



## Médula Espinal

Dificultad: 7+. Se trata de un hechizo de Potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 18" o menos del lanzador y permanece un turno.

Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá la regla especial Tozudez.

Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 14+.

0

## Masticahuesos

Dificultad: 7+. Se trata de un proyectil mágico con un alcance de 18".

El hechizo causa 2D6 impactos de F2 que no permiten tirada de salvación por armadura.

Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance a 36", en cuyo caso la dificultad será de 10+.

1

## Tragabueyes

Dificultad: 9+. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno.

Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá un bonificador de +1 a su Fuerza.

Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 16+.

2

## Partemuelas

Dificultad: 10+. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno.

Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá un bonificador de +1 a su Resistencia.

Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 18+.

3

## Engullecerebros

Dificultad: 9+. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador.

Si la unidad no se encuentra trabada en combate, deberá realizar inmediatamente un chequeo de pánico. Si se encuentra trabada en combate, deberá realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo, quedando Apabullada si lo falla. Ten en cuenta que este hechizo no afecta a unidades Inmunes a la psicología.

4

## Chorongo de Troll

Dificultad: 13+. Se trata de un hechizo de Potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno.

Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá la regla especial Regeneración (4+).

Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 20+.

5

## Las Fauces

Dificultad: 16+. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance de 24".

Coloca la plantilla redonda pequeña dentro del alcance y tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de punto de mira, la plantilla permanece donde está; si obtienes un resultado de flecha, desvía la plantilla en la dirección indicada 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F6 con la regla especial heridas múltiples (ID3).

Puedes potenciar este hechizo para que utilice la plantilla redonda grande, en cuyo caso la dificultad será de 23+.

6



