



## Sorcery Domänen

### **D-041 Citadel of Rokos - Domain – Terrain (Location) (Zitadelle von Rokos – Domäne – Gelände (Ort))**

Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler der diese Zitadelle von Rokos ins Spiel gebracht hat eine Missionsmarke als Ziel aus. Nicht-Solonavi Krieger ohne die Bewegungsart Flügel dürfen sich nicht in Basenkontakt mit diesem Ziel bewegen. Solonavi Krieger mit einer Fernkampfreichweite größer 0 die sich in Basenkontakt mit dem Ziel befinden bekommen +4 auf ihre Fernkampfreichweite.

Zitadelle von Rokos wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

### **D-042 The Fist - Domain – Terrain (Location) (Die Faust – Domäne – Gelände (Ort))**

Alles freie Gelände wird zu verbergendem Gelände. Alle Ork Khan Krieger die sich innerhalb von 6 Zoll zu einem feindlichen Krieger befinden bekommen Tarnung. Die Faust kontert die Fen Sumpf, Flusstal und Wylden Wald Geländedomänen und die Pest Katastrophendomäne und wird von allen Ortdomänen gekontert.

### **D-043 Kuttar Depth - Domain – Terrain (Location) (Kuttar Tiefen – Domäne – Gelände (Ort))**

Alle Krieger der Schwarzpulver Revolutionäre bekommen Tarnung und +2 auf ihren Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe.

Kuttar Tiefen wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

### **D-044 City of Fairhaven - Domain – Terrain (Location) (Stadt Fairhaven– Domäne – Gelände (Ort))**

Wenn ein Krieger des Atlantischen Imperiums einen Nahkampfangriff gegen ein Ziel mit einem höheren Punktwert durchführt bekommt er +1 auf seinen Angriffs- und Schadenswert für diesen Angriff.

Alle Krieger des Atlantischen Imperiums mit der Angriffsart Zauberstab bekommen das Talent Vorstürmen.

Stadt Fairhaven wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

### **D-045 Vurgra Divide - Domain – Terrain (Location) (Vurgra Trennlinie– Domäne – Gelände (Ort))**

Alle Krieger der Dunklen Kreuzritter mit der Bewegungsart Flügel bekommen das Talent Sprinten und bekommen keinen Überlastungsschaden für die Benutzung des Talent Sprinten.

Vurgra Trennlinie wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

### **D-046 Dragons Gate - Domain – Terrain (Location) (Drachentor– Domäne – Gelände (Ort))**

Alle Krieger der Drakonier bekommen Raserei, Schrecken und Vampirismus sowie +2 auf ihren Angriffswert.

Drachentor wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

### **D-047 Wylden Deeps - Domain – Terrain (Location) (Tiefster Wylden– Domäne – Gelände (Ort))**

Alle Krieger der Elementaristen bekommen Pfadfinder. Alles freies Gelände wird zu schwierigem Gelände.

Tiefster Wylden kontert die Fen Sumpf, Flusstal und Wylden Wald Geländedomänen und die Pest Katastrophendomäne und wird von allen Ortdomänen gekontert.

### **D-048 Stonekeep - Domain – Terrain (Location) (Stonekeep– Domäne – Gelände (Ort))**

Alle Krieger der Elfen Lords die freundlich zu dem Spieler sind der dieses Stonekeep ins Spiel gebracht hat bekommen Infiltration. Alle Krieger die freundlich zu dem Spieler sind der dieses Stonekeep ins Spiel gebracht hat ignorieren Demoralisiert.

Stonekeep wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

## Sorcery Relikte

### **R-113 Stone of Scrying (Stein der Fernsicht)**

Der Träger und alle Figuren die freundlich zum Träger sind ignorieren bei gegnerischen Figuren Geisterform, Unsichtbarkeit und Tarnung.

(Optional) Wenn der Träger einen Fernkampfangriff ausführt, messe die Schusslinie von der Basis einer beliebigen freundlichen Figur innerhalb von 8 Zoll um den Träger anstatt von der Basis des Trägers. Diese freundliche Figur darf sich nicht in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befinden und ihre Basis blockiert nicht die Schusslinie für diesen Angriff.

Punkte: 55

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Bewegung: +1

Verteidigung: +1

## Sorcery Spruchbücher

### **RS-001 Principls of Technology (Prinzipien der Technologie)**

Punkte: 25

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 12 Seiten

Verteidigung: +1

### **RS-002 Encyclopedia of Skulls (Enzyklopädie der Schädel)**

Der Träger bekommt +1 auf seinen Fernkampfschaden sofern es sich um einen Krieger der Dunklen Kreuzritter handelt.

Punkte: 27

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 12 Seiten

### **RS-003 Leaves of Learning (Blätter des Lernens)**

Punkte: 27

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 12 Seiten

Bewegung: Pfadfinder

### **RS-004 Tome of Brass (Messingfoliant)**

Punkte: 33

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 24 Seiten

Bewegung: -1

Verteidigung: +1

### **RS-005 Tome of Weirding (Foliant der Seltsamkeiten)**

Punkte: 28

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 18 Seiten

### **RS-006 Mysteries of the Scale (Mysterien der Schuppen)**

Punkte: 29

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 15 Seiten

Bewegung: Starker Flieger

### **RS-007 Tome of Hope (Foliant der Hoffnung)**

Punkte: 45

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Elfen Lords

Kapazität: 24 Seiten

Bewegung: +2

Angriff: +1

**RS-008 Scarlet Grimoire (Scharlachrotes Zauberbuch)**

Punkte: 45

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Unterfraktion Blutkultisten

Kapazität: 21 Seiten

Angriff: Angriffsart Zauberstab, Sturmfeuer

**RS-009 Book of Blood (Buch des Blutes)**

Punkte: 58

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Ork Khans

Kapazität: 24 Seiten

Verteidigung: Zähigkeit +2

**RS-010 Delphana Primer (Erstes Buch der Delphaner)**

Verweigerung hat eine Seitenzahl von 0 wenn er dem Ersten Buch der Delphaner zugeteilt wird.

Punkte: 30

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 15 Seiten

**RS-011 Book of Life (Buch des Lebens)**

Punkte: 49

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Drakonier

Kapazität: 27 Seiten

Angriff: Angriffsart Zauberstab, Magische Heilung

**RS-012 Book of Death (Buch des Todes)**

Punkte: 59

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Drakonier

Kapazität: 27 Seiten

Schaden: Nekromantie

**RS-013 Path of Darkness (Pfad der Dunkelheit)**

Punkte: 45

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Dunkle Kreuzritter

Kapazität: 24 Seiten

Verteidigung: Schrecken

**RS-014 Book of Mist (Buch des Nebels)**

Der Träger bekommt die Bewegungsart Stiefel anstatt seiner Bewegungsart.

Punkte: 42

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Unterfraktion Orakel von Rokos

Kapazität: 24 Seiten

Verteidigung: Geisterform

**RS-015 Codex of Light (Kodex des Lichts)**

Punkte: 45

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Solonavi

Kapazität: 30 Seiten

Verteidigung: Magische Verwirrung

**RS-016 Teachings of the True Way (Lehren des wahren Weges)**

Der Träger kann die Vertrautheitsseitenanzahl aller Sprüche verwenden die er den Lehren des wahren Weges zuordnet.

Punkte: 36

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Elementaristen

Kapazität: 24 Seiten

**RS-017 Book of Gates (Buch der Tore)**

Der Träger bekommt Parrieren.

Punkte: 46

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Unterfraktion Orden des neunten Kreises

Kapazität: 21 Seiten

#### **RS-018 Obsidian Codex (Obsidiankodex)**

Der Träger bekommt Gegenangriff wenn es sich um einen Krieger der Lakaien der Apokalypse handelt.

Punkte: 51

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 30 Seiten

Bewegung: +1

#### **RS-019 Legends of the Land (Legenden des Landes)**

Der Träger darf von Krieger der Elementaristen nicht zum Ziel genommen werden.

Punkte: 47

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 24 Seiten

Bewegung: +2

#### **RS-020 Demonic Codex (Demonischer Kodex)**

Punkte: 43

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Kapazität: 24 Seiten

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

## **Sorcery Spruchtexte**

#### **S-001 Fleet of Foot (Flinke Füße)**

Verzauberung

Spruchelement                      Anhänger

Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl    2

Nachschlagekosten                              1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Flinkheit.

Flinke Füße endet, wenn das Ziel eine Aktion mit Flinkheit ausführt.

#### **S-002 Centaur's Gait (Gang des Zentauren)**

Verzauberung

Spruchelement                      Anhänger

Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl    3

Nachschlagekosten                              1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Sturmangriff.

Gang des Zentauren endet, wenn das Ziel eine Aktion mit Sturmangriff ausführt.

#### **S-003 Shadow of the Assassin (Schatten des Mörders)**

Verzauberung

Spruchelement                      Anhänger

Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl    2

Nachschlagekosten 1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Tarnung.

Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem Gesamtergebnis von 2 oder 3 endet Schatten des Mörders.

#### **S-004 Cobra's Bite (Biss der Kobra)**

Verzauberung

Spruchelement Anhänger  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 4  
Nachschlagekosten 1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Gift.

Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem Gesamtergebnis von 2 oder 3 endet Biss der Kobra.

#### **S-005 Guardian's Eye (Auge des Wächters)**

Verzauberung

Spruchelement Anhänger  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 2  
Nachschlagekosten 1

Nehme eine einzelne freundliche Figur mit der Angriffsart Bogen in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Überwachung.

Auge des Wächters endet, wenn das Ziel eine Aktion mit Überwachung ausführt.

#### **S-006 Archer's Aim (Meisterschütze)**

Verzauberung

Spruchelement Anhänger  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 2  
Nachschlagekosten 1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Durchschlagskraft.

Meisterschütze endet, wenn das Ziel eine Aktion mit Durchschlagskraft ausführt.

#### **S-007 Mystic Lock (Mystischer Schutz)**

Verzauberung

Spruchelement Anhänger  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 3  
Nachschlagekosten 1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Spruchresistenz.

Mystischer Schutz endet, wenn ein erfolgreicher Zauberstab Angriff gegen das Ziel abgewickelt wurde.

### **S-008 Wind Arrow (Wind Pfeil)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	3
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Ballistischer Schuss

Meisterschütze endet, wenn das Ziel eine Aktion mit Ballistischem Schuss ausführt.

### **S-009 Technomantic Burst (Technomagische Verstärkung)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Atlantisches Imperium 4
Nachschlagekosten	1

Nehme eine einzelne gegnerische Figur zum Ziel eines Fernkampfangriffes. Der Zauberer bekommt für diesen Angriff +1 auf seinen Angriffswert und seinen Fernkampfschaden.

### **S-010 Mending Touch (Heilende Hände)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8 <b>ODER</b> Fraktion Elementare Freifesten 4
Nachschlagekosten	1

Wähle aus:

1. Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne der Golem Schadensart als Ziel, die sich in Basenkontakt mit dem Blickwinkel des sprechenden Zauberers befinden muss. Heile dem Ziel 2 Schaden.
2. Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion mit einer einzelnen Figur mit „Skeleton“ oder „Zombi“ in seinem Namen als Ziel, die sich in Basenkontakt mit dem Blickwinkel des sprechenden Zauberers befinden muss. Verursache dem Ziel 2 Überanstressschaden.

### **S-011 Will o' the Wisp (Irrlicht)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter 4
Nachschlagekosten	1

Gib dem sprechenden Zauberer eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Misslingt der Angriff dann Endet Irrlicht. Gelingt er, muss das Ziel immer wenn ihm eine Aktion gegeben wird einem Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1-4 hat die Aktion kein Effekt und muss einer anderen Figur gegeben werden.

Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 endet Irrlicht.

### **S-012 Intimidation (Einschüchterung)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter 4
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel.

Alle Figuren der Fraktion Atlantisches Imperium ziehen 2 von allen Bannzauberwürfen ab die sie gegen das Ziel ausführen.

### **S-013 Voice of Glory (Stimme der Herrschaft)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elfen Lords 4
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Anführer und Befehlshaber.

Wenn das Ziel einen Anführerwurf von 6 ausführt endet Stimme der Herrschaft.

### **S-014 Body of Mist (Nebelkörper)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Solonavi 4
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Geisterform.

Zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase endet Nebelkörper.

### **S-015 Raven's Tongue (Rabenzunge)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	6 <b>ODER</b> Fraktion Ork Khans 4
Nachschlagekosten	2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Wähle einen gegnerischen Spieler aus. Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase dieses Spielers einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 bekommt dieser Spieler für diesen Spielzug eine Aktion weniger.

### **S-016 Hedge Magic (Schutzmagie)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
---------------	----------

Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Schwarzpulver Revolutionäre 2  
Nachschlagekosten 1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Spruchresistenz.

Mystischer Schutz endet wenn ein erfolgreicher Zauberstab Angriff gegen das Ziel abgewickelt wird.

### **S-017 Rite of the Bleak Horn (Ritus des schwarzen Horns)**

Rune

Spruchelement Kontrollmarke  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Apokalypse 8  
Nachschlagekosten 2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Alle freundlichen Apokalypse Figuren bekommen Sturmangriff. Wenn eine Apokalypse Figur eine Gefangennahme versucht bekommt sie +2 auf ihren Angriffswert.

### **S-018 Disenchant (Entzauberung)**

Direktzauber

Spruchelement Keins  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 6  
Nachschlagekosten 3

Die Ziel Verzauberung endet.

### **S-019 Technomantic Control (Technomagische Kontrolle)**

Verzauberung

Spruchelement Anhänger  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Atlantisches Imperium 7 **ODER** Unterfraktion Golemkerneln 4  
Nachschlagekosten 1

Nehme eine einzelne freundliche Figur mit der Golem Schadensart zum Ziel die sich in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer befinden muss. Das Ziel bekommt +2 auf seinen Bewegungswert und +1 auf seine Angriffs und Schadenswerte.

### **S-020 Technomantic Repair (Technomagische Reperatur)**

Direktzauber

Spruchelement Keins  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Atlantisches Imperium 9 **ODER** Unterfraktion Golemkerneln 6  
Nachschlagekosten 2

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion. Heile alle freundlichen Atlantisches Imperium Figuren mit der Golem Schadensart um 1 Schaden. Ignoriere für diese Heilung alle Reparaturmarker auf den Kampfscheiben dieser Figuren.

### **S-021 Mechanoid (Mechanoid)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	12	<b>ODER</b> Atlantisches Imperium 8
Nachschlagekosten	2	

Wähle einen Spieler aus. Alle Figuren dieses Spielers bekommen die Golem Schadensart und Zähigkeit sowie -2 auf ihren Bewegungswert.

Mechanoid wird von den Wetterdomänen Platzregen oder Regen und Schlamm sowie den Geländedomänen Fen-Sumpf oder Flusstal gekontert.

### **S-022 Technomantic Overload (Technomagische Überladung)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Golem kern	6
Nachschlagekosten	2	

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Golem Schadensart als Ziel. Wirf einen Würfel und verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses. Wenn der Schaden das Ziel ausschalten würde nehme es stattdessen aus dem Spiel und verursache jeder Figur innerhalb eines Wirkungsradius von 3 Zoll um das Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses.

### **S-023 Implant Channel (Implantat Kanalisierung)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Delphana	4
Nachschlagekosten	1	

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion mit einer einzelnen freundlichen Atlantischen Imperiums Figur als Ziel. Führe einen Fernkampfangriff durch und benutze dabei den Angriffswert, die Angriffsart, die Fernkampfreichweite, den Fernkampfschaden und die Spezialfähigkeiten des sprechenden Zauberers aber benutze die Basis des Zieles von Implantat Kanalisierung als die Basis des Angreifers anstatt die Basis des sprechenden Zauberers zu benutzen.

### **S-024 Arcane Sight (Arkane Sicht)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	4	
Nachschlagekosten	1	

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel ignoriert Geisterform und Unsichtbarkeit anderer Krieger.

Arkane Sicht endet wenn das Ziel einen nicht erfolgreichen Fernkampfangriff ausführt.

### **S-025 Technomantic Recall (Technomagischer Rückruf)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Atlantisches Imperium 10	<b>ODER</b> Unterfraktion Delphana 6

Nachschlagekosten 1

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Golem Schadensart als Ziel. Platziere das Ziel in Basekontakt mit dem sprechenden Zauberer. Wenn nicht genug Platz ist um das Ziel auf dem Schlachtfeld zu platzieren wird es ausgeschaltet.

### **S-026 Pyrrhic Strike (Pyrrhusschlag)**

Direktzauber

Spruchelement Keins  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Unterfraktion Delphana 6  
Nachschlagekosten 3

Nehme eine einzelne gegnerische Figur zum Ziel eines Fernkampfangriffes und nenne eine Zahl zwischen 1 und 6 bevor du die Angriffswürfel wirfst, der sprechende Zauberer bekommt für diesen Angriff +2 auf seinen Angriffswert. Wenn der Angriff gelingt wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Verursache dem Ziel Überanstrengungsschaden in Höhe der angesagten Zahl. Nachdem der Angriff abgewickelt wurde verursache dem sprechenden Zauberer Schaden in Höhe der angesagten Zahl.

### **S-027 Magestone Arc (Magestone Bogen)**

Direktzauber

Spruchelement Keins  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Atlantisches Imperium 8 **ODER** Unterfraktion Delphana 6  
Nachschlagekosten 2

Gib dem sprechenden Zauberer eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Golem Schadensart als Ziel; der sprechende Zauberer bekommt Ballistischer Schuss für diesen Angriff. Anstatt einen Angriffswurf auszuführen wird einen Würfel und ziehe 2 von dem Ergebnis ab, bis zu einem Minimum von 1. Alle Figuren außer dem sprechenden Zauberer und dem Ziel über die die Schusslinie verläuft bekommen Schaden entsprechend des Ergebnisses.

### **S-028 Technomantic Shield (Technomagisches Schild)**

Rune

Spruchelement Kontrollmarke  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 6  
Nachschlagekosten 2

Der sprechende Zauberer kann nicht das Ziel von Fernkampfangriffen sein, deren Schusslinie durch sein Blickwinkel führt.

Wenn das Technomagische Schild endet entferne es aus dem Spiel.

### **S-029 Technomantic Circle (Technomagischer Kreis)**

Rune

Spruchelement Kontrollmarke  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Atlantisches Imperium 8 **ODER** Unterfraktion Delphana 6  
Nachschlagekosten 2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Jede gegnerische Figur die eine Bewegung weiter als 3 Zoll vom sprechenden Zauberer beginnt kann ihre Bewegung nicht innerhalb 3 Zoll zum sprechenden Zauberer beenden.

### **S-030 Deny (Verweigerung)**

Direktzauber—Bannzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	6
Nachschlagekosten	1

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Spreche diesen Spruch wenn das Zauberbann Talent benutzt wird. Für diese Benutzung von Zauberbann kann der sprechende Zauberer in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur sein und bekommt +2 auf seinen Zauberbannwurf.

### **S-031 Lightning Palm (Blitzhände)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8 <b>ODER</b> Fraktion Atlantisches Imperium 6
Nachschlagekosten	1

Gib dem sprechenden Zauberer eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen gegnerischen Figur als Ziel. Wenn der sprechende Zauberer über einen Zauberstab Bonus verfügt kann dieser für den Angriff benutzt werden. Wenn der Angriff gelingt wirf einen Würfel und addiere für jede Aktionsmarke des Ziels 1 auf das Ergebnis. Verursache dem Ziel Schaden entsprechend des Ergebnisses.

### **S-032 Leystorm (Leysturm)**

Illusion

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8
Nachschlagekosten	2

Verursache zu Beginn jeder Befehlsphase jeder Figur ohne die Verteidigungsart Magische Immunität die sich in Basenkontakt mit einer Missionsmarke befindet 1 Überanstrengungsschaden.

Wenn in einem Spielzug keine Figuren durch Leysturm Schaden bekommen haben, wirf 2 Würfel zu Beginn der Endphase diesen Spielzuges. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-5 endet Leysturm.

Leysturm wird von jedem anderen Leysturm gekontert.

### **S-033 Field of Negation (Negationsfeld)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Keine Figur innerhalb eines 6 Zoll Wirkungsradius um das Ziel kann einen Zauberstabangriff

ausführen oder einen Spruch sprechen. Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase zwei Würfel. Verursache dem Ziel bei einem kombinierten Ergebnis von 2-6 1 Überanstrengungsschaden .

Negationsfeld endet wenn das Ziel Demoralisiert bekommt.

### **S-034 Disbelieve (Unglaube)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	4
Nachschlagekosten	1

Ziel Illusion endet.

Wenn Unglaube abgewickelt wird, entferne ihn aus dem Spiel.

### **S-035 Illusionary Caltrops (Phantom Krähenfüsse)**

Illusion

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8
Nachschlagekosten	2

Wenn eine Kavallerie-Einheit oder ein Reittier bewegt wird, wirf zwei Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 7-12 verursache dem Reittier 1 Überanstrengungsschaden.

Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-4 endet Phantom Krähenfüsse.

### **S-036 Word of Levitation (Wort der Levitation)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	6
Nachschlagekosten	2

Gib dem sprechenden Zauberer eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen Figur als Ziel. Ist das Ziel freundlich, gelingt der Angriff ohne einen Angriffswurf. Wenn der Angriff gelingt, verursache dem Ziel keinen Schaden. Platziere es auf hochfliegendem Niveau. Wenn der Flugzylinder sich in Basenkontakt mit einer Missionsmarke befinden würde, bewege das Ziel die kleinst mögliche Entfernung um diesen Basenkontakt zu verhindern. Dem Ziel kann keine Bewegungsaktion gegeben werden.

Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-4 endet Wort der Levitation.

### **S-037 Arc Lightning (Bogenblitz)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	12 <b>ODER</b> Fraktion Atlantisches Imperium 8
Nachschlagekosten	2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Nehme eine einzelne gegnerische Figur zum Ziel eines Fernkampfangriffes. Ist der Angriff erfolgreich, wickle ihn ab und nehme eine weitere einzelne gegnerische Figur innerhalb von 6 Zoll zum letzten Ziel als neues Ziel; der sprechende Zauberer bekommt für jeden weiteren Angriff –1 auf seinen Angriffswert. Wickle weitere Angriffe ab und nehme neue gegnerische Figuren zum Ziel bis ein Angriff nicht erfolgreich war oder es keine gültigen Ziele mehr gibt. Eine Figur darf nur einmal das Ziel bei einem Sprechen von Bogenblitz sein.

### **S-038 Death Throes (Todeskrämpfe)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter 8
Nachschlagekosten	3

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Wird eine freundliche Figur ausgeschaltet, wird jeder gegnerischen Figur innerhalb eines Wirkungsradius von 3 Zoll um die ausgeschaltete Figur 1 Überanstressungsschaden verursacht.

### **S-039 Shatter Shade (Zerschlage Schatten)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter 8
Nachschlagekosten	2

Nehme einen einzelnen Solonavi Krieger als Ziel eines Fernkampfangriffes. Verdopple den Fernkampfschaden des sprechenden Zaubereres für diesen Angriff.

### **S-040 Swarm of the Damned (Schwarm der Verdammten)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Sprecher der Toten 6
Nachschlagekosten	2

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Heile dem Ziel 1 Schaden wenn eine Figur ausgeschaltet wird. Wenn die Kampfscheibe des Ziels sich auf der Startposition befindet verursache einer beliebigen Figur einen Schaden.

### **S-041 Blood Fury (Blutlust)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter 8 <b>ODER</b> Unterfraktion Blutkultisten 4
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Jedes Mal wenn das Ziel einen Nah- oder Fernkampf ausführt kannst du ihm 1 Überanstressungsschaden verursachen und den Angriffswurf wiederholen; der neue Angriffswurf muss genommen werden. Du darfst pro Angriff nur einmal neu würfeln.

Blutlust endet wenn der neu gewürfelte Angriff nicht erfolgreich war.

### **S-042 Taste of Blood (Blut lecken)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Blutkultisten 9
Nachschlagekosten	3

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel desprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Alle freundlichen Figuren bekommen Vampirismus.

### **S-043 Fang Ritual (Ritual der Reiszähne)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter 7 <b>ODER</b> Unterfraktion Blutkultisten 5
Nachschlagekosten	2

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Parieren, Vampirismus und Waffenmeister.

Ritual der Reißzähne endet wenn das Ziel einen nicht erfolgreichen Nahkampfangriff ausführt.

### **S-044 Corruption (Korruption)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Blutkultisten 6
Nachschlagekosten	2

Gib dem sprechenden Zauberer eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen gegnerischen Figur als Ziel; er bekommt für diesen Angriff +2 auf seinen Angriffswert. Misslingt der Angriff dann Endet Korruption. Gelingt er ignorieren alle Figuren (einschließlich dem Ziel) die Fraktions- und Unterfraktionssymbole des Ziels.

Korruption endet wenn der kontrollierende Spieler des Ziels ihm während seiner Befehlsphase eine Spezialaktion gibt und ihm 1 Überanstressschaden verursacht.

### **S-045 Circle of Blood (Blutkreis)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8 Fraktion Dunkle Kreuzritter 6
Nachschlagekosten	2

Verursache jeder gegnerischen Figur die sich in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer bewegt 1 Überanstressschaden. Verursache zu Beginn deiner Befehlsphase jeder gegnerischen Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer 1 Überanstressschaden.

Wenn der Blutkreis endet entferne ihn aus dem Spiel.

### **S-046 Circle of Wraiths (Geisterkreis)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Dunkle Kreuzritter	6 <b>ODER</b> Unterfraktion Blutkultisten 4
Nachschlagekosten		2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Jede gegnerische Figur die eine Bewegung weiter als 3 Zoll vom sprechenden Zauberer Beginnt kann ihre Bewegung nicht innerhalb 3 Zoll zum sprechenden Zauberer beenden.

### **S-047 Magic Negation (Magische Negation)**

Direktzauber—Bannzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	6 Fraktion Dunkle Kreuzritter	4
Nachschlagekosten		1

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Spreche diesen Spruch wenn das Talent Zauberbann benutzt wird. Für diese Benutzung von Zauberbann darf der sprechende Zauberer über eine oder mehr Aktionsmarken verfügen und bekommt +3 auf seinen Zauberbannwurf wenn der gegnerische Zauberer eine Elementare Freifesten Figur ist.

### **S-048 Sacrificial Incantation (Opferungsbeschwörung)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Dunkle Kreuzritter	9
Nachschlagekosten		2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion. Wurf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab bis zu einem Minimum von 1. Verursache einer einzelnen freundlichen Zielfigur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer Überanstrengungsschaden in Höhe des Ergebnisses. Entferne eine Anzahl Aktionsmarken von allen freundlichen Figuren entsprechend des Ergebnisses.

### **S-049 Chinook (Chinook)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		6
Nachschlagekosten		3

Kontere alle Wetterdomänen. Anstatt die gekonterten Wetterdomänen aus dem Spiel zu nehmen werden sie unter Chinook platziert.

Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase 2 Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-4 endet Chinook; bringe alle Domänen unter Chinook zurück ins Spiel.

### **S-050 Spirit Blast (Geisterschuss)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	8	<b>ODER</b> Fraktion Dunkle Kreuzritter 6
Nachschlagekosten	1	

Nehme eine einzelne gegnerische Figur als Ziel. Wenn der Angriff gelingt verursache dem Ziel keinen Schaden. Schalte alle Spezialfähigkeiten und Unterfraktionsfähigkeiten des Ziels bis zum Beginn der nächsten Befehlsphase aus. Wenn das Angriffsergebnis ein kritischer Treffer war, schalte das Ziel aus.

### **S-051 Psychic Reflection (Psychische Reflektion)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	9	<b>ODER</b> Fraktion Dunkle Kreuzritter 7
Nachschlagekosten	2	

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Wenn ein Nah- oder Fernkampfangriff gegen das Ziel gelingt, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 verursache dem Angreifer den Schaden anstatt dem Ziel.

### **S-052 Explode Undead (Untote explodieren)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion	Dunkle Kreuzritter 6
Nachschlagekosten	2	

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion mit einer freundlichen Figur mit "Skeleton" oder "Zombie" im Namen als Ziel. Wirf einen Würfel und verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses. Wenn dieser Schaden das Ziel ausschalten würde nimm es stattdessen aus dem Spiel und verursache jeder Figur in einem Wirkungsradius von 2 Zoll um das Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses.

### **S-053 Neutralize Magestone (Neutralisiere Magestone)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion	Wylden Herrscher 16
Nachschlagekosten	2	

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Keinen Atlantisches Imperium und Atlantis Gilde Figuren und keiner Figur mit dem Wort „Magestone“ im Namen kann eine Fernkampfaction gegeben werden.

Wenn Neutralisiere Magestone endet, entferne ihn aus dem Spiel.

### **S-054 Ghost Army (Geisterarmee)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion	Elementare Freifesten 9
Nachschlagekosten	2	

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Alle freundlichen Figuren bekommen Geisterform. Keiner freundlichen Figur kann eine Nah- oder Fernkampffraktion gegeben werden. Zu Beginn deiner Befehlsphase kannst du Geisterarmee beenden und ihn aus dem Spiel nehmen.

### **S-055 Pyresphere (Brandsphäre)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementare Freifesten	6
Nachschlagekosten		2

Wenn eine Figur ausgeschaltet wird entferne sie aus dem Spiel. Diese Figur zählt als eine ausgeschaltete Figur.

### **S-056 Wild Hunt (Wilde Jagd)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementare Freifesten	10
Nachschlagekosten		2

Alle nicht Wylden Herrscher Figuren mit einer Fernkampfreichweite größer 6 haben eine Fernkampfreichweite von 6. Nur Elementare Freifesten Figuren können das Talent Sprinten benutzen.

Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-4 endet Wilde Jagd.

### **S-057 Waterspout (Wasserfontaine)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementare Freifesten 8 <b>ODER</b> Unterfraktion Sturmdruiden	6
Nachschlagekosten		2

Nehme eine einzelne feindliche Figur innerhalb von 6 Zoll zu einem Wassergelände zum Ziel eines Fernkampfangriffes; verdopple die Fernkampfreichweite des sprechenden Zauberers für diesen Angriff. Wenn der Angriff gelingt wirf einen Würfel und verursache dem Ziel Schaden entsprechend des Ergebnisses.

### **S-058 Rain of Thorns (Dornenregen)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementare Freifesten	8
Nachschlagekosten		2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Nehme jede feindliche Figur innerhalb der Fernkampfreichweite des sprechenden Zauberers zum Ziel eines Fernkampfangriffes. Der sprechende Zauberer bekommt für diesen Angriff ballistischen Schuss. Verursache jedem Ziel gegen das der Angriff gelingt 2 Schaden.



Rune

Spruchelement	Kontrollmarke	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	15	<b>ODER</b> Fraktion Elementare Freifesten 10
Nachschlagekosten	2	

Keine Dunkle Kreuzritter Figur darf sich näher als 6 Zoll an den sprechenden Zauberer bewegen. Keiner Figur innerhalb von 6 Zoll zu dem sprechenden Zauberer darf eine Aktion gegeben werden.

Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2 oder 3 endet Schutz des Lichtes; entferne ihn aus dem Spiel.

#### **S-064 Nature's Rebuff (Ablehnung der Natur)**

Direktzauber—Bannzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Sturmdruiden	6
Nachschlagekosten	1	

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Spreche diesen Spruch wenn du das Talent Zauberbann einsetzt. Für diese Nutzung von Zauberbann kann der sprechende Zauberer in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur sein und bekommt +3 auf seinen Zauberbann wurf, wenn der Sprecher des gegnerischen Spruches eine Dunkle Kreuzritter Figur ist.

#### **S-065 Auraheal (Auraheilung)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	12	<b>ODER</b> Fraktion Elementare Freifesten 8
Nachschlagekosten	3	

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion. Wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab bis zu einem Minimum von 1. Jeder freundlichen Figur ohne die Golems Schadensart innerhalb eines 6 Zoll Wirkungsradius um den sprechenden Zauberer wird Schaden entsprechend des Schadenswerts des sprechenden Zauberers oder des Ergebnisses geheilt, je nachdem was größer ist.

#### **S-066 Call Familiar (Rufe Vertrauten)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	10	
Nachschlagekosten	3	

Spreche Rufe Vertrauten nicht.

Wähle zu Beginn deiner ersten Befehlsphase eine einzelne freundliche Figur mit einem Punktwert von nicht mehr als 30 Punkten; diese Figur ist der Vertraute des sprechenden Zauberers. Setze alle Spieler von dieser Wahl in Kenntnis.

Wenn der Vertraute ausgeschaltet wird drehe seine Kampfscheibe auf seine Starteinstellung und platziere ihn in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer.

### **S-067 Wolf's Kin (Wolfsbruder)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementare Freifesten 8 <b>ODER</b> Unterfraktion Sturmdruiden 6
Nachschlagekosten	2

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Gegenangriff, Regeneration und Schrecken.

Wolfsbruder endet wenn dem Ziel ein Nah- oder Fernkampfangriff misslingt.

### **S-068 Forest Alliance (Wald Allianz)**

Illusion

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementare Freifesten 4
Nachschlagekosten	2

Wähle einen Spieler aus. Alle Elementare Freifesten und Elementarliga Figuren die freundlich zu diesem Spieler sind können untereinander Formationen bilden.

Wald Allianz wird nicht von Unglaube beendet.

### **S-069 Dragonflame (Drachenflamme)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elementaren Freifesten 16 <b>ODER</b> Fraktion Drakonier 12
Nachschlagekosten	3

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Nehme jede Figur innerhalb der Fernkampfreichweite des sprechenden Zauberers zum Ziel eines Fernkampfangriffes; der sprechende Zauberer bekommt Ballistischer Schuss und eine Fernkampfreichweite von 15 für diesen Angriff. Verursache jedem Ziel gegen das der Angriff gelingt 3 Schaden.

### **S-070 Wurm Strike (Wyrmschlag)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	12 <b>ODER</b> Fraktion Elementaren Freifesten 8
Nachschlagekosten	2

Nehme eine einzelne gegnerische Figur zum Ziel eines Fernkampfangriffes; der sprechende Zauberer bekommt für diesen Angriff Präzision. Wenn der Angriff gelingt wirf einen Würfel und verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses anstatt den Fernkampfschaden des sprechenden Zauberers zu benutzen. Wenn das Ziel keine oder eine Aktionsmarke hat bekommt es zusätzlich noch eine Aktionsmarke.

### **S-071 Fumarole (Feuerwalze)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	7 <b>ODER</b> Unterfraktion Meister der Schmiede 4
Nachschlagekosten	2

Der sprechende Zauberer und jede freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer bekommen Vernichtender Schlag und Gift.

### **S-072 Path of Brass (Messingpfad)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Schwarzpulver Revolutionäre 4
Nachschlagekosten	1

Spreche Messingpfad nicht.

Der Zauberer der ein Spruchbuch trägt das Messingpfad enthält kann die Vertrautheitsseitenanzahl von Zaubersprüchen verwenden die die Vertrautheitsvoraussetzung des Atlantischen Imperiums haben.

### **S-073 Null Rune (Null Rune)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Meister der Schmiede 6
Nachschlagekosten	2

Alle freundlichen Figuren innerhalb eines Wirkungsradius von 6 Zoll um den sprechenden Zauberer bekommen die Verteidigungsart Magische Immunität anstatt ihrer normalen Verteidigungsart.

### **S-074 Forge Relic (Schmiede Relikt)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Unterfraktion Meister der Schmiede 10
Nachschlagekosten	1

Spreche Schmiede Relikt nicht.

Wenn dieser Zauberspruch sich in einem Spruchbuch eines Zauberers befindet den du kontrollierst kostet ein einzelnes Relikt für die Erstellung der Armee 25 Punkte weniger.

### **S-075 Rythael's Hammer (Rythaels Hammer)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Elfen Lords 6 <b>ODER</b> Unterfraktion Orden der Zauberei 4
Nachschlagekosten	1

Nehme eine einzelne feindliche Figur zum Ziel. Wenn der Angriff gelingt wirf zwei Würfel und wähle einen davon aus. Verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses des gewählten Würfels.

### **S-076 Shield of Faith (Schild des Glaubens)**

Rune

Spruchelement Kontrollmarke  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 8 Fraktion Elfen Lords **ODER** Unterfraktion Orden der Zauberer 6  
Nachschlagekosten 2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Alle freundlichen Figuren in Basenkontakt mit dem Spruchelement bekommen Leibwächter.

### **S-077 Word of Refusal (Wort der Ablehnung)**

Direktzauber—Bannzauber

Spruchelement Keins  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl 10 **ODER** Unterfraktion Orden der Zauberer 6  
Nachschlagekosten 1

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Spreche diesen Spruch wenn du das Talent Zauberbann einsetzt. Für diese Nutzung von Zauberbann kann der sprechende Zauberer ein oder mehr Aktionsmarken haben und in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur sein. Der sprechende Zauberer bekommt +2 auf seinen Zauberbannwurf.

### **S-078 Heiramman Host (Heiramman Herrscher)**

Direktzauber

Spruchelement Keins  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Elfen Lords 28 **ODER** Unterfraktion Orden der Zauberei 20  
Nachschlagekosten 3

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion. Gib jeder freundlichen Figur die keine oder eine Aktionsmarke hat und deren Blickwinkel in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur ist eine Nahkampfaktion; diese Nahkampfaktionen werden nicht auf die Gesamtanzahl an Aktionen für diesen Spielzug angerechnet. Jede Figur führt einen Nahkampfangriff aus und bekommt eine Aktionsmarke.

Entferne Heiramman Herrscher aus dem Spiel wenn er ausgeführt wurde.

### **S-079 Ley Tap (Ley Anzapfung)**

Rune

Spruchelement Kontrollmarke  
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl Fraktion Drakonier 12 **ODER** Unterfraktion Drachmystiker 8  
Nachschlagekosten 2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Alle freundlichen Figuren in Basenkontakt mit dem Spruchelement bekommen Zauberschuss.

### **S-080 Level Battlefield (Schlachtfeld einebnen)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	6	
Nachschlagekosten	3	

Kontere alle Geländedomänen. Anstatt die gekonterten Geländedomänen aus dem Spiel zu nehmen werden sie unter Schlachtfeld einebnen platziert.

Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-4 endet Schlachtfeld einebnen; bringe alle Domänen unter Schlachtfeld einebnen zurück ins Spiel.

### **S-081 Flame of the Dragon's Heart (Flamme des Drachenherzens)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	18 ODER Fraktion Drakonier 14 ODER Unterfraktion Drachen Mystiker 12	
Nachschlagekosten	2	

Nehme eine einzelne gegnerische Figur zum Ziel eines Fernkampfangriffes und verursache dem sprechenden Zauberer 4 Überanstrengungsschaden. Gelingt der Angriff wirf zwei Würfel und verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses.

Entferne Flamme des Drachenherzens aus dem Spiel wenn er abgewickelt wurde.

### **S-082 Power of the Dragon Gods (Macht der Drachengötter)**

Illusion

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	Fraktion Drakonier 24 ODER Unterfraktion Drachen Mystiker 20	
Nachschlagekosten	3	

Wähle einen Spieler. Alle Figuren die freundlich zu diesem Spieler sind bekommen Gegenangriff und Vernichtenden Schlag.

Wirf zu Beginn jeder Befehlsphase zwei Würfel. Bei einem kombinierten Ergebnis von 2-4 endet Macht der Drachengötter.

### **S-083 Hunter's Luck (Jagdglück)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl	12 ODER Fraktion Ork Khans 8	
Nachschlagekosten	3	

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase einen Glückswürfel und platziere ihn neben das Schlachtfeld. Für den Rest des Spielzuges wird jeder Würfel der Teil eines Angriffswurfes ist und das selbe Ergebnis wie der Glückswürfel zeigt zu einer 6.

### **S-084 Eagle's Wing (Flügel des Adlers)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Fraktion Ork Khans 8 <b>ODER</b> Unterfraktion Chaos Schamanen 6
Nachschlagekosten		2

Gib dem sprechenden Zauberer eine Bewegungsaktion; er muss sich auf Bodenniveau befinden. Wähle bis zu zwei freundliche Zielfiguren aus denen in diesem Spielzug noch keine Aktion gegeben wurde und die sich in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer befinden. Die Ziele bewegen sich auf Bodenniveau mit dem sprechenden Zauberer und müssen die Bewegung in Basenkontakt zum sprechenden Zauberer beenden. Gib am Ende der Bewegung jedem Ziel eine Aktionsmarke wenn es keine oder eine Aktionsmarke hat; jedem Ziel kann in diesem Spielzug eine Aktion gegeben werden.

### **S-085 Call of Chaos (Ruf des Chaos)**

Rune

Spruchelement	Kontrollmarke	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Unterfraktion Chaos Schamanen 4
Nachschlagekosten		2

Wähle zu Beginn deiner Befehlsphase den sprechenden Zauberer oder eine freundliche Figur in Basenkontakt mit ihm. Wirf einen Würfel und platziere das Ergebnis auf die Ruf des Chaos Spruchkarte. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bekommt die gewählte Figur eine Spezialfähigkeit je nach dem Wurfresultat: 1. Raserei, 2. Geisterform, 3. Heilen, 4. Zauberschuss, 5. Magische Verwirrung oder 6. Donnerschlag.

### **S-086 Battle Dance (Schlachtetanz)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Fraktion Ork Khans 10 <b>ODER</b> Unterfraktion Chaos Schamanen 6
Nachschlagekosten		2

Gib dem sprechenden Zauberer eine Spezialaktion; wähle eine freundliche Figur der in diesem Spielzug noch keine Aktion gegeben wurde. Gib dem Ziel eine Nahkampfaktion die aber nicht auf die Gesamtanzahl an Aktionen für diesen Spielzug angerechnet wird. Wenn der Angriff gelingt, wickle ihn ab und verursache dem sprechenden Zauberer 1 Überanstressschaden.

Schlachtetanz endet wenn ein Angriff nicht erfolgreich ist, der sprechende Zauberer ausgeschaltet oder aus dem Spiel genommen wird oder zu Beginn deiner Endphase.

### **S-087 Mind of the Magus (Geist des Magus)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Fraktion Solonavi 4
Nachschlagekosten		1

Spreche Geist des Magus nicht.

Der Zauberer der das Spruchbuch trägt das Geist des Magus enthält kann die Vertrautheitsseitenanzahl von Zaubersprüchen mit der Vertrautheitsvoraussetzung Atlantisches Imperium benutzen.

### **S-088 Spiritbind (Geistbindung)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Fraktion Solonavi 12 <b>ODER</b> Unterfraktion Orakel von Rokos 9
Nachschlagekosten		3

Nehme eine einzelne feindliche Figur zum Ziel eines Fernkampfangriffes; wenn dieser gelingt wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Entferne den sprechenden Zauberer und alle Ausrüstungsgegenstände die er trägt aus dem Spiel. Du kontrollierst das Ziel bis es ausgeschaltet oder aus dem Spiel genommen wird.

### **S-089 Form Construct (Form Konstrukt)**

Direktzauber

Spruchelement	Keins	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Unterfraktion Orakel von Rokos 16
Nachschlagekosten		1

Spreche Form Konstrukt nicht

Wenn dieser Zauberspruch sich in einem Spruchbuch eines Zauberers befindet den du kontrollierst kannst du eine Figur mit Punktekosten von weniger als 50 Punkten aufstellen, die nicht auf deinen Gesamtpunktwert angerechnet wird. Diese Figur ist das Konstrukt des Zauberers.

Wenn das Konstrukt ausgeschaltet wird, schalte den Zauberer aus. Wenn der Zauberer ausgeschaltet wird, schalte das Konstrukt aus.

### **S-090 Stonewarp (Steinpfad)**

Verzauberung

Spruchelement	Anhänger	
Fraktionsvoraussetzung/Seitenanzahl		Unterfraktion Orakel von Rokos 5
Nachschlagekosten		2

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Wenn das Ziel in Basenkontakt mit blockierendem Gelände ist und ihm eine Bewegungsaktion gegeben wird darf es dann in Basenkontakt mit einem beliebigen blockierendem Geländeteil bewegt werden; wenn es das tut endet Steinpfad.