

クランブル / 崩壊の加速

クロノマンサー / 10 / 視線

このスペルは建物や壁といった人工の建造物にのみ有効である。術者は建造物周辺の狭い範囲の時間の流れを加速し、建造物を崩壊させる。これによってどのような壁にでも扉ほどの大きさの穴を開けることができる。穴を開けた場合、テーブル上に目印となるものを置いておくこと。このスペルは床の一部を崩壊させることで、床の上にいるミニチュアを下の階へと落下させるのに使うこともできる。この場合、対象となった床の上に立っているミニチュアはこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗すると次の階まで落下し、落下によるダメージを受ける。

ディケイ / 武器の劣化

クロノマンサー / 12 / 視線

術者は対象の武器を選び、その武器を劣化させて、ゲーム終了時まで使い物にならなくする。このスペルは魔法の武器には効果がない（一時的に魔法で強化された武器もこれに含む）。

ファスト・アクト / 早業

クロノマンサー / 8 / 視線

対象のミニチュアは次のターン最初に行動できる。この最初の行動は、ウィザード・フェーズより前に置かれるスペシャル・フェーズで行われる。このスペルを同じターンに複数回使用した場合、このスペルの影響を受けた全てのミニチュアがスペシャル・フェーズで行動する。スペシャル・フェーズでの行動順だが、最後にファスト・アクトをかけられたミニチュアから順に行動する。

フリート・フィート / 加速

クロノマンサー / 10 / 視線

ゲーム終了時まで対象は【ムーブ】が+2される。このスペルを同一の対象に複数回使用しても効果は重複しない。

ペトリファイ / 金縛り

クロノマンサー / 12 / 視線

対象は即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、一時的に凍りつき、次のアクティベーションでは一切のアクションが行えない。次のアクティベーションが終わったら、対象のミニチュアは通常通り移動できる。

スロー / 減速

クロノマンサー / 12 / 視線

対象はスペルへの抵抗を行い、失敗するとアクティベーションごとのアクションが1回減少する。各アクティベーションのあとで、対象はさらに抵抗を行い、成功すればこのスペルの効果を消し去ることができる。そうでなければ、この効果はゲームの終了時まで持続する。同一の対象に複数回のスローを使用しても、効果は重複しない。

タイム・ストア / 時間蓄積

クロノマンサー / 14 / 術者のみ

術者は自分自身の「現在」の破片を集めて保存しておき、あとで使用できる。このスペルを使用する場合、このターン術者は2アクションが行える状態ではなければならない。2アクションのうち1回めのアクションはタイム・ストアを発動するのに使う。成功したら、2アクションめは行えない。これで術者は「追加アクション」を蓄積したことになる。この「追加アクション」は後のターンで使用できる。これは術者がターン内で使用できる通常のアクションと同じもので、つまりそのターンは3アクションが行えるのである。術者が同時に蓄積できるのは1追加アクションだけである。

タイム・ウォーク / 時間加速

クロノマンサー / 18 / 術者のみ

術者は通常のアクティベーションに加え、ソルジャー・フェーズに2度めのアクティベーションを行うことができる。このアクティベーションにおいて術者は通常通り2アクションを行える。術者がこのスペルの発動に失敗した場合、術者はスペルの発動の失敗による他のダメージに加えて2ダメージを受ける。タイム・ストアを使用中の術者はタイム・ウォークを使用できない。

コール・ストーム / 嵐の招来

エレメンタリスト / 12 / 範囲効果

このスペルの発動に成功したら、ゲームの終了時まで全てのボウおよびクロスボウの攻撃は-1のペナルティを受ける。このスペルは重複して使用できる（複数の術者が使用してもよい）。1回発動されるごとにペナルティが-1ずつ大きくなる。最大で-10までペナルティは重複する。

デストラクティブ・スフィア / 爆発

エレメンタリスト / 12 / 範囲効果

術者から3インチ以内にいる全てのミニチュアは、【シュート】+5相当の射撃攻撃を受ける。

エレメンタル・ボール / 元素の球体

エレメンタリスト / 12 / 視線

術者は視線上かつ24インチ以内の敵ミニチュア1体を選ぶ。破壊的な元素エネルギーの球体が対象に投げつけられる。対象と、その周囲1.5インチ内かつ対象から視線の通る全ミニチュア（術者の味方を含む）に、即座に【シュート】+5相当の射撃攻撃が行われる（攻撃はミニチュアごとに別々に行うこと）。このスペルは部分的にでも他のミニチュアによって隠れている敵ミニチュアに対しては使用できない。

エレメンタル・ボルト / 元素の矢

エレメンタリスト / 12 / 視線

術者は視線上にいる任意のミニチュア1体に対し、即座に【シュート】+8相当の射撃攻撃を行う。

エレメンタル・ハンマー / 元素の武器

エレメンタリスト / 10 / 視線

このスペルは武器に対して使用する。その武器が次に1点でもダメージを与えたら、与えるダメージが5点追加される。

エレメンタル・シールド / 元素の盾

エレメンタリスト / 10 / 術者のみ

術者は宙に浮かぶ盾を作り出し、自分の身を守らせる。この盾は術者がこれ以降受けるダメージを3点吸収する。ダメージの種類や発生源は問わない。3点のダメージを吸収したら、盾は消滅する。術者が同時に維持できるエレメンタル・シールドは1つだけである。

スキッター・ショット / 拡散の矢弾

エレメンタリスト / 12 / 効果範囲

術者は12インチ以内の全ての敵ミニチュア（敵のウォーバンドとクリーチャーの両方）に対し、1回ずつ【シュート】+0相当の射撃攻撃を行う。この対象には戦闘中の敵ミニチュアも含まれるが、通常の「戦闘中のグループへの射撃」のルールが適用される。

ウォール / 壁

エレメンタリスト / 10 / 視線

このスペルは視線を遮る長さ6インチ、高さ3インチの壁を、術者から6インチ以内に作り出す。以後、各ターンの終了時にd20を振る。17以上なら壁は消滅する。

アニメイト・コンストラクト / 傀儡作成

エンチャント / 8 / ゲーム外

術者はこのスペルによってコンストラクトを操る前に、コンストラクトを作っておいたものとする。このスペルの発動に成功したら、即座にコンストラクトがウォーバンドのメンバーとなる。コンストラクトはソルジャー1体ぶんとして数える。術者は操ろうとするコンストラクトのサイズ（スモール、ミディアム、ラージから選ぶ）を宣言する。しかし大きいコンストラクトほど操るのも難しくなる。そのため、操ろうとするコンストラクトのサイズによってスペルの発動判定に以下のペナルティを加える。スモール-0、ミディアム-3、ラージ-6。

コントロール・コンストラクト / 傀儡支配

エンチャント / 12 / 視線

スペルの発動に成功したら、対象のコンストラクトは即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、術者はゲームの終了時まで対象のコンストラクトのコントロールを得る（ウォーバンドのメンバーとして扱う）。1体の術者が同時にコントロールできるコンストラクトは1体までである。

エンベド・エンチャントメント / 強化の固定

エンチャント / 12 / ゲーム外

このスペルはゲーム終了時点で機能していたエンチャント・アーマーまたはエンチャント・ウェポンの効果を永続的なものにする。これによりエンチャントされたアイテムはマジック・アイテムとなる。これとは別に、ゲームの終了後、術者はこのスペルを使用してから、続けてエンチャント・アーマーまたはエンチャント・ウェポンを使用することもできる（これらのスペルはゲーム外スペルではないが使用してよい）。両方のスペルが成功したら、アイテムは永続的に強化される。

エンチャント・アーマー / 鎧の強化

エンチャント / 8 / 視線

ゲームの終了時まで、対象が身につけているアーマーはマジック・アーマーとして扱われるようになり、【アーマー】に+1される。同一の対象にこのスペルを複数回使用しても効果は重複しない。

エンチャント・ウェポン / 武器の強化

エンチャント / 8 / 視線

対象の武器は術者によって一時的に魔法で強化される。このスペルの影響を受けた白兵武器はゲームの終了時までマジック・ウェポンとして扱われ、使用者は【ファイト】+1の効果を得る。このスペルをかけたボウおよびクロスボウは使用者に【シュート】+1を与えるが、マジック・ウェポンとしては扱われない。同じ武器にこのスペルを複数回使用しても効果は重複しない。もしくは、このスペルでボウまたはクロスボウの矢1本を強化することもできる。この場合は【シュート】+1を得て、マジック・ウェポンとして扱われるが、次の射撃にしか効果がない。エンチャント・ウェポンで強化されたボウまたはクロスボウは、同じようにエンチャント・ウェポンで強化された矢を撃つこともできる。この場合ボーナスは重複する。

グレネード / 炸裂弾

エンチャント / 10 / 視線

術者は物体1つ（普通は手頃な石）を手にとって、魔法のエネルギーを物体に注入し、それを対象へと投げつける。物体は破裂し、何百という破片が降り注ぐ。術者は12インチ以内に対象となる地点を選ぶ。対象となる地点から1.5インチ以内にいる全てのミニチュアは（味方を含む）、即座に【シュート】+3相当の射撃攻撃を受ける。

ストレングス / 怪力

エンチャント / 10 / 視線

ゲームの終了時まで対象は【ファイト】に+2を得る。同一の対象に複数回のストレングスを使用しても、効果は重複しない。

テレキネシス / 念動力

エンチャント / 8 / 視線

術者は24インチ以内にあり、誰も持っていない財宝トークンを1つ選んで、任意の方向に最大6インチ移動させることができる。財宝トークンへの視線が通っている限り、テレインや障害物をこえて財宝トークンを動かすことができる。財宝への視線が途切れてしまった場合、財宝トークンはそこで地面に落ちる。

ビューティ / 美貌

イリュージョニスト / 10 / 術者のみ

このスペルはあらゆる人間に対し、術者を美の化身のように見せかける。術者を攻撃しようとするものは、まずこのスペルに抵抗しなくてはならない。この抵抗に失敗しても、攻撃しようとしていたものはアクションを失わないが、ターン終了時まで術者を攻撃することができない（他のアクションは行える）。魔法的な理由によって対象と戦うことを強制されたミニチュアも抵抗しなければならず、抵抗に失敗すると【ファイト】が-1される。

フルズ・ゴールド / 愚者の黄金

イリュージョニスト / 8 / ゲーム外

このスペルによって、術者はゲーム開始時に追加の財宝トークンを1つ置くことができる。ただし、この追加の財宝トークンは「愚者の黄金」、つまりまやかしである。術者は対戦プレイヤーに知られないよう、どれが愚者の黄金なのかメモしておくこと。いずれかのミニチュアが愚者の黄金と接触したら、その財宝トークンは即座に消えてしまう。ゲームから除外せよ。

グロウ / 発光

イリュージョニスト / 10 / 視線

対象のミニチュアの周囲が明るく光り輝く。ゲームの終了時まで、この対象への射撃攻撃は+3の修正を得る。同じ対象にグロウを複数回使用しても効果は重複しない。

イリュージョナリー・ソルジャー / 幻影の兵士

イリュージョニスト / 12 / ゲーム外

次のゲームでは、幻影の兵士1体がウォーバンドに参加する。幻影の兵士は好きな種類のソルジャーから選んでよい。幻影の兵士は財宝トークンを運搬することができないし、ダメージを与えることもできない。幻影の兵士がいかなる種類でもダメージを受けたら、ゲームから除外する。ウォーバンドに同時に加えることができる幻影の兵士は1体だけである。

インビジビリティ / 透明化

イリュージョニスト / 12 / 接触

対象のミニチュアは透明化し、攻撃されたりスペルの対象となったりしなくなる（ただし効果範囲の影響は受ける。例えばグレネードの範囲に入っていた場合など）。対象が攻撃したり、スペルを使用したり、財宝トークンを拾ったりしたら、透明化の効果は消失する。このスペルはすでに財宝トークンを運搬しているミニチュアに対し使用することができる。この場合、財宝はミニチュアとともに透明化する。

モンスターズ・フォーム / 恐るべき形相

イリュージョニスト / 8 / 術者のみ

術者に接触するように移動しようとするミニチュアは、即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、術者のかわりにおぞましいクリーチャーの姿を見せしめる。それは攻撃するにはあまりに恐ろしく、術者から遠ざかるようにしか移動してはならない。術者がビューティとモンスターズ・フォームを重複するように使用することはできない。アンデッド、コンストラクト、デーモンにはモンスターズ・フォームの効果がない。

テレポート / 瞬間移動

イリュージョニスト / 10 / 術者のみ

術者は即座に、視線の通っている任意の地点へと移動できる。ただしこのターンはこれ以上のアクションは行えない。このスペルによる移動で[戦闘状態]になることはできない。

トランスポーズ / 位置の交換

イリュージョニスト / 12 / 視線

このスペルはテーブル上のミニチュア2体の位置を入れ替える。2体のミニチュアは互いに10インチ以内の距離になくなくてはならず、術者はその両方に視線が通ってはいなくてはならない。トランスポーズによって術者自身と他の誰かの位置を入れ替えてもよい。敵ミニチュア（クリーチャーまたは敵ウォーバンドのメンバー）の位置を交換する場合、敵はこのスペルに抵抗できる。対象のどちらか一方でも抵抗に成功したら、このスペルは失敗する。このスペルは[戦闘状態]のミニチュアも対象にできる。

ボーン・ダート / 骨の矢

ネクロマンサー / 8 / 視線

このスペルは小さく鋭い骨片を対象に発射する。術者は即座に、視線上にある任意の対象に【シュート】+5相当の射撃攻撃を行う。これは魔法攻撃としては扱わない。

ボーンズ・オブ・アース / 死者の手

ネクロマンサー / 10 / 視線

地面から骨の手が伸びて、対象の足を掴む。対象はがっちり掴まれて移動できなくなる。魔法による移動はこの手から逃れることができる。それ以外でこの手から逃げ出すには、この手と白兵戦を行うしかない。手は【ファイト】+0、【ヘルス】1である。手はダメージを受けると消え失せ、対象は自由になる。このスペルは地表の上に立っている対象にしか使用できない。このスペルの射程は18インチである。

コントロール・アンデッド / 死霊支配

ネクロマンサー / 12 / 視線

スペルの発動に成功したら、対象のアンデッドは即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、術者はゲームの終了時まで対象のアンデッドのコントロールを得る。1体の術者が同時にコントロールできるアンデッドは1体までである。

レイズ・ゾンビ / ゾンビ作成

ネクロマンサー / 8 / ゲーム外または接触

このスペルはゲーム外でもゲーム中でも使用できる。成功したら、術者はウォーバンドにゾンビを1体加えることができる。ゲーム開始前にこのスペルを用いた場合、ゾンビは通常のルールに従って配置する。ゲーム中に発動した場合、ゾンビは術者とベース接触する場所に現れる。ウォーバンドに参加させられるゾンビは同時に1体までである。ゾンビがゲーム中に倒された場合、レイズ・ゾンビを再度使用することで別のゾンビを作り出すことができる。ゾンビはウォーバンドの人数制限を超えて加えることができ、ゲーム終了時までウォーバンドに残る。ゲーム終了とともにゾンビは崩れて塵となる。

リヴィール・デス / 死の予兆

ネクロマンサー / 12 / 視線

このスペルは対象に自分の死の幻覚を見せる。対象はこのスペルに抵抗し、失敗すると次のアクティベーションが行えない。

スペル・イーター / 呪文吸収

ネクロマンサー / 12 / 視線

効果を発揮している任意のスペル1つが即座に効果を失う。このスペルの術者は即座に1点のダメージを受ける。このスペルで召喚されたクリーチャーを退去させることはできないが、クリーチャーのコントロールを解除することはできる。

スティール・ヘルス / 生命吸収

ネクロマンサー / 10 / 視線

対象は即座にスペルへの抵抗を行う。失敗したら、対象は即座に【ヘルス】を3点失い、術者は【ヘルス】を3点回復する。これによって術者の【ヘルス】がスタート時の値を超えることはない。このスペルはアンデッド、コンストラクト、デーモンには効果がない。術者はこのスペルを自分のウォーバンドのメンバーに対して用いてもよい。ただし、対象が抵抗に成功した場合、対象は即座に（そして永遠に）ウォーバンドから離脱してしまい、なるべく早くテーブルから外に出よう移動する。

ストライク・デッド / 死の一撃

ネクロマンサー / 18 / 視線

このスペルは8インチ以内のミニチュア1体を対象とする。対象はスペルへの抵抗を行い、失敗すると即座に【ヘルス】が0になる。このスペルに対しては、術者でないミニチュアであっても抵抗のために増強を行ってよい。このスペルを使用することにした術者は即座に【ヘルス】を1点失い（スペルの発動に成功した場合でも失う）、失敗した場合や増強を行った場合にはそのぶんも【ヘルス】を失う。

アブソープ・ノウレッジ / 知識の吸収

シジリスト / 8 / ゲーム外

このスペルはウィザードだけが使用できる。ウィザードはこのスペルによって書物を読まずしてその知識を吸収することができる。このスペルを使用したウィザードは即座に50経験点を得る。これは急速に知識を吸収したことを示すものだ。このスペルはゲーム終了後、ウィザードの【ヘルス】が0にならなかった場合のみ使用できる。

クリエイト・グリモア / 呪文書の作成

シジリスト / 12 / ゲーム外

このスペルによって、術者は習得しているスペルの1つを記載したグリモアを作成することができる。グリモアを作成するために、術者はまずクリエイト・グリモアを使用し、それからグリモアに記載したいと思うスペルを使用する（ここでのスペル使用は本来の分類を無視して行う。ゲーム外ではないスペルも使用してよい）。どちらも発動に成功したら、グリモアが作成される。ウィザードはこれを売却してもいい。

ドレイニング・ワード / 妨害の秘文

シジリスト / 14 / 範囲効果

このスペルを使うと、輝く力のルーンが空に描かれる。術者はドレイニング・ワードの影響を受けるスペルを1つ選ぶ。ゲームの終了時まで、全ての術者は選択されたスペルを発動するための判定に-3される。1体の術者が同時に効果を維持できるドレイニング・ワードは1つだけである。

エクスプロード・ルーン / 爆発の紋章

シジリスト / 10 / 接触

術者は地面または壁面に明るく光る力のルーンを描く。このルーンを表すために、テーブル上にマーカーを置くこと。術者のウォーバンドに属さないキャラクターもしくはクリーチャーがこのルーンから1インチ以内でアクティベーションを開始した場合、このルーンが爆発する。ルーンから2インチ以内にいる全てのミニチュアは敵味方問わず、即座に【シュート】+5相当の射撃攻撃を受ける。術者はゲーム中、同時に3つまでこのルーンを設置することができる。各ターンの終了時に、術者は自分の設置したルーンの一部または全部を消してもいい。術者がゲームから除外された場合、そのルーンも全てゲームから除外される。

フューリアス・クイル / 羽ペンの襲来

シジリスト / 10 / 視線

対象は操られた鋭い羽ペンによる襲撃を受ける。羽ペンによりダメージを受けることはないが、たいへんに苛立たしく、大いに気が散らされる。羽ペンが襲来しているあいだ、対象は【ムーブ】-1、【ファイト】-2、【シュート】-4の修正を受け、スペルの発動判定に-2される。各ターン、対象のアクティベーション開始時に、対象は抵抗を行える。成功すれば、羽ペンを捕まえて壊してしまうことができる。同じ対象にフューリアス・クイルを複数回使用しても効果は重複しない。このスペルは[戦闘状態]のミニチュアに対してもペナルティなしで使用できる。

パワー・ワード / 力の秘文

シジリスト / 14 / 範囲効果

このスペルを使うと、輝く力のルーンが空に描かれる。術者はパワー・ワードの影響を受けるスペルを1つ選ぶ。ゲームの終了時まで、全ての術者は選択されたスペルの発動判定に+3される。1体の術者が同時に効果を維持できるパワー・ワードは1つだけである。

プッシュ / 衝突

シジリスト / 8 / 視線

対象は即座に【シュート】+10相当の射撃攻撃を受ける。この攻撃はダメージを与えるかわりに、本来ならば対象が受けるダメージ1点につき1インチぶん、対象を術者から直線上に遠ざけるよう移動させる。この移動で対象がテレイン・モデルやテーブルの端に接触したら、移動はそこで終了する。プッシュの対象となったミニチュアが他のミニチュアに接触しても移動は終了しない。他のミニチュアはさっと避けたものとして扱う。対象が高所から押し出された場合、通常通り落下ダメージを受ける。

ライト・スクロール / 巻物作成

シジリスト / 12 / ゲーム外

術者はゲームの終了時にこのスペルを使用できる。成功したら、スクロールが1つ作成される。スクロールに記載されるスペルは術者が習得済みのスペルから選ぶ。

アウェアネス / 知覚の拡大

スースセイヤー / 8 / 術者のみ

このスペルによって、ゲーム終了時まで術者はウォーバンドのイニシアチブ判定に+1することができる。このスペルを複数回使用しても効果は重複しないが、もともとの術者がゲームから除外されてしまった場合、他の術者がかけ直すことはできる。

コンバット・アウェアネス / 戦闘の予見

スースセイヤー / 12 / 接触

このスペルは、白兵戦での敵の動きについて魔法的な洞察を対象に授ける。対象はゲーム終了時まで【ファイト】+2を得る。同じ対象にこのスペルを複数回使用しても効果は重複しない。

フォーゲット・スペル / 呪文の忘却

スースセイヤー / 12 / 視線

術者は対象が知っているスペルから1つを選び、その使用方法を一時的に忘れさせてしまう。対象は即座にこのスペルに抵抗すること。抵抗に失敗したら、対象はゲーム終了時までそのスペルを使用できなくなる。

マインド・コントロール / 精神支配

スースセイヤー / 12 / 視線

このスペルはソルジャーおよびクリーチャーにのみ効果を発揮する。対象が抵抗に失敗したら、対象は一時的に術者のウォーバンドに参加する。アクティベーションは術者のソルジャー・フェーズに行われる。アクティベーションを終えるたび、対象は抵抗を行い、成功すればこのスペルの効果から脱することができる。術者が同時に持続できるマインド・コントロールはミニチュア1体ぶんだけである。

リヴィール・インビジブル / 透明化の看破

スースセイヤー / 8 / 範囲効果

このスペルは術者から24インチ以内のインビジビリティのスペルを全て解除する。

リヴィール・シークレット / 秘密の看破

スースセイヤー / 12 / ゲーム外

このスペルは隠された財宝の在処を明らかにする。ゲーム開始前に使用すること。成功したら、術者のウォーバンドは自分たちの配置エリアから6インチ以内に、追加の財宝トークンを1個置くことができる。この追加の財宝トークンはゲームごとに1個までしか置けない。

ウィル・パワー / 意志力

スースセイヤー / 10 / 視線

ゲームの終了時まで対象は【ウィル】に+3を得る。同一の対象に複数回のウィル・パワーを使用しても、効果は重複しない。

ウィザード・アイ / 魔法の目

スースセイヤー / 8 / 視線

このスペルは術者から12インチ以内にある任意のテレイン・モデルに使用できる。このテレイン・モデルには平坦な側面（壁など）が必要だが、多くの廃墟はこの条件を満たすだろう。テレイン・モデルの隣に、ウィザード・アイを表すトークンを置く。ゲームの終了時まで、術者はスペルを使用する時に自分自身のミニチュアではなく、ウィザード・アイの位置から視線を測ってもよい。ウィザード・アイの視野は180度である。術者が一度に持続できるウィザード・アイは1つだけである。

バインド・デーモン / 魔族の束縛

サモナー / 10 / 視線

対象となったデーモンは即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、そのゲームの終わりまで術者がデーモンのコントロールを得る（ウォーバンドのメンバーとして扱う）。術者が同時に束縛しておけるデーモンは1体だけである。

インプ / 小悪魔の召喚

サモナー / 10 / 視線

術者の視線上の任意の場所に小悪魔1体が即座に現れる。ただし他のミニチュアから3インチ以上離すこと。この小悪魔は次のクリーチャー・フェーズから、通常のクリーチャー用ルールに従って行動する。同じ術者が再度インプのスペルを使用した場合、先に召喚されたインプは即座に消え失せてしまう。

リーブ / 跳躍

サモナー / 8 / 視線

対象は即座に任意の方向へと10インチ移動する。これには垂直方向への移動を含めてもよい。この移動はテレインによって妨害されることはない。ただしテレイン・モデルの高さが10インチを超える場合は除く。対象はこのターン、他のアクションは行えない。このスペルによって[戦闘状態]になるよう移動することはできない。

ブレーグ・オブ・インセクト / 昆虫の群れ

サモナー / 12 / 視線

対象のミニチュアは毒虫の群れに襲われ、大いに悩まされる。この虫の群れは対象のミニチュアを中心に直径1インチの円形となり、対象について移動する。この範囲に全部または一部が入ったミニチュア（対象も含む）は、毒虫の影響を受ける。毒虫に悩まされているあいだ、ミニチュアは【ファイト】-4、【シュート】-4される。対象のミニチュアは自分のアクティベーション開始時に、抵抗を行い、成功すれば虫を追い払うことができる。範囲内にいる対象以外のミニチュアは、この範囲から外に出るだけで効果から免れる。ブレーグ・オブ・インセクトによる影響を重複して受けることはない。

プラナー・ティア / 次元の裂け目

サモナー / 12 / 視線

術者は小さな次元の裂け目を作り出す。この亀裂は人間やクリーチャーに苦痛を与えるが、デーモンにはそれ以上の脅威となる。術者は対象となる地点を選ぶ。その地点から2インチ以内にいる全てのミニチュアはこのスペルへの抵抗を行い、失敗したら2点のダメージを受ける。デーモンが抵抗に失敗した場合、受けるダメージは術者の出した値に等しい。

プレーン・ウォーク / 次元移動

サモナー / 14 / 術者のみ

術者は同じ物質界の位相に残りつつ、短時間のあいだ次元の狭間を移動できる。次のアクティベーションまでのあいだ、術者はあらゆるテレインを無視して移動できる。壁を通過したり、亀裂を通り越したりしてよい。術者は射撃攻撃やスペルの対象とはならない。このターンのあいだ術者は[戦闘状態]となることがなく、従って他のミニチュアから白兵戦を受けない。しかし、術者は財宝トークンを拾うことができず、テーブル上の他のミニチュアやテレインに影響を与えることもできない。財宝トークンを運搬していた場合、落としてしまう。次元の狭間を移動するのは大変消耗することなので、術者が2ターン続けてこのスペルを使用する場合、スペルの発動判定に-5の修正を受ける。3ターン続ける場合は-10、4ターン以上なら-15の修正となる。

ボゼッス / 憑依

サモナー / 12 / 視線

このスペルは術者のウォーバンドのメンバーのみを対象とすることができる。対象はデーモンに憑依され、ゲーム終了時まで【ファイト】に+2、【アーマー】に+2、【ウィル】に-2され、デーモンとして扱われる（バニッシュやバインド・デーモンといったスペルの対象になる）。なんらかの理由によってゲームから除外された場合（バニッシュのスペルが命中したなど）、キャラクターの生存チェックは通常通り行う。術者が同時に持続できるボゼッスはミニチュア1体ぶんだけである。

サモン・デーモン / 魔族の召喚

サモナー / 12 / 接触

発動に成功したら、デーモン1体が即座に術者から1インチ以内の場所に置かれる。敵と[戦闘状態]になるように置くことはできない。このデーモンはすでにバインド・デーモンのスペルにかかっているものとして扱う。術者が同時に束縛できるデーモンは1体だけである。召喚したデーモンの種類は、このスペルの発動判定の成功の度合いによる。0-5なら小悪魔、6-12なら下級魔族、13以上なら上級魔族である。このスペルを発動するための判定で術者が1の目を出した場合、デーモンはテーブル上に置かれたあと、即座に召喚者を攻撃する。このときのデーモンの種類は先と同様に決めるが、成功の度合いではなく失敗の度合いで決める。

バニッシュ / 魔族の退散

ソーマタージ / 10 / 視線

このスペルの発動に成功したら、術者の視線上にある全てのデーモンは即座にこのスペルに抵抗しなければならない。抵抗に失敗したデーモンは即座にゲームから除外される。

ブラインディング・ライト / 目潰しの閃光

ソーマタージ / 10 / 視線

対象は即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、対象は白兵戦、射撃、分類：視線のスペルの使用ができなくなる。【ファイト】は+0にまで低下し、【ムーブ】は1にまで低下する。各ターンの開始時、対象となったミニチュアは再度抵抗を行って、成功すればこのスペルを打ち破ることができる。難易度は変わらない。抵抗に成功するか、ゲーム終了時までこの効果は続く。

サークル・オブ・プロテクション / 防御の円陣

ソーマタージ / 12 / 接触

直径3インチの円陣を作る。デーモンはこの円陣に出入りできない。このスペルは憑依された人間には効果を持たない。術者が同時に機能させられる防御の円陣は1つだけだが、術者はその円陣の内側に留まっていなくてもいい。

ディスペル / 解呪

ソーマタージ / 12 / 視線

効果を発揮している任意のスペル1つが即座に効果を失う。このスペルで召喚されたクリーチャーを退去させることはできないが、クリーチャーのコントロールを解除することはできる。

ヒール / 治療

ソーマタージ / 8 / 接触

このスペルは対象のミニチュアの【ヘルス】を5点回復させる。このスペルによって対象がゲーム開始時の【ヘルス】を上回ることはない。

ミラキュラス・キュア / 再生

ソーマタージ / 12 / ゲーム外

このスペルは後遺症1種類の効果を全て取り除く。たとえば、「手の指を失う」に苦しむウィザードなら、その後遺症が1回でも2回でも関係なく、失った指が全て再生する。

レストア・ライフ / 復活

ソーマタージ / 20 / ゲーム外

このスペルはウィザードだけが使用できる。ゲーム終了時、ウォーバンドに死亡者が出た場合、このスペルを使用できる。成功すれば、死亡したミニチュアは生き返り、次のゲームから復帰してよい。

シールド / 防御

ソーマタージ / 10 / 視線

ゲーム終了時まで対象は【アーマー】に+2を得る。同一の対象に複数回のシールドを使用しても、効果は重複しない。

アニマル・コンパニオン / 動物の助力

ウィッチ / 8 / ゲーム外

術者は仲間となる動物を呼び寄せ、ウォーバンドに加えることができる。呼び寄せる動物は以下から選択せよ。熊、狼、雪豹、氷蛙。ウォーバンドの人数制限を考える上で、呼び寄せた動物はソルジャー1体ぶんとして扱われる。仲間の動物は財宝を集めたり、アイテムを装備したりはできない。別の術者がコントロール・アニマルのスペルを使うことで、仲間の動物が支配されることはあるが、ゲームの終了後には本来のウォーバンドに再加入する。仲間の動物は野生の同族よりも意思が強い。該当する動物のデータにある【ウィル】に+2すること。術者が同時に持てる仲間の動物は1体までである。

ブリュー・ポーション / 秘薬の調合

ウィッチ / 12 / ゲーム外

術者はゲームの開始前にこのスペルを使用できる。成功すれば、術者は任意のポーションを1つ得る（ただしエリクサー・オブ・ライフを除く）。このポーションはウォーバンドの好きなメンバーに与えてよい。

コントロール・アニマル / 動物支配

ウィッチ / 12 / 視線

スペルの発動に成功したら、対象の動物は即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗したら、術者はゲームの終了時まで対象の動物のコントロールを得る（ウォーバンドのメンバーとして扱う）。1体の術者が同時にコントロールできる動物は1体までである。

カース / 呪詛

ウィッチ / 10 / 視線

対象は即座にこのスペルに抵抗しなくてはならない。抵抗に失敗するとゲームの終了時まで【ファイト】、【シュート】、【ウィル】の能力値が-1される。このスペルは同一の対象に5回まで重ねかけでき、最大で-5の修正を与えることができる。

ファミリア / 使い魔

ウィッチ / 8 / ゲーム外

術者はゲーム開始前にこのスペルを使用できる。スペルの発動に成功したら、術者は小さなクリーチャーの姿をとった使い魔を1体得る。使い魔の姿は術者が選ぶ。使い魔のいる術者は【ヘルス】+2を得る（分割能力値として記入すること）。もし術者が【ヘルス】を全て失ったら、使い魔は破壊される。次のゲームの開始時、術者は再度ファミリアのスペルを使用しない限り、本来の【ヘルス】に戻る。この追加の【ヘルス】は術者の本来の最大値を超えて得ることができる。

フォグ / 濃霧

ウィッチ / 8 / 視線

長さ6インチ、幅1インチ、高さ3インチの霧がテーブル上、術者の視線内に現れる（霧を示すために綿か紙のマーカーを置くとよい）。ミニチュアが霧に出入りしたり通過したりする移動は問題なく行える。霧をこえて視線を引くことはできない。各ターンの開始時に、d20を振る。出目が19か20だったら霧は晴れる。マーカーをテーブルから取り除くこと。

マッド / 沼地

ウィッチ / 10 / 視線

ゲーム終了時まで、対象に選んだ地点を中心とした直径3インチの範囲が荒地（ラフ・テレイン）となる。

ポイズン・ダート / 毒矢

ウィッチ / 10 / 視線

術者は猛毒に塗れた小さな矢を発射する。術者は視線上にある対象のミニチュアに向かって、即座に【シュート】+5相当の射撃攻撃を行う。攻撃が対象の【アーマー】を上回った場合、ダメージは与えないが、対象はアクティブーションで本来得られる2アクションのうち1アクションを失ってしまう。この効果はゲーム終了時まで続くが、ヒールのスペルかヒーリング・ポーションを使うことで回復できる。1アクションしか行えなくなった場合、強制移動を行わなくてもよい。同一の対象に複数回のポイズン・ダートを使用しても、効果は重複しない。