechiceros** ..... 30 pts

Un Hechicero que posea este anillo puede lanzar un hechizo sin realizar la tirada de dados habitual. Este objeto sólo funciona una vez por batalla.

## BÁCULO DEL TORPOR MÁGICO

**Sólo Hechiceros o Herreros Rúnicos** .. 30 pts

Si un Hechicero enemigo no logra lanzar un hechizo, puede ser afectado por el poder de este báculo con un resultado de 4+. Un Hechicero afectado por este artefacto sufre una penalización de -1 cada vez que intente lanzar un hechizo. El *Báculo del Torpor Mágico* deja de funcionar una vez ha sido utilizado con éxito, por lo que se deduce que sólo un Hechicero enemigo puede verse afectado por el báculo.

## CETRO DE PODER

**Sólo el General** ..... 30 pts

Si el General posee el *Cetro de Poder*, puede ignorar un resultado de *malentendido* de uno de sus subordinados una vez por batalla. Tira para determinar el resultado del *malentendido* antes de decidir si ignorarlo o no. Si se ignora, la orden es obedecida y el personaje puede continuar impartiendo órdenes de la forma habitual. La voluntad de hierro del *Cetro de Poder* llega hasta el incompetente sujeto y lo detiene antes de que se consuma el *malentendido*.

## PERGAMINO DE DISPERSIÓN

**Sólo Hechiceros o Herreros Rúnicos** .. 20 pts

Si se posee el *Pergamino de Dispersión*, se puede hacer que un hechizo enemigo falle automáticamente. Sólo puede utilizarse una vez por batalla para anular el efecto de un hechizo que un Hechicero enemigo haya lanzado con éxito. En el caso de un Herrero Rúnico puede utilizarse después de que éste haya fallado una tirada para anular el hechizo con uno de sus objetos "antimágicos".

## BÁCULO DEL PODER

**Sólo Hechiceros** ..... 10 pts

Un Hechicero con el *Báculo del Poder* puede sumar un +1 a la posibilidad de lanzar un hechizo una vez por batalla. El jugador debe decidir si utiliza el *Báculo del Poder* antes de tirar el dado. Siempre se falla el lanzamiento de un hechizo si se obtiene un resultado de 1 en el dado, incluso si se utiliza el *Báculo del Poder*.

## VARITA DE LA HECHICERÍA

**Sólo Hechiceros** ..... 10 pts

Una vez por batalla, si el Hechicero logra lanzar un hechizo, puede intentar lanzar un segundo hechizo, que puede ser el mismo lanzado contra la misma unidad o contra otra distinta. El Hechicero debe efectuar una tirada para determinar si logra lanzar este segundo hechizo.