

# MAGIA

La magia de la Tierra-Media es sutil pero no por ello poco poderosa. Desde los encantamientos de los Elfos a la nigromancia del enemigo, varios son los que de una forma u otra pueden manipularla.

El único tipo de magia disponible para los hombres es la brujería y la nigromancia que es una división de esta, pues al contrario que los Elfos, sus espíritus no son lo suficientemente fuertes para obrar encantamientos. Tienen por tanto que recurrir al poder que dejó disperso en toda la Tierra Media Melkor desde la creación en su intento por dominarla y corromperla. Pero manipular esta energía es peligroso, ya que corrompe al mago, doblegándolo a la voluntad de Melkor y siguiendo su voluntad. En estos tiempos desesperados el Peregrino Gris, al que algunos llaman Gandalf, ha tomado una decisión arriesgada y ha reunido a un grupo de Hombres de corazón puro y voluntad firme y los ha instruido en el manejo de esta terrible fuente de poder.

La magia de los Primeros Nacidos, los Elfos, se conoce como el Arte y es bien distinta. Su poder proviene de sus propios espíritus y si bien no los corrompe como en el caso de los brujos y los nigromantes, los agota con el tiempo.

## Hechizos

La siguiente tabla resume los diferentes tipos de magia y explica quién puede utilizar qué hechizos.

<b>Mago</b>	<b>Tipo de Magia</b>	<b>Banda</b>
Brujo	Brujería	Hombres del este
Maestro del Arte	El Arte	Elfos de Rivendel
Nólehildi*	Hechicería	Guerreros de Arthedain, Guerreros de cardolan
Nigromante	Nigromancia	Angmarim de Carn Dûm

\*Este nombre significa “seguidores del Secreto Arte” en la lengua de los elfos.

Cada hechicero comienza con un hechizo determinado al azar, pero puede aprender más. Tira 1D6 y consulta la tabla apropiada. Si obtienes el mismo hechizo, puedes repetir la tirada o disminuir la dificultad del hechizo en un -1.

## Lanzamiento de Hechizos

Los hechizos se lanzan en la fase de disparo, y pueden utilizarse incluso si el lanzador está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Para utilizar un hechizo, el hechicero debe obtener un resultado igual o inferior a su valor de Dificultad en 2D6. Si no lo logra, no podrá lanzar un hechizo en ese turno. Si supera el chequeo podrá utilizarlo tal y como se describe en las páginas siguientes. Un hechicero puede lanzar un hechizo por turno, y no puede utilizar armas de proyectiles si quiere lanzar un hechizo. Sin embargo, ¡puede correr!

## Daños y Heridas

Algunos hechizos causan un daño directo, y se resuelven del mismo modo que las heridas causadas por disparos o en combate cuerpo a cuerpo. Los hechizos no causan impactos críticos. Las miniaturas siempre pueden efectuar tiradas de salvación por armadura frente a las heridas causadas por los hechizos, a menos que se especifique lo contrario.

## Hechicería y Corrupción

Utilizar el poder de Morgoth, aún con buenas intenciones, corrompe y a largo plazo hace que el hechicero siga la malvada voluntad del Enemigo. Para reflejar esto, si un nólehildi aprende algún hechizo de brujería (con un *tomo de brujería*, por ejemplo), debe hacer un chequeo de Corrupción tirando 2D6 después de cada batalla. Si el número obtenido es superior o igual al número de hechizos de Brujería que usó en batalla, debe abandonar permanente la banda. Observa que siempre puedes usar al menos un hechizo sin peligro alguno.

## 1 – Encantar arma

### Dificultad 7

El Elfo otorga a un arma el poder de infligir un daño especial a los enemigos de su raza. El portador del arma recibe un modificador a la Fuerza de +2 en el combate cuerpo a cuerpo, y todos los impactos que inflija causan el doble de daño (o sea, 2 heridas en vez de 1). El Elfo debe efectuar un chequeo en cada fase de disparo si quiere seguir utilizando esta plegaria.

## 2 – Valor de Tulkas

### Dificultad 8

Del mismo modo que los servidores de la Sombra pueden provocar miedo y temor, los conjuradores del Oeste pueden contrarrestarlos. Cualquier guerrero aliado a 20 centímetros o menos del lanzador del hechizo será inmune a los chequeos de miedo y a los efectos de la regla *completamente sólo*. Además, toda la banda recibe un modificador de +1 a su Liderazgo en cualquier chequeo de retirada que deba efectuar. Los efectos de este hechizo duran hasta que el sacerdote caiga inconsciente, quede aturdido o fuera de combate. Si se lanza varias veces sus efectos no son acumulativos; o sea, el bonificador máximo es de +1.

## 3 – Sueño Premonitorio

### Dificultad 9

Este hechizo puede intentar lanzarse una vez antes de cada batalla, si tiene éxito los Valar habrán enviado al Elfo una profecía mientras meditaba y habrá visto la batalla que se avecina en sus sueños. Podrás desplegar dos miniaturas cualesquiera de tu banda como si tuvieran la habilidad de infiltrarse, situándose en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y pudiendo colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

## 4 – Protección del Espíritu

### Dificultad 6

El Elfo se concentra en disipar la magia enemiga para que no le afecte. Es inmune a todos los hechizos. Haz una tirada en la fase de recuperación al inicio de cada turno. Con un resultado de 1 ó 2, el hechizo deja de estar activo.

## 5 – Canción de Curación

### Dificultad 5

El Elfo entona un himno a Estë la Gentil para curar a su compañero malherido. Cualquier miniatura a 5 centímetros o menos del Elfo (incluido él mismo) puede ser curada. El guerrero recupera todas sus Heridas. Además, cualquier miniatura aliada a cinco centímetros o menos que esté derribada o aturdida recupera inmediatamente el sentido, se levanta, y continúa combatiendo de la forma habitual.

## 6 – Despliegue de Poder

### Dificultad 9

El poder del Elfo se hace patente y adquiere una majestad aterradora. Causa miedo a sus enemigos, y por lo tanto es inmune al miedo y además tiene un modificador de +2 a su tirada de salvación por armadura. Dura hasta el comienzo de la siguiente fase de disparo del mago.

# Brujería

## **1 - Horror de Desesperación**

**Dificultad 7**

El brujo provoca una sensación de miedo paralizante en las mentes de sus oponentes. Una miniatura situada a 30 centímetros o menos del brujo debe superar un chequeo de liderazgo o huir otros 5D6 centímetros en dirección completamente opuesta al brujo. Si huye, debe efectuar un chequeo al inicio de cada una de sus propias fases de movimiento, y continuará huyendo mientras no supere el chequeo. Este hechizo no afecta los No Muertos o a cualquier miniatura que sea inmune al miedo.

## **2 – Jugar con el Destino**

**Dificultad 6**

El brujo utiliza el flujo de la energía mágica para manipular las distintas posibilidades del destino. El brujo puede repetir todas sus tiradas de dados, aunque debe aceptar el segundo resultado. El efecto del hechizo dura hasta el inicio de su siguiente turno.

## **3 – Llama de Angmar**

**Dificultad 8**

Una llama terrible aparece en la espada del hechicero, y en ella se ve una promesa de roja destrucción a todos aquellos que se interpongan en su camino. La espada le proporciona al hechicero los siguientes modificadores en sus atributos de Ataque (+1), Fuerza (+2) y Habilidad de Armas (+2). Efectúa un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de los turnos del hechicero. Si no supera el chequeo, la espada desaparece.

## **4 - La Maldición del Brujo**

**Dificultad 6**

El brujo señala con un dedo a uno de sus enemigos y le maldice en el nombre de Melkor. El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe repetir todas las tiradas de salvación por armadura y para impactar realizadas durante la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno del hechicero, y durante las fases de disparo y combate cuerpo a cuerpo propias.

## **5 - Visiones Terroríficas**

**Dificultad 10**

El brujo invoca unas horribles visiones, que causan que sus enemigos retrocedan completamente horrorizados. Este hechizo tiene un alcance de 15 centímetros, y debe lanzarse contra el enemigo más cercano. Si el brujo está trabado en combate cuerpo a cuerpo, debe escoger un objetivo con el que esté en contacto peana con peana. La miniatura afectada queda inmediatamente aturdida. Si la miniatura en cuestión no puede ser aturdida, en vez de ello quedará derribada.

## **6 – Sombras y fantasmas**

**Dificultad 9**

Con este conjuro de engaño y manipulación el brujo crea ilusiones destinadas a confundir y tentar a sus enemigos. Todas las miniaturas enemigas en un radio de 10 cm del mago sufrirán una penalización de -1 a su HA y HP el siguiente turno

# Hechicería

## 1 – Purificar Espíritu

### Dificultad 5

Antes de entrar en batalla, el hechicero pasa largo tiempo preparando su espíritu para controlar la energía maligna del Enemigo sin que la Sombra lo manche. Se puede intentar lanzar una sola vez al principio de cada batalla y, si tiene éxito, permite sumar +1 al lanzamiento del hechizo que elija durante toda la batalla. Si te sale este hechizo como el primero de tu nólehildi, ignora el resultado y vuelve a tirar.

## 2 – Jugar con el Destino

### Dificultad 6

El hechicero utiliza el flujo de la energía mágica para manipular las distintas posibilidades del destino. El hechicero puede repetir todas sus tiradas de dados, aunque debe aceptar el segundo resultado. El efecto del hechizo dura hasta el inicio de su siguiente turno.

## 3 – Palabra Poderosa

### Dificultad 6

El hechicero usa su poder para ordenarle a sus enemigos que se detengan. El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe superar un chequeo de liderazgo o no podrá hacer absolutamente nada ese turno.

## 4 – Capa de Sombras

### Dificultad 7

Las sombras se oscurecen y alargan, ocultando al hechicero de sus enemigos. Mientras el hechicero no ataque (lance hechizos, dispare o se trabe en combate con una miniatura enemiga), tampoco puede ser atacado. Puede interceptar normalmente si el jugador que lo controla así lo quiere (y, si no lo hace, los guerreros enemigos pueden cargar pasando de largo por su lado). El hechizo permanece activo hasta que el hechicero efectúa un ataque a una miniatura enemiga. Recuerda que una miniatura trabada en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga nunca puede decidir no atacar.

## 5 – Manto de Niebla

### Dificultad 7

Una densa niebla se levanta misteriosamente a petición del hechicero. Este hechizo permite al hechicero y a todas las miniaturas que se encuentren en un radio de 15 cm ocultarse, exactamente igual que si hubiese un muro u otro obstáculo que se interpone entre ellos y los enemigos. Les permite ocultarse incluso después de efectuar un movimiento de marcha. La ocultación se interrumpe si un enemigo entra en el área del hechizo. Además, todas las miniaturas que se encuentran bajo este hechizo se consideran bajo cobertura frente a posibles disparos enemigos. El hechizo dura hasta el inicio del siguiente turno del hechicero.

## 6 – Valor de Tulkas

### Dificultad 8

Del mismo modo que los servidores de la Sombra pueden provocar miedo y temor, los conjuradores del Oeste pueden contrarrestarlos. Cualquier guerrero aliado a 20 centímetros o menos del lanzador del hechizo será inmune a los chequeos de miedo y a los efectos de la regla *completamente sólo*. Además, toda la banda recibe un modificador de +1 a su Liderazgo en cualquier chequeo de retirada que deba efectuar. Los efectos de este hechizo duran hasta que el sacerdote caiga inconsciente, quede aturdido o fuera de combate. Si se lanza varias veces sus efectos no son acumulativos; o sea, el bonificador máximo es de +1.

# Nigromancia

## **1 - Absorción de Vida**

### **Dificultad 10**

El Nigromante drena la mismísima fuerza vital de su víctima, robándola para aprovecharla él mismo. Puedes escoger una miniatura situada a 15 centímetros o menos de él. El objetivo sufre una herida (sin tirada de salvación por armadura posible), y el Nigromante dispone de 1 Herida adicional durante el resto de la batalla. Esto puede hacer que el Nigromante posea un atributo de Heridas superior a su valor máximo original. Este hechizo no afecta a los No Muertos.

## **2 – Llamar a los Descarnados**

### **Dificultad 5**

En respuesta a la orden del Nigromante, los muertos se alzan para combatir de nuevo. Un Elegido del Oscuro que haya quedado fuera de combate durante la última fase de combate cuerpo a cuerpo regresa inmediatamente a la lucha. Sitúa a la miniatura a 15 centímetros o menos de la miniatura del Nigromante. La miniatura no puede colocarse directamente en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga.

## **3 - Visión de Muerte**

### **Dificultad 6**

El Nigromante invoca todo el poder de la Nigromancia para revelarle a sus enemigos el momento en el que van a morir. El Nigromante causa miedo en sus enemigos durante el resto de la batalla.

## **4 - Condenación**

### **Dificultad 9**

El Nigromante susurra a los espíritus de los muertos que se manifiesten y atrapen a sus enemigos. Escoge una miniatura enemiga situada a 30 centímetros o menos del Nigromante. La miniatura debe efectuar inmediatamente una tirada de 1D6 y obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Fuerza o los muertos que emergen del suelo le desgarrarán los miembros con su poder sobrenatural. Si no supera el chequeo, puedes tirar en la Tabla de Heridas para determinar qué le ocurre al desgraciado guerrero.

## **5 - La Llamada del Nigromante**

### **Dificultad 6**

El Nigromante invoca las energías del mundo de los muertos para revitalizar a sus sirvientes. Un Poseído (consultar hechizo siguiente) o un Elegido del Oscuro a 15 centímetros o menos del Nigromante puede moverse de nuevo inmediatamente hasta la distancia máxima. Si este movimiento le pone en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, se considera que ha cargado.

## **6 - El Despertar**

### **Dificultad: 6**

El Nigromante invoca un espíritu para que habite el cuerpo de un Héroe y lo esclaviza mediante la magia corrupta. Si un Héroe enemigo muere (si tu oponente obtiene un resultado de 11-16 en la Tabla de Heridas Graves después de la batalla) y su cuerpo es abandonado en el campo de batalla (la banda enemiga pierde el enfrentamiento), el Nigromante puede alzarlo para que se una a su banda y combata como un Poseído. El Héroe muerto conserva todos sus atributos, armas y piezas de armadura, pero no puede utilizar ninguna pieza de equipo (montura incluida, si la tuviera), arma de proyectiles ni sus habilidades adquiridas. No podrá correr, cuenta como un grupo de Seguidores él sólo, y no puede ganar experiencia adicional. Deben aplicársele las siguientes reglas: inmune a veneno y causa miedo. Este hechizo sólo puede intentar lanzarse una después del enfrentamiento.