

SPRUCHKARTEN – *Beschwörer*

12*

Besessenheit

(Possess)

BESCHWÖRER

SICHTLINIE

Dieser Spruch darf nur auf ein Mitglied der Bande des Zauberers gewirkt werden, das heißt nicht auf temporär übernommene Modelle. Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf die Profilwerte *Kämpfen* und *Rüstung*, der Profilwert *Willenskraft* wird um 2 Punkte reduziert. Dieser Effekt bleibt bis zum Ende des Spiels in Kraft. Die Figur wird in jeder Hinsicht als *Dämon* betrachtet, die Sprüche *Bannen der Dämonen* und *Binden eines Dämons* dürfen auf diese Figur gewirkt werden. Sollte die Figur auf irgendeine Weise aus dem Spiel entfernt werden, wird auf übliche Weise festgestellt, ob die Figur überlebt. Ein Zauberer darf stets nur einen Spruch *Besessenheit* auf einmal im Spiel halten.

✕ FG - Seite 77



10*

Binden eines Dämons

(Bind Demon)

BESCHWÖRER

SICHTLINIE

Der als Ziel ausgewählte Dämon muss unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers bestehen oder steht für den Rest des Spiels unter der Kontrolle des Zauberers. Der Tod des Zauberers beendet nicht die Wirkung des Zaubers. Ein Zauberer darf stets nur einen Dämon auf diese Weise kontrollieren.

FG - Seite 78



12*

Dämonenbeschwörung

(Summon Demon)

BESCHWÖRER

BERÜHRUNG

Wird dieser Spruch erfolgreich gewirkt, erscheint sofort ein Dämon innerhalb von 1" Entfernung des Zauberers; er darf jedoch nicht in einen Nahkampf platziert werden. Dieser Dämon wird behandelt, als befände er sich unter der Wirkung des Spruchs *Binden eines Dämons*. Ein Zauberer, der bereits einen Dämonen kontrolliert, darf den Spruch nicht wirken. Die Art des Dämons wird bei Beschwörung durch das Ausmaß bestimmt, um welches der Zauberer den Spruchwert übertraf: 0-5 beschwört einen Imp, 6-12 einen Niederen Dämonen, 13 oder mehr einen Höheren Dämonen. Würfelt der Zauberer beim Spruchwurf eine 1, wird der Dämon auf dem Spielfeld platziert und attackiert unverzüglich den Beschwörer.

✕ FG - Seite 79



12*

Dimensionaler Riss

(Planar Tear)

BESCHWÖRER

SICHTLINIE

Der Zauberer öffnet einen kleinen Riss in der Struktur des Universums, der Menschen und Kreaturen Schmerzen bereitet, für Dämonen jedoch tödlich ist. Der Zauberer wählt einen Zielpunkt in Sichtlinie. Alle Figuren innerhalb von 2" Entfernung um diesen Punkt müssen einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf bestehen oder erleiden 2 Punkte Schaden. Dämonen, denen dieser Wurf misslingt, erleiden Schaden in Höhe des Spruchwurfs.

FG - Seite 79



14*

Dimensionale Wanderung

(Plane Walk)

BESCHWÖRER

ZAUBERER SELBST

Bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung darf der Zauberer alle Geländeeffekte in Hinblick auf Bewegung ignorieren. Die Figur kann nicht zum Ziel von Schussattacken oder Zaubersprüchen werden. Der Zauberer zählt während der laufenden Runde nicht als im Nahkampf befindlich und kann von keiner Figur angegriffen werden. Allerdings kann er keine Schatzmarken auflesen oder in sonstiger Weise auf andere Figuren oder Geländemodelle einwirken. Falls er zum Zeitpunkt des Zaubers eine Schatzmarke trägt, wird diese fallengelassen. Sollte er diesen Spruch in der folgenden Runde erneut wirken wollen, erleidet er einen Abzug von -5 auf den Spruchwurf, sollte er ihn dreimal direkt nacheinander wirken wollen, erhöht sich dieser Abzug auf -10. Bei vier oder mehr aufeinanderfolgenden Sprüchen dieses Typs erhöht sich der Abzug auf -15.

✕ FG - Seite 79



10*

Imp

(Imp)

BESCHWÖRER

SICHTLINIE

Ein Imp erscheint aus dem Nichts an einem beliebigen Punkt, zu dem der Zauberer eine Sichtlinie ziehen kann. Der Imp darf jedoch nicht innerhalb von 3" Entfernung von einem anderen Modell platziert werden. Er folgt den üblichen Kreaturenregeln und wird in der folgenden Kreaturenphase agieren. Falls der gleiche Zauberer diesen Spruch erneut spricht, verschwindet der zuvor erschienene Imp sofort, die Figur wird aus dem Spiel entfernt.

FG - Seite 84



12*

Insektenplage

(Plague of Insects)

BESCHWÖRER

SICHTLINIE

Der Schwarm erstreckt sich im Radius von 1" um die Zielfigur und bewegt sich mit dieser. Die Wirkung betrifft alle Figuren, die sich ganz oder teilweise in diesem Bereich befinden. Solange die Insektenplage im Spiel ist, erleiden alle betroffenen Figuren Abzüge von -4 auf den *Kämpfen*-Wert sowie auf den *Schießen*-Wert. Die Zielfigur kann zu Beginn ihrer Aktivierung versuchen, die Insekten durch einen erfolgreichen *Willenskraft*-Wurf gegen den ursprünglichen Spruchwert des Zauberers abzuschütteln. Andere Figuren, die sich im Wirkungsbereich befinden, dürfen sich einfach wegbewegen. Eine Figur erleidet die Abzüge nur einmal, egal ob sie ein Ziel ist oder sich im Wirkungsbereich dieses Spruchs aufhält.

✕ FG - Seite 84



8*

Magischer Sprung

(Leap)

BESCHWÖRER

SICHTLINIE

Der Spruch darf nur auf Figuren gewirkt werden, die der zaubernde Spieler kontrolliert. Das Ziel darf sich sofort um 10" in eine beliebige Richtung (auch vertikal nach oben oder unten) bewegen. Diese Bewegung wird nicht durch Gelände behindert, es sei denn, das Geländemodell ist mehr als 10" hoch. Eine Figur, die bereits aktiviert wurde, darf Ziel des Spruches sein. Jedoch darf eine Figur nach einem magischen Sprung in der laufenden Runde keine weitere Aktion durchführen. Dieser Spruch darf nicht verwendet werden, um eine Figur in einen Nahkampf zu bewegen. Er darf verwendet werden, um eine Figur vom Spielfeld springen zu lassen, inklusive eines getragenen Schatzes.

FG - Seite 86



SPRUCHKARTEN – Chronomant

10*

Auf flinkem Fuß

(Fleet Feet)

CHRONOMANT

SICHTLINIE

Das Ziel erhält für den Rest des Spiels einen Bonus von +2 auf seinen Profilwert *Bewegung*. Mehrfaches Wirken auf eine Figur bewirkt keine weiteren Boni.

FG - Seite 75



14*

Bewahrung des Moments

(Time Store)

CHRONOMANT

ZAUBERER SELBST

Um diesen Spruch sprechen zu können, muss der Zauberer in dieser Runde zwei Aktionen durchführen dürfen. Die erste Aktion muss für den Spruch *Bewahrung des Moments* verwendet werden. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird, ist die zweite Aktion dieser Aktivierung verloren, darf jedoch als *gespeicherte Aktion* in einer späteren Runde verwendet werden, wenn der Zauberer seine normalen Aktionen einer Runde durchführen kann. Der Zauberer erhält also in der entsprechenden Runde drei Aktionen in einer Aktivierung. Ein Zauberer darf stets nur eine Aktion auf einmal speichern.

FG - Seite 77



10*

Kollaps

(Crumble)

CHRONOMANT

SICHTLINIE

Dieser Spruch entfaltet seine Wirkung ausschließlich gegen von Menschenhand geschaffene Bauten wie Gebäude, Mauern und ähnliches. Der Zauberer beschleunigt den Lauf der Zeit in einem kleinen Teil des Bauwerks, was zu Verfall und Einsturz dieses Teils führt. Das Endergebnis ist eine türgroße Öffnung in einer beliebigen Wand oder Mauer. Dieser Spruch kann auch dazu verwendet werden, ein Stück Boden unter den Füßen einer Figur verschwinden zu lassen, wenn sich diese Figur in einem höheren Stockwerk aufhält. In diesem Fall muss das Ziel einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers durchführen. Scheitert die Figur, stürzt sie in das darunterliegende Stockwerk und erleidet den Sturz-Regeln entsprechend Schaden.

FG - Seite 84



12*

Verlangsamung

(Slow)

CHRONOMANT

SICHTLINIE

Das Ziel muss unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen. Bei Misslingen darf die Figur in ihrer folgenden Aktivierung nur eine Aktion durchführen. Nach jeder so eingeschränkten Aktivierung darf das Ziel erneut versuchen, den Effekt durch einen *Willenskraft*-Wurf abzuschütteln. Falls dies nicht gelingt, bleibt der Effekt bis zum Ende des Spiels in Kraft. Mehrfaches Wirken dieses Spruches auf dasselbe Ziel hat keine Auswirkungen.

FG - Seite 92



12*

Versteinerung

(Petrify)

CHRONOMANT

SICHTLINIE

Das Ziel wird zeitweilig „eingefroren“ und darf in seiner folgenden Aktivierung keine Aktionen durchführen. Nach Ende dieser Aktivierung darf das Ziel wieder normal agieren. Das Ziel kann dieser Wirkung mit einem erfolgreichen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf widerstehen.

FG - Seite 92



18*

Zeitwanderung

(Time Walk)

CHRONOMANT

ZAUBERER SELBST

Der Zauberer darf nach erfolgreichem Wirken dieses Spruchs in der gleichen Runde noch einmal in der Kriegerphase aktiviert werden. Falls der Spruch misslingt, erleidet der Zauberer zwei Schadenspunkte zusätzlich zum Schaden, den der Zauberer durch das Scheitern des Spruchwurfs erleidet. Ein Zauberer kann den Spruch *Zeitwanderung* nicht anwenden, wenn zur gleichen Zeit eine seiner Aktionen durch den Spruch *Bewahrung des Moments* gespeichert ist.

FG - Seite 94



12*

Zerfall

(Decay)

CHRONOMANT

SICHTLINIE

Der Zauberer wählt ein Ziel und eine Waffe dieses Ziels aus. Bei erfolgreichem Spruchwurf zerfällt diese Waffe in den Händen des Ziels in ihre Einzelteile und kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden. Dieser Spruch hat keine Wirkung auf magische Waffen, auch wenn sie nur zeitweilig verzaubert sind. Trägt die Figur keine weitere Waffe, gilt sie für den Rest der Spiels als unbewaffnet. Die Waffe wird nach dem Spiel kostenlos wiederbeschafft. Bei Figuren mit einer Handwaffe und einem Dolch, wie Schatzsucher, wird der *Kämpfen*-Profilwert um -1 reduziert.

FG - Seite 94



8*

Zügiges Handeln

(Fast Act)

CHRONOMANT

SICHTLINIE

Die als Ziel gewählte Figur darf in der nächsten Runde als erste Figur agieren. Dies zählt als eine besondere Phase, die vor beiden Magierphasen abgewickelt wird. Wird dieser Spruch auf mehrere Figuren gewirkt, agieren diese Figuren alle in der Sonderphase. Die Figur, auf die der Spruch zuletzt gewirkt wurde, agiert zuerst, und diejenige, auf die er zuerst gewirkt wurde, agiert zuletzt.

FG - Seite 94



SPRUCHKARTEN – Elementarmagier

12 ✦

Anrufung der Stürme

(Call Storm)

ELEMENTARMAGIER

FLÄCHENWIRKUNG

Wenn dieser Spruch erfolgreich gewirkt wird, unterliegen bis zum Ende des Spiels alle Attacken durch Bögen und Armbrüste einem Malus von -1. Dieser Spruch darf mehrfach gewirkt werden, sowohl durch den ursprünglichen als auch durch andere Zauberer. Jeder weitere erfolgreiche Spruchversuch erhöht den Malus um -1 bis zu einem Maximum von -10.

FG - Seite 75



10 ✦

Hammer der Elemente

(Elemental Hammer)

ELEMENTARMAGIER

SICHTLINIE

Dieser Spruch muss auf eine Waffe gewirkt werden. Bei der nächsten Attacke, in der diese Waffe mindestens einen Punkt Schaden verursacht, verursacht sie 5 Punkte zusätzlichen Schaden. Eine normale Waffe, die mit diesem Spruch verzaubert wurde, verursacht bei Kreaturen, die immun gegen nichtmagische Waffen sind, maximal 5 Punkte Schaden.

FG - Seite 83



10 ✦

Magische Mauer

(Wall)

ELEMENTARMAGIER

SICHTLINIE

Dieser Spruch erschafft eine undurchdringliche Mauer von 6" Länge und 3" Höhe innerhalb von 6" Entfernung um den Zauberer. Nur ein Teil muss sich innerhalb der 6" befinden. Die entstandene Mauer ist von unwesentlicher Breite. An ihr kann jedoch wie auf jedem anderen Geländestück geklettert werden. Am Ende jeder folgenden Runde würfeln 1W20 – bei einem Ergebnis von 17 oder höher verschwindet die magische Mauer.

FG - Seite 85



12 ✦

Elementarpfeil

(Elemental Bolt)

ELEMENTARMAGIER

SICHTLINIE

Der Zauberer darf nach erfolgreichem Wirken unverzüglich eine Schussattacke mit einem Bonus von +8 gegen ein beliebiges Ziel, zu dem er eine Sichtlinie ziehen kann, durchführen.

FG - Seite 88



10 ✦

Schild der Elemente

(Elemental Shield)

ELEMENTARMAGIER

ZAUBERER SELBST

Der Zauberer erschafft bei erfolgreichem Wirken einen schwebenden Schild magischer Energie, um sich selbst zu schützen. Dieser Schild absorbiert die nächsten 3 Punkte Schaden, die der Zauberer aus einer beliebigen Quelle erleidet. Sobald diese 3 Punkte absorbiert wurden, verschwindet der Schild. Ein Zauberer darf stets nur einen aktiven *Schild der Elemente* auf einmal unterhalten. Er schützt den Magier nicht vor Schaden durch das Verstärken von Sprüchen, misslungenen Zaubersprüchen oder von ihm erfolgreich gesprochenen Zaubersprüche, die ihm Schaden zufügen.

FG - Seite 89



12 ✦

Sphäre der Elemente

(Elemental Ball)

ELEMENTARMAGIER

SICHTLINIE

Der Zauberer wählt eine feindliche Figur innerhalb von 24", zu der er eine Sichtlinie ziehen kann, aus und schleudert eine Kugel zerstörerischer Elementarenergie auf dieses Ziel. Das Ziel und jede Figur innerhalb von 1,5" und in Sichtlinie des Zauberers erleiden sofort eine Schussattacke mit einem *Schießen*-Bonus von +5. Jede dieser Attacken wird separat ausgewürfelt. Dieser Spruch darf nicht auf Figuren gewirkt werden, die auch nur teilweise von einer anderen Figur verdeckt sind.

FG - Seite 89



12 ✦

Sphäre der Vernichtung

(Destructive Sphere)

ELEMENTARMAGIER

FLÄCHENWIRKUNG

Nach erfolgreichem Wirken erleidet jede Figur innerhalb von 3" um den Zauberer eine Attacke mit einem Modifikator von +5.

FG - Seite 89



12 ✦

Streuschuss

(Scatter Shot)

ELEMENTARMAGIER

FLÄCHENWIRKUNG

Der Zauberer darf nach erfolgreichem Wirken gegen jede feindliche Figur innerhalb eines Radius von 12" eine Schussattacke mit einem Bonus von +0 durchführen. Dies beinhaltet Figuren im Nahkampf, wobei in diesem Fall jedoch die Regeln für Schüsse in einen Nahkampf angewendet werden müssen.

FG - Seite 89



SPRUCHKARTEN – Hexer

12*

Braukunst der Zaubertränke

(Brew Potion)

HEXER

AUSSERHALB DES SPIELS

Der Zauberer darf diesen Spruch vor einem Spiel anwenden. Bei einem Erfolg erhält der Zauberer einen beliebigen Zaubertrank mit Ausnahme des *Lebenselixiers*, den er einer Figur in seiner Bande zuteilen darf.

FG - Seite 78



10*

Fluch

(Curse)

HEXER

SICHTLINIE

Das Ziel muss einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers durchführen. Falls dieser misslingt, erleidet die Figur einen Abzug von -1 auf seine Profilwerte *Kämpfen*, *Schießen* und *Willenskraft*. Dieser Effekt verbleibt für die Dauer des Spiels. Dieser Spruch darf auf ein Ziel bis zu fünf Male gewirkt werden, was diese drei Profilwerte jeweils um insgesamt bis zu 5 Punkte verschlechtert.

FG - Seite 80



10*

Giftpfeil

(Poison Dart)

HEXER

SICHTLINIE

Der Zauberer schleudert einen kleinen, in Gift getauchten Pfeil auf sein Ziel – er führt eine Schussattacke mit einem *Schießen*-Modifikator von +5 gegen eine beliebige Figur, zu der er eine Sichtlinie ziehen kann, durch. Sollte diese Attacke den *Rüstung*-Wert des Ziels übertreffen, verursacht sie keinen Schaden; das Ziel verliert jedoch eine seiner zwei Aktionen, die es in einer Aktivierung normalerweise durchführen dürfte. Dieser Effekt wirkt bis zum Ende des Spiels oder bis die Zielfigur durch den Zauberspruch *Heilung* oder einen Heiltrank geheilt wird. Die verbleibende Aktion des Ziels muss nicht zwangsläufig eine Bewegungsaktion sein. Mehrfaches Wirken dieses Spruchs gegen ein bestimmtes Ziel hat keine weiteren Auswirkungen.

FG - Seite 83



12*

Herr der Tierwelt

(Control Animal)

HEXER

SICHTLINIE

Dieser Spruch muss gegen ein Tier gerichtet werden. Bei Erfolg muss das Ziel unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers durchführen. Bei Misslingen erlangt der Zauberer die Kontrolle über das Tier. Dieser Effekt verbleibt für die Dauer des Spiels. Ein Zauberer darf stets nur ein Tier auf einmal kontrollieren.

FG - Seite 83



8*

Magischer Gefährte

(Familiar)

HEXER

AUSSERHALB DES SPIELS

Bei einem Erfolg bekommt der Zauberer einen magischen Gefährten, der die Form einer vom Zauberer gewählten kleinen Kreatur annimmt. Ein Zauberer mit einem magischen Gefährten erhält einen Bonus von +2 auf seinen Profilwert *Gesundheit*. Sollte der Profilwert *Gesundheit* des Zauberers auf 1 reduziert werden, wird der Gefährte vernichtet. Das nächste Spiel beginnt der Zauberer mit voller Gesundheit in ursprünglicher Höhe, es sei denn, er wirkt erneut diesen Zauberspruch, um einen neuen Gefährten zu beschwören. Dieser Bonus darf den Profilwert *Gesundheit* über den für den Zauberer sonst zulässigen Höchstwert hinaus anheben.

FG - Seite 85



8*

Nebelschwaden

(Fog)

HEXER

SICHTLINIE

Eine Nebelbank von 6“ Länge, 3“ Höhe und 1“ Tiefe legt sich auf das Schlachtfeld, wobei sie in Sichtlinie des Magiers platziert werden muss. Eine Markierung aus Baumwolle oder Papier kann verwendet werden, um die Position zu kennzeichnen. Figuren dürfen sich ohne Abzüge durch die Nebelbank bewegen, keine kann jedoch Sichtlinien hindurch ziehen. Zu Beginn jeder folgenden Runde würfelst Du 1W20. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 löst sich die Nebelbank auf und wird vom Spielfeld entfernt.

FG - Seite 88



10*

Schlamm

(Mud)

HEXER

SICHTLINIE

Im Umkreis von 3“ um die Zielfigur verwandelt sich der Erdboden bis zum Ende des Spiels in schwieriges Terrain.

FG - Seite 89



8*

Tierischer Gefährte

(Animal Companion)

HEXER

AUSSERHALB DES SPIELS

Der Zauberer beschwört ein Tier, welches ihn ab sofort begleitet. Er darf eine der folgenden Kreaturen wählen: Bär, Wolf, Schneeleopard, Eiskröte. Das Tier zählt für die maximale Bandengröße als ein Krieger. Tierische Gefährten dürfen keine Schatzmarken einsammeln oder Gegenstände mit sich führen. Ein tierischer Gefährte kann aber durch einen anderen Zauberer kontrolliert werden, wenn diesem ein *Herr der Tierwelt*-Zauberspruch gelingt. Der Gefährte wird nach Ende des Spiels jedoch immer zu seiner ursprünglichen Bande zurückkehren. Tierische Gefährten sind eigenwilliger als ihre gewöhnlichen Artgenossen und addieren daher +2 auf ihren Profilwert *Willenskraft*. Ein Zauberer darf stets nur einen tierischen Gefährten auf einmal besitzen.

FG - Seite 90



SPRUCHKARTEN – Illusionist

12*

Austausch

(Transpose)

ILLUSIONIST

SICHTLINIE

Dieser Spruch vertauscht die Positionen zweier Figuren auf dem Spielfeld, die sich innerhalb von 10" Entfernung zueinander und in Sichtlinie zum Zauberer befinden. Der Zauberer darf diesen Spruch verwenden, um selbst die Position mit einer anderen Figur zu tauschen. Wird der Spruch auf eine oder zwei feindliche Figuren gewirkt (sei es eine Kreatur oder das Mitglied einer Bande), dürfen diese Figuren einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen. Gelingt auch nur einer der betroffenen Figuren dieser Wurf, ist der Spruch misslungen. Dieser Spruch kann auf Figuren im Nahkampf angewendet werden.

FG - Seite 75



10*

Bezauberndes Antlitz

(Beauty)

ILLUSIONIST

ZAUBERER SELBST

Der Effekt hat keine Wirkung auf Wesen aus *Kapitel Sechs: Das Bestiarium*, Kampfhunde oder andere nichtmenschliche Figuren. Wann immer eine Aktion dem Zauberer mit dem bezaubernden Antlitz einen Nachteil bringen würde, zum Beispiel durch Angriffe oder Zaubersprüche, muss der aktive Mensch zunächst einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers bestehen. Misslingt der Test, so darf die Aktion nicht wie geplant ausgeführt werden. Sie ist aber **nicht** verloren und kann für etwas anderes genutzt werden. Der *Willenskraft*-Wurf ist auch dann nötig, wenn der Zauberer nicht das direkte Ziel eines Effekts ist, jedoch von diesem Betroffenen wäre. Ist eine Figur durch einen anderen Spruch gezwungen, den Zauberer anzugreifen, muss diese ebenfalls einen *Willenskraft*-Wurf bestehen, oder erleidet einen Abzug von -1 auf den *Kämpfen*-Profilwert bei diesem Angriff.

× FG - Seite 77



8*

Katzengold

(Fool's Gold)

ILLUSIONIST

AUSSERHALB DES SPIELS

Dieser Spruch wird vor einem Spiel gewirkt und erlaubt es einem Zauberer, eine zusätzliche Schatzmarke zu platzieren. Er muss jedoch verdeckt festhalten, welche der von ihm platzierten Marken das *Katzengold* darstellt. Sobald sich eine Figur in Kontakt mit dieser Schatzmarke bewegt, löst sich der Schatz in Luft auf und die Marke wird aus dem Spiel entfernt.

FG - Seite 84



10*

Magisches Leuchten

(Glow)

ILLUSIONIST

SICHTLINIE

Das Ziel erstrahlt in einem hellen, magischen Licht. Für den Rest des Spiels erhalten alle Schussattacken gegen dieses Ziel einen *Schießen*-Bonus von +3. Mehrfaches Wirken auf dasselbe Ziel bewirkt keine weiteren Boni.

FG - Seite 86



8*

Monströses Antlitz

(Monstrous Form)

ILLUSIONIST

ZAUBERER SELBST

Nach erfolgreichem Wirken muss jede Figur, die sich in Kontakt mit dem Zauberer bewegen will, zuvor einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen. Falls der Wurf scheitert, erblickt die Figur eine grauenerregende Kreatur anstelle des Zauberers und ist zu verängstigt, um den Angriff durchzuführen. Die Figur darf sich in dieser Runde nicht auf den Zauberer zu bewegen. Ein Zauberer darf nicht die Sprüche *Bezauberndes Antlitz* und *Monströses Antlitz* zur gleichen Zeit im Spiel haben. Untote, Konstrukte und Dämonen ignorieren die oben beschriebenen Auswirkungen.

FG - Seite 88



10*

Teleportation

(Teleport)

ILLUSIONIST

ZAUBERER SELBST

Der Zauberer bewegt sich unverzüglich zu einem Punkt, zu dem er eine Sichtlinie hat, darf jedoch **danach** in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen. Dieser Spruch darf nicht verwendet werden, um den Zauberer in einen Nahkampf zu bewegen oder das Spielfeld zu verlassen. (Das Teleportieren zum Spielfeldrand ist erlaubt).

FG - Seite 90



12*

Trugbild eines Kriegers

(Illusionary Soldier)

ILLUSIONIST

AUSSERHALB DES SPIELS

Dieser Spruch lässt das Trugbild eines Kriegers von beliebigem Typ erscheinen, welches sich der Bande zum folgenden Spiel anschließt. Dieser Krieger kann keine Schatzmarken einsammeln und verursacht keinerlei Schaden. Sobald der Krieger irgendeine Art von Schaden erleidet, wird die Figur aus dem Spiel entfernt. Eine Bande darf stets nur ein *Trugbild eines Kriegers* zur gleichen Zeit beinhalten.

FG - Seite 90



12*

Unsichtbarkeit

(Invisibility)

ILLUSIONIST

BERÜHRUNG

Die Zielfigur wird unsichtbar und kann im Folgenden nicht angegriffen oder zum Ziel von Zaubersprüchen werden; Flächeneffekte werden sie dennoch betreffen. Die Wirkung dieses Spruchs dauert an, bis das Ziel eine Attacke durchführt, einen Zauberspruch wirkt oder eine Schatzmarke aufammelt. Der Zauberspruch kann auf eine Figur gewirkt werden, die bereits eine Schatzmarke trägt. In diesem Fall werden Figur und Schatzmarke wie oben beschrieben unsichtbar.

× FG - Seite 90



SPRUCHKARTEN – Nekromant

8*

Beinerer Pfeil

(Bone Dart)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Dieser Zauberspruch schleudert einen scharfen Knochenplitter auf ein benanntes Ziel. Der Zauberer darf unverzüglich eine Schussattacke mit einem Bonus von +5 auf den Profilwert *Schießen* gegen ein beliebiges Ziel, zu dem er eine Sichtlinie hat, durchführen. Dies zählt **nicht** als magische Attacke.

FG - Seite 76



12*

Entüllung des Todes

(Reveal Death)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Dieser Spruch zeigt dem Ziel den eigenen Tod. Das Ziel muss unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen. Sollte dies misslingen, verliert das Ziel seine folgende Aktivierung.

FG - Seite 80



8*

Erweckung eines Zombies

(Raise Zombie)

NEKROMANT

AUSSERHALB DES SPIELS ODER BERÜHRUNG

Bei einem Erfolg darf der Zauberer seiner Bande einen Zombie hinzufügen. Wird der Spruch vor dem Spiel gewirkt, darf der Zombie vor Spielbeginn normal aufgestellt werden. Wenn er während des Spiels erweckt wird, platziert der Spieler den Zombie in Basenkontakt mit dem Zauberer. Eine Bande darf stets nur einen Zombie auf einmal enthalten. Sollte der Zombie während des Spiels getötet werden, kann der Zauberer durch erneutes Wirken des Spruchs einen neuen Zombie erwecken. Erweckte Zombies zählen nicht für die maximale Größe einer Bande, verbleiben bis zum Ende des Spiels in der Bande und zerfallen dann zu Staub.

FG - Seite 80



18*

Finger des Todes

(Strike Dead)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Der Zauberer wählt eine Figur innerhalb von 8" Entfernung und in Sichtlinie als Ziel. Das Ziel muss unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen. Bei Misslingen wird der Profilwert *Gesundheit* des Ziels auf 0 reduziert. Gegen diesen Spruch dürfen **alle** Figuren, ihren *Willenskraft*-Wurf verstärken. Der Zauberer verliert unverzüglich einen Punkt *Gesundheit*, gleichgültig ob der Spruch ge- oder misslingt und zusätzlich zu möglichen Verlusten durch Scheitern oder Verstärkung.

FG - Seite 80



10*

Gebeine der Erde

(Bones of the Earth)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Eine Skeletthand bricht aus der Erde hervor und umfasst den Knöchel des Ziels, das sich nicht mehr bewegen darf. Jede magische Form der Bewegung erlaubt es dem Ziel, der Hand zu entkommen. Die einzige andere Fluchtmöglichkeit ist, die Hand mit einer Nahkampfatacke zu bekämpfen. Die Hand hat einen Profilwert *Kämpfen* von +0 und einen *Gesundheit*-Wert von 1. Sobald die Hand Schaden erleidet, verschwindet sie und die Figur ist wieder frei. Dieser Spruch darf nur gegen ein Ziel gewirkt werden, das auf dem Boden steht. Die Höchstreichweite dieses Zauberspruchs beträgt 18".

FG - Seite 82



12*

Herr der Untoten

(Control Undead)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Dieser Spruch muss gegen eine untote Kreatur gerichtet werden. Bei Erfolg muss das Ziel unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers durchführen; bei Misslingen erlangt der Zauberer die Kontrolle über den Untoten. Dieser Effekt verbleibt für die Dauer des Spiels. Ein Zauberer darf stets nur einen Untoten auf einmal kontrollieren.

FG - Seite 84



10*

Raub der Lebenskraft

(Steal Health)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Das Ziel muss unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen. Bei Misslingen verliert das Ziel unverzüglich 3 Punkte *Gesundheit*, die der Zauberer hinzugewinnt. Es darf auch ein Ziel mit nur 1 oder 2 Punkten *Gesundheit* gewählt werden. In diesem Fall stirbt das Ziel, und der Zauberer erhält 3 Punkte *Gesundheit*. Der Wert *Gesundheit* des Zauberers darf jedoch nicht über den Ausgangswert bei Spielbeginn gesteigert werden. Dieser Spruch hat keine Wirkung gegen Untote, Konstrukte oder Dämonen. Der Zauberer darf auch ein Mitglied der eigenen Bande als Ziel auswählen – in diesem Fall verlässt die betroffene Figur jedoch unverzüglich die Bande und wird versuchen, sich so schnell wie möglich vom Spielfeld zu bewegen.

FG - Seite 88



12*

Spruchverschlinger

(Spell Eater)

NEKROMANT

SICHTLINIE

Dieser Spruch beendet unverzüglich die Wirkung eines sich bereits im Spiel befindlichen Zauberspruchs. Sollte dieser mehrfach aktiv im Spiel sein, so wird der *Spruchverschlinger* auf einen bestimmten dieser Zauber gesprochen. Bereits beschworene Kreaturen können nicht mit diesem Zauber vertrieben werden, er kann jedoch genutzt werden, um die Kontrolle über ein Wesen zu unterbrechen.

Der Zauberer, der den *Spruchverschlinger* gesprochen hat, erleidet einen Schadenspunkt.

FG - Seite 89



SPRUCHKARTEN – Siegelmagus

8*

Absorption des Wissens

(Absorb Knowledge)

SIEGELMAGUS

AUSSERHALB DES SPIELS

Dieser Spruch darf nur von einem Magier gewirkt werden und erlaubt es ihm, das Wissen aus einem geschriebenen Werk in sich aufzunehmen, ohne es lesen zu müssen. Der Magier erhält unverzüglich 50 Erfahrungspunkte, um die Geschwindigkeit darzustellen, mit der er Wissen in sich aufnimmt. Dieser Spruch darf nicht gesprochen werden, wenn der Profilwert *Gesundheit* des Magiers im vorigen Spiel auf 0 Punkte reduziert wurde.

FG - Seite 75



12*

Erschaffung eines Zauberbuchs

(Create Grimoire)

SIEGELMAGUS

AUSSERHALB DES SPIELS

Mit diesem Spruch kann ein Zauberer ein Zauberbuch zu erschaffen, welches einen ihm bereits bekannten Spruch enthält. Um dies zu erreichen, muss der Zauberer zuerst den Spruch *Erschaffung eines Zauberbuchs* und dann den gewünschten Spruch (ein beliebiger Spruch, auch wenn er nicht in die Kategorie *Außerhalb des Spiels* gehört) erfolgreich wirken. Wenn beide Sprüche erfolgreich gewirkt wurden, wurde das Zauberbuch erschaffen und kann verkauft werden.

FG - Seite 80



8*

Magischer Stoß

(Push)

SIEGELMAGUS

SICHTLINIE

Das Ziel wird durch eine Attacke mit einem Bonus von +8 getroffen. Diese verursacht jedoch keinen Schaden, sondern stößt die Figur für jeden Punkt Schaden, den das Ziel durch die Attacke erleiden würde, um 1" vom wirkenden Zauberer fort. Der Bewegungsabzug durch schwieriges Gelände wird ignoriert. Sollte die Figur in Kontakt mit einem Geländemodell oder über eine Spielfeldkante hinaus bewegt werden, endet die Bewegung an diesem Punkt und sofort. Andere Figuren halten die Bewegung einer so gestoßenen Figur nicht auf.

FG - Seite 86



10*

Rune der Sprengung

(Explosive Rune)

SIEGELMAGUS

BERÜHRUNG

Der Zauberer zeichnet eine Rune auf den Boden oder an eine Wand. Sobald sich eine menschliche Figur oder Kreatur, die zu Spielbeginn nicht Teil der Bande des Zauberers gewesen ist, auf weniger als 1" an den Spielstein heranbewegt, explodiert die Rune und verursacht eine Attacke mit einem *Schießen*-Wert von +5 gegen alle Figuren, die sich innerhalb von 2" um den Spielstein befinden. Ein Zauberer kann bis zu drei Runen dieses Typs auf einmal im Spiel haben. Am Ende einer Runde darf er wählen, ob er eine, mehrere oder alle dieser Runen deaktivieren will. Sollte der Zauberer aus dem Spiel entfernt werden, werden auch alle von ihm platzierten Runen aus dem Spiel entfernt.

FG - Seite 88



12*

Verfassen einer magischen Schriftrolle

(Write Scroll)

SIEGELMAGUS

AUSSERHALB DES SPIELS

Der Zauberer darf versuchen, diesen Spruch einmal nach jedem Spiel zu wirken. Bei einem Erfolg erhält der Zauberer eine magische Schriftrolle, die einen Zauberspruch enthalten muss, den der Zauberer kennt.

FG - Seite 91



14*

Wort der Macht

(Power Word)

SIEGELMAGUS

FLÄCHENWIRKUNG

Der Zauberer zeichnet eine leuchtende Rune der Macht in den Himmel und darf einen Zauberspruch wählen, auf den sich das *Wort der Macht* auswirkt. Alle Zauberer, die diesen Spruch im weiteren Verlauf des Spiels zu wirken versuchen, erhalten einen Bonus von +3 auf ihren Spruchwurf. Ein Zauberer darf stets nur ein *Wort der Macht* auf einmal im Spiel halten. Ein mehrfaches Wirken addiert nicht die Wirkung, auch nicht, wenn es von verschiedenen Zauberern gewirkt wird.

FG - Seite 93



14*

Zehrendes Wort

(Draining Word)

SIEGELMAGUS

FLÄCHENWIRKUNG

Dieser Spruch zeichnet bei erfolgreichem Wirken eine flammende Rune der Magie in den Himmel. Der Zauberer darf einen Spruch auswählen, den das *Zehrende Wort* beeinflusst. Alle Versuche, diesen Spruch im weiteren Verlauf des Spiels zu wirken, unterliegen einem Malus von -3. Ein Zauberer darf zu jedem Zeitpunkt für einen beliebigen Zauberspruch nur ein zehrendes Wort unterhalten.

FG - Seite 94



10*

Zürnende Feder

(Furious Quill)

SIEGELMAGUS

SICHTLINIE

Das Ziel wird bei einem Erfolg von einem scharfen, lebendigen Federkiel angegriffen. Während sich das Ziel unter dem Einfluss dieses Spruchs befindet, erleidet es Abzüge von -1 auf seinen *Bewegung*-Wert, -2 auf seinen *Kämpfen*-Wert, -4 auf seinen *Schießen*-Wert und -2 auf alle Spruchwürfe. Zu Beginn seiner Aktivierung (in jeder Runde) darf das Ziel versuchen, den Effekt durch einen *Willenskraft*-Wurf gegen das Ergebnis des Spruchwurfs zu überwinden – bei Erfolg fängt sie den Federkiel und zerquetscht ihn. Dieser Spruch kann nicht mehrmals gegen ein Ziel zur gleichen Zeit gewirkt werden, darf jedoch ohne Abzüge gegen ein Ziel, das sich im Nahkampf befindet, gesprochen werden.

FG - Seite 94



SPRUCHKARTEN – *Thaumaturg*

12*

Bannen der Magie

(Dispel)

THAUMATURG

SICHTLINIE

Dieser Spruch beendet unverzüglich die Wirkung eines sich bereits im Spiel befindlichen Zauberspruchs. Sollte dieser mehrfach aktiv im Spiel sein, so wird der Bann auf einen bestimmten dieser Zauber gesprochen. Er vertreibt keine bereits beschworenen Kreaturen, der eine Kreatur beherrschende Zauberer verliert jedoch die Kontrolle über das Wesen.

FG - Seite 76



10*

Bannen der Dämonen

(Banish)

THAUMATURG

SICHTLINIE

Wenn dieser Spruch erfolgreich gewirkt wird, müssen alle Dämonen, zu denen der Zauberer eine Sichtlinie ziehen kann, unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen das Spruchergebnis des Zauberers durchführen. Misslingt der Test, wird der jeweilige Dämon aus dem Spiel entfernt.

FG - Seite 76



12*

Bannkreis

(Circle of Protection)

THAUMATURG

BERÜHRUNG

Dieser Zauberspruch erschafft einen Kreis von 3" Durchmesser, den kein Dämon betreten oder durchqueren darf. Dieser Effekt betrifft jedoch keine Figuren, die *besessen* sind. Ein Zauberer darf stets nur einen aktiven Bannkreis im Spiel halten, muss aber nicht innerhalb dieses Kreises bleiben.

FG - Seite 76



10*

Blendendes Licht

(Blinding Light)

THAUMATURG

SICHTLINIE

Das Ziel muss unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers bestehen. Misslingt der, darf die Figur nicht im Nahkampf attackieren, Schießen oder Zaubersprüche der Kategorie *Sichtlinie* wirken. Ihr Profilwert *Kämpfen* wird auf +0, der Profilwert *Bewegung* auf 1 reduziert. Zu Beginn jeder Runde darf die Figur versuchen, die Wirkung des Zauberspruchs durch einen erfolgreichen *Willenskraft*-Wurf zu brechen, misslingt dies, dauert die Wirkung bis zum Ende des Spiels an.

FG - Seite 78



8*

Heilung

(Heal)

THAUMATURG

BERÜHRUNG

Dieser Zauberspruch stellt 5 Punkte *Gesundheit*, die die Zielfigur zuvor verloren hat, wieder her. Das Modell kann dabei nicht mehr Punkte *Gesundheit* erhalten, als es bei Spielbeginn hatte.

FG - Seite 83



10*

Magischer Schild

(Shield)

THAUMATURG

SICHTLINIE

Das Ziel erhöht seinen Profilwert *Rüstung* bis zum Ende des Spiels um +2 Punkte. Mehrfaches Wirken dieses Spruches auf dasselbe Ziel hat keine Auswirkungen.

FG - Seite 86



20*

Wiederbelebung

(Restore Life)

THAUMATURG

AUSSERHALB DES SPIELS

Dieser Spruch darf nur durch einen Magier gewirkt werden. Ein Magier darf diesen Spruch unverzüglich nach dem Ende des Spiels sprechen, um bei einem Erfolg eine während des Spiels gestorbene Figur seiner Bande wiederzubeleben. In diesem Fall darf die Figur ohne Einschränkungen am nächsten Spiel teilnehmen.

FG - Seite 92



12*

Wunderheilung

(Miraculous Cure)

THAUMATURG

AUSSERHALB DES SPIELS

Dieser Spruch hebt die Auswirkungen einer bestimmten Art von bleibender Verletzung (nach Wahl des Zauberers) auf. Zum Beispiel würden einem Zauberer, der unter der Verletzung *Verlorene Finger* leidet, diese Gliedmaßen nachwachsen, gleichgültig wie oft er diese Verletzung erlitten hat.

FG - Seite 93



SPRUCHKARTEN – Verzauberer

8*

Belebung eines Konstrukts

(Animate Construct)

VERZAUBERER

AUSSERHALB DES SPIELS

Nach erfolgreichem Wirken gilt das Konstrukt ab sofort als Mitglied der Bande und zählt als ein Krieger. Ein Zauberer darf versuchen, ein Konstrukt beliebiger Größe zu beleben, muss diese Größe jedoch vor dem Versuch festlegen. Je größer das Konstrukt, desto schwieriger ist es, es zu beleben, und entsprechend werden die folgenden Modifikatoren auf den Wurf angewendet: *Kleines Konstrukt* -0, *Mittleres Konstrukt* -3, *Großes Konstrukt* -6. Konstrukte verbleiben in der Bande, bis sie getötet oder entlassen werden. Es gibt keine Beschränkungen für die Anzahl von Konstrukten in einer Bande, abgesehen von der Bandengröße. Für Konstrukte werden die *Aus dem Spiel*-Effekte durch Verlust aller Gesundheitspunkte genauso erwürfelt wie für Krieger.

× FG - Seite 77



12*

Herr der Konstrukte

(Control Construct)

VERZAUBERER

SICHTLINIE

Dieser Spruch muss gegen ein Konstrukt gerichtet werden. Bei Erfolg muss das Ziel unverzüglich einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf des Zauberers durchführen; bei Misslingen erlangt der Zauberer die Kontrolle über das Konstrukt. Dieser Effekt verbleibt für die Dauer des Spiels. Ein Zauberer darf stets nur ein Konstrukt auf einmal kontrollieren.

FG - Seite 83



10*

Magische Granate

(Grenade)

VERZAUBERER

SICHTLINIE

Der Zauberer sucht sich ein Objekt, üblicherweise einen gewöhnlichen Stein vom Wegesrand, erfüllt es mit magischer Energie und wirft es auf sein Ziel, wo es in einem Splitterregen explodiert. Der Zauberer wählt ein Ziel innerhalb von 12" Reichweite und in Sichtlinie. Jede Figur, egal ob Freund oder Feind, die sich im Umkreis von 1,5" um das Ziel befinden, werden von einer Schussattacke mit einem *Schießen*-Modifikator von +3 getroffen. Die Schussattacke wird für

FG - Seite 85



10*

Stärke

(Strength)

VERZAUBERER

SICHTLINIE

Das Ziel erhöht bis zum Ende des Spiels seinen Profilwert *Kämpfen* um +2 Punkte. Mehrfaches Wirken dieses Spruches auf dasselbe Ziel hat keine Auswirkungen.

FG - Seite 89



8*

Telekinese

(Telekinesis)

VERZAUBERER

SICHTLINIE

Der Zauberer darf einen derzeit nicht von einer Figur getragenen Schatz innerhalb von 24" Entfernung um bis zu 6" in eine beliebige Richtung bewegen. Solange der Zauberer eine Sichtlinie zum Schatz hat, darf er ihn über jegliches Geländemodell oder Hindernis bewegen. Sobald die Sichtlinie jedoch unterbrochen wird, fällt der Schatz direkt zu Boden.

FG - Seite 90



12*

Verankerung einer Verzauberung

(Embed Enchantment)

VERZAUBERER

AUSSERHALB DES SPIELS

Nach erfolgreichem Spruchwurf bewirkt dieser Zauber, dass jeder Spruch *Verzauberung einer Waffe* oder *Verzauberung einer Rüstung*, der am Ende des Spiels noch aktiv war, permanent wird. Die fragliche(n) Waffe(n)/Rüstung(en) zählen ab sofort als *magische Waffe(n)* oder *magische Rüstung(en)*. Alternativ darf ein Zauberer einen dieser beiden Sprüche nach dem Spiel sprechen (obwohl sie normalerweise *nicht Außerhalb des Spiels* gewirkt werden dürfen), gefolgt vom Spruch *Verankerung einer Verzauberung*. Falls beide Sprüche erfolgreich gewirkt werden, wird der Gegenstand permanent verzaubert und zählt fortan als *magische Waffe*.

FG - Seite 91



8*

Verzauberung einer Rüstung

(Enchant Armour)

VERZAUBERER

SICHTLINIE

Die vom Ziel angelegte Rüstung wird nach erfolgreichem Wirken dieses Spruchs für den Rest des Spiels als *magische Rüstung* behandelt und verleiht dem Träger einen zusätzlichen Bonus von +1 auf den Profilwert *Rüstung*. Mehrfaches Wirken dieses Spruchs auf ein Ziel hat keine weiteren Auswirkungen. Eine magische Rüstung darf nicht verzaubert werden.

FG - Seite 92



8*

Verzauberung einer Waffe

(Enchant Weapon)

VERZAUBERER

SICHTLINIE

Der Zauberer verleiht einer angelegten Waffe vorübergehend magische Kräfte. Ist die gewählte Waffe eine Nahkampfwaffe, zählt sie für die Dauer des Spiels als *magische Waffe* und verleiht dem Träger einen Bonus von +1 auf seinen Profilwert *Kämpfen*. Bögen und Armbrüste bewirken stattdessen einen +1 Bonus auf den Profilwert *Schießen*, zählen jedoch *nicht* als *magische Waffen*. Mehrfaches Wirken dieses Spruches auf eine bestimmte Waffe hat keine weiteren Auswirkungen. Alternativ kann der Zauberspruch auf einen Pfeil oder Armbrustbolzen gewirkt werden. Dies bewirkt für den nächsten Schuss einen Bonus von +1 auf den Profilwert *Schießen* und er zählt als *magische Waffe*. Ein Bogen oder eine Armbrust, die bereits verzaubert wurden, dürfen verzauberte Pfeile oder Bolzen verschießen; in diesem Fall werden die Boni addiert. Magische Waffen dürfen nicht verzaubert werden.

FG - Seite 92



SPRUCHKARTEN – Weissager

8*

Aufmerksamkeit

(Awareness)

WEISSAGER

ZAUBERER SELBST

Dieser Spruch verleiht der Bande einen Bonus von +1 auf alle Initiativwürfe, die sie im weiteren Verlauf des Spiels ablegen muss. Weitere Versuche, diesen Spruch zu wirken, haben keine Auswirkungen. Sollte der Magier, der den Spruch ursprünglich gewirkt hat, aus dem Spiel entfernt werden, darf der Spruch (durch den verbleibenden Zauberer der Bande) erneut gewirkt werden.

FG - Seite 75



12*

Enthüllung der Geheimnisse

(Reveal Secret)

WEISSAGER

AUSSERHALB DES SPIELS

Dieser Spruch enthüllt dem Zauberer das Versteck eines Schatzes und darf direkt vor einem Spiel gewirkt werden. Bei einem Erfolg darf die Bande des Zauberers eine zusätzliche Schatzmarke innerhalb von 6" Entfernung von ihrer Aufstellungszone platzieren. Die Schatzmarke muss mindestens 6" von jeder anderen Schatzmarke entfernt sein. Je Bande darf auf diese Weise nur eine zusätzliche Schatzmarke pro Spiel platziert werden.

FG - Seite 79



8*

Enthüllung des Unsichtbaren

(Reveal Invisible)

WEISSAGER

FLÄCHENWIRKUNG

Dieser Spruch beendet die Wirkung aller *Unsichtbarkeit*-Sprüche innerhalb eines Radius von 24" um den Zauberer.

FG - Seite 80



12*

Gedankenkontrolle

(Mind Control)

WEISSAGER

SICHTLINIE

Dieser Spruch kann gegen jede Figur gesprochen werden, mit Ausnahme von Zauberern und Kreaturen, die ausdrücklich immun sind. Falls dem Ziel ein *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf misslingt, schließt es sich zeitweilig der Bande des Zauberers an und kann wie andere Figuren des gleichen Typs normal aktiviert werden, auch in der folgenden Kriegerphase des Zauberers. Nach jeder Aktivierung darf die Figur einen *Willenskraft*-Wurf gegen den Spruchwurf durchführen, um die Wirkung abzuschütteln. Ein Zauberer kann stets nur einen *Gedankenkontrolle*-Spruch auf einmal im Spiel halten.

FG - Seite 82



12*

Kampfreflexe

(Combat Awareness)

WEISSAGER

BERÜHRUNG

Dieser Spruch verleiht dem Ziel magische Einsicht in die Taktik des Gegners und seine Bewegungen. Das Ziel erhält für den Rest des Spiels einen Bonus von +2 auf seinen Profilwert *Kämpfen*. Weiteres Wirken dieses Spruches auf das gleiche Ziel hat keine Auswirkungen.

FG - Seite 84



10*

Macht des Willens

(Will Power)

WEISSAGER

SICHTLINIE

Das Ziel erhöht seinen Profilwert *Willenskraft* bis zum Ende des Spiels um +3 Punkte. Mehrfaches Wirken dieses Spruches auf dasselbe Ziel hat keine Auswirkungen.

FG - Seite 85



12*

Magische Amnesie

(Forget Spell)

WEISSAGER

SICHTLINIE

Der Zauberer wählt ein Ziel und einen Zauberspruch, der dem Ziel bekannt ist. Bei Erfolg „vergisst“ das Ziel zeitweilig, wie dieser Spruch zu wirken ist. Das Ziel darf versuchen, diesem Effekt mit einem *Willenskraft*-Wurf zu widerstehen – sollte dieser Wurf misslingen, kann die Figur den Spruch für den Rest des Spiels nicht mehr wirken.

FG - Seite 85



8*

Magisches Auge

(Wizard Eye)

WEISSAGER

SICHTLINIE

Dieser Spruch kann auf ein Geländemodell innerhalb von 12" Entfernung vom Zauberer gewirkt werden, sofern das Modell eine flache Seite aufweist (z. B. eine Mauer, wie bei den meisten Ruinen). Bis zum Ende des Spiels darf der Zauberer Sichtlinien vom *Magischen Auge* aus ziehen, als ob er sich selbst an dieser Stelle befände. Das magische Auge hat einen Sichtbereich von 180 Grad. Ein Zauberer darf stets nur ein magisches Auge auf einmal im Spiel halten und kann nur durch ein magisches Auge sehen, das er selbst erschaffen hat. Ein Lehrling kann also nicht das von seinem Herrn erschaffene magische Auge verwenden oder umgekehrt. Wird das magische Auge für einen Zauber benutzt, werden Sichtlinie und Entfernung vom magischen Auge und nicht vom Zauberer aus geprüft.

✗ FG - Seite 86



SPRUCHKARTEN

20 ✦

Transzendenz

(Transcendence)

ALLE SCHULEN DER MAGIE

AUSSERHALB DES SPIELS

Nur Magier dürfen den Spruch *Transzendenz* wirken. Nach jedem auf das Erlernen des Spruches folgenden Spiel kann der Magier versuchen, den Spruch zu wirken. Bei einem Erfolg wird der Zauberer auf eine höhere Daseinsebene versetzt und hat die Kampagne *gewonnen*. Die Spieler sollten entscheiden, ob sie dann die Kampagne beenden oder mit ihren verbleibenden Magiern weiterspielen möchten, um herauszufinden, ob sie ebenfalls *Transzendenz* erlangen. Wenn sie sich für die letztere Option entscheiden, sollte der Spieler, der die Kampagne gewonnen hat, einen neuen Magier nebst Bande erschaffen (wobei dies im Interesse eines interessanten Spiels auf einer höheren Stufe erfolgen sollte). Mit Zustimmung der anderen Spieler könnte der Sieger auch seinen Lehrling zum neuen Magier befördern.

✦ FG · Seite 95