

汎用スペル

カーレツジ  
**勇敢付与**  
発動値 6

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。そのユニットは特殊能力「勇敢(1)」を得る。ユニットがすでに「勇敢」を持っている場合、そのレベルが1上昇する(「勇敢(1)」なら「勇敢(2)」に、「勇敢(2)」なら「勇敢(3)」に、という具合だ)。

汎用スペル

ヒール  
**治癒**  
発動値 6

術者は18インチ以内にいる任意のフィギュア1体にこのスペルを使用できる(そのフィギュアは視線内にいなくてもよい)。対象のフィギュアは【ヘルス】2点を回復する(本来の値を上回る事はない)。このスペルによって、あるフィギュアを回復できるのは1ゲームにつき1回までである(別のフィギュアならば回復できる)。

汎用スペル

クラッシング・ブロウ  
**猛打**  
発動値 7

術者は18インチ以内にいるフィギュア1体にこのスペルを使用できる(ただしアーティラリー本体には使用できない)。そのフィギュアは戦闘ダイスが+1個される。

汎用スペル

ルッキング・グラス  
**覗き鏡**  
発動値 7

術者の視線内の任意の地点にマーカーを1つ置く。ゲームの終了時まで、この術者は自分のフィギュアの位置からではなく、このマーカーから視線を引いてもよい。

汎用スペル

ディスペル  
**術の解除**  
発動値 8

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットにその時点で効果を発揮している全てのスペルは無効化される(ユニットに合流しているキャラクターに作用しているスペルも含む)。このスペルは使い切りの効果を持つスペル、たとえば(ヒール)などには効果がない。

汎用スペル

ミスティック・シールド  
**神秘の盾**  
発動値 5

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象ユニットの全てのフィギュアは特殊能力「防御術(1)」を得る。すでに「防御術」を持つユニットに対しこのスペルは使用できない

汎用スペル

ファイアボール  
**火球**  
発動値 7

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは即座に【シュート】値4、戦闘ダイス3個の射撃攻撃を受ける。

汎用スペル

シフト  
**回転の術**  
発動値 5

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは即座に1回の「方向転換」ができる。これは「方向転換」のルールに従って行う事。

汎用スペル

フリートフィート  
**俊足**  
発動値 5

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。ゲームの終了時まで、そのユニットの全てのフィギュアは【ムーブ】値が+2される。

汎用スペル

スモーク  
**煙幕**  
発動値 6

最大幅10インチ、厚さ1インチ、高さ2インチまでの煙幕1つをテーブル上に置く。この煙幕は術者の視線内になくてもならない。この煙幕は視線を阻害する。各ターンの終了時に、ダイスを1個振る。出目が10なら、この煙幕は取り除かれる。

ドワーフ用スペル

ブレイス  
**迎え撃ち付与**  
発動値 6

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは特殊能力「迎え撃ち」を得る。

ドワーフ用スペル

ライトニング・ボルト  
**雷撃**  
発動値 8

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。即座に対象のユニットに【シュート】6、戦闘ダイス1個の射撃攻撃が行われる。この戦闘ダイスはチャンピオン・ダイスである。

ドワーフ用スペル

エクスペローシブ・アミュニション  
**爆裂弾化**  
発動値 5

術者は任意の味方砲兵隊ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットが次に射撃を行う際、そのユニットはアーティラリー射撃に【シュート】値+1、戦闘ダイスに+2個される。

ドワーフ用スペル

レゾリユート  
**決意**  
発動値 7

術者は「混乱」している任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットはただちに「混乱」ではなくなる。

ドワーフ用スペル

フォートレス  
**要塞化**  
発動値 7

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは次に移動するまで、特殊能力「防御術 (3)」を得る(すでに「防御術」がある場合は高いほうだけ適用)。

ドワーフ用スペル

ストーンハート  
**石の心**  
発動値 7

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットに属する全てのフィギュアは【ディフェンス】値が+1される。

ドワーフ用スペル

ギャザリング・オブ・クロウズ  
**鴉招集**  
発動値 4

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットが射撃の対象となった時のみ使用できる特殊能力「防御術 (2)」を得る(すでに「防御術」がある場合は高いほうだけ適用)。

ドワーフ用スペル

サンダー  
**切断**  
発動値 7

術者はこのスペルを任意のユニットに使用できる。対象のユニットは特殊能力「防御術」を1レベル失う。(例。「防御術 (2)」を持つユニットは「防御術 (1)」となり、「防御術 (1)」を持つユニットなら「防御術」を失う)。

エルフ用スペル

コンファウンド  
**狼狽**  
発動値 9

術者はこのスペルを任意のユニットに使用できる。対象のユニットをコントロールしているプレイヤーは、即座にダイスを1個振らねばならない。出目がそのユニットの【アクティベーション】値より低かったら、そのユニットの次のアクティベーション判定時に、アクションを得られない。

エルフ用スペル

パスファインダー  
**道案内**  
発動値 7

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットに属する全てのフィギュアは特殊能力「機敏」を得る。術者はすでに「機敏」を持つユニットにこのスペルを使用する事はできない。

エルフ用スペル

アースライン  
**地脈の魔力**  
発動値 6

術者はこのスペルを自分自身にのみ使用できる。ゲームの終了時まで、術者はスペル発動時にダイスを1個追加で振る事ができる。ダイスの最大数は5個である。(術者(3)ならダイスを4個振る)。

エルフ用スペル

フェイズ  
**転移**  
発動値 7

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットが次にアクティベーションしたとき、あらゆる種類のテレインによる移動ペナルティを無視できる。また「通行不能障害物」を通過して移動できる(アクティベーション終了時、ユニットがそのテレインと重なってはいはならない)。

エルフ用スペル

フールズ・ゴールド  
**愚者の黄金**  
発動値 8

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは即座にアクティベーション判定をしなくてはならない。失敗したら、術者は対象のユニットに「方向転換」を1回行わせる。これについては通常の「方向転換」のルールに準じる。

エルフ用スペル

トゥルーフライト  
**弓聖**  
発動値 7

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。そのユニットに属する全てのフィギュアは【シュート】値が+1される。

エルフ用スペル

グラマー  
**魅了**  
発動値 9

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。術者は即座に、対象のユニットをテーブル上の任意の場所へと動かす。ただし、ユニットを動かす間も術者から視線の通る範囲に最低1体はユニットのフィギュアが存在し続けなくてはならない。動かした後の対象のユニットの向きは任意で調整できる。このターン、対象のユニットがまだアクティベーションしていないなら、このユニットはこのターン中アクティベーション判定に成功してもアクションを得られない。

エルフ用スペル

トゥルーサイト  
**心眼**  
発動値 8

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは視線を引くときに、味方ユニット1つを無視できる(言い換えると、対象のユニットは味方ユニット1つが透明であるかのように見る事ができる)。

ヒューマン用スペル

アフリクト  
**凶兆**  
発動値 6

術者は任意の敵ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは【シュート】値が-1される。

ヒューマン用スペル

マッド  
**泥地化**  
発動値 7

術者をコントロールするプレイヤーは、最大6インチ×2インチまでの「泥地」（「移動困難地形」）1つを術者の視線内に完全に収まる範囲に置く事ができる。この「泥地」はあらゆるユニットから1インチ以上離れた場所に置く事。この「泥地」はゲーム終了時まで残り、打ち消す事はできない。

ヒューマン用スペル

ベルズ・オブ・ドゥーム  
**破滅の鐘**  
発動値 10

そのターンの終了時まで、テーブル上の全てのユニットはアクティベーション判定のダイスが1個減る。

ヒューマン用スペル

シーズ・ジ・イニシアチブ  
**主導権奪取**  
発動値 8

このスペルを用いた術者がテーブル上に残っている間、そのアーミーはイニシアチブ決定時にダイスを4個振れる（ダイスを振る前にダイスを2個選んでおき、「変事」「天変地異」の判定はその2個を用いる事）。

ヒューマン用スペル

ブレイド・マスタリー  
**剣豪**  
発動値 8

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットに属する全てのフィギュアは【ファイト】値が+1される。

ヒューマン用スペル

サンブラインド  
**目くらまし**  
発動値 7

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは次のアクティベーション中、射撃攻撃を行えない。

ヒューマン用スペル

ライフベイン  
**生者必滅**  
発動値 10

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは1ダメージを受ける。これによる戦意判定はしなくてよい。

ヒューマン用スペル

ストーレン・マーチ  
**暗中飛躍**  
発動値 7

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは即座に【ムーブ】値そのままの移動アクションを1回行う（「移動困難地形」の影響は受ける）。この移動によって「白兵戦移動」は行えない。

ゴブリンとオーク用スペル

バトルレイジ  
**怒りの化身**

発動値 9

術者は1ユニットに対しこのスペルを用いる事ができる。そのユニットの士官(「一時的な士官」も含む)は特殊能力「勇士」を得る。すでにユニット内のキャラクターが「勇士」を持っている場合、このスペルは無効である。

ゴブリンとオーク用スペル

ポイズン・クラウド  
**毒の雲**

発動値 9

術者は任意のユニット1つにこのスペルを使用できる。対象にされたユニットのプレイヤーは即座にダイスを5個振る。そのユニットは自身の【アクティベーション】値未満だったダイス1個につき、1ヒットを受ける。更に対象ユニットはそのターンの終了時まで、【ファイト】値が-1される。この攻撃による戦意判定は行わない。

ゴブリンとオーク用スペル

フューリー  
**憤怒**

発動値 6

術者は任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットに属する全てのフィギュアは特殊能力「猛進」を得る。このスペルはすでに「猛進」を持つユニットには効果がない。

ゴブリンとオーク用スペル

レイン・オブ・ナイブズ  
**短刀の雨**

発動値 7

術者は任意のユニット1つにこのスペルを使用できる。そのユニットに対し、即座に【シュート】値0、戦闘ダイス5個の射撃攻撃が1回行われる。

ゴブリンとオーク用スペル

ホリファイ  
**戦慄付与**

発動値 9

術者は任意のユニットにこのスペルを使用できる。対象のユニットは特殊能力「戦慄」を得る。このスペルはすでに「戦慄」を持つユニットには効果がない。

ゴブリンとオーク用スペル

フィアー  
**恐怖**

発動値 6

術者はその時点で「混乱」ではない任意のユニットに対しこのスペルを使用できる。そのユニットは即座に戦意判定をしなくてはならない。

ゴブリンとオーク用スペル

イモレイト  
**火葬**

発動値 9

術者は敵ユニットから4インチ以内にいる任意の味方ユニットにこのスペルを使用できる。その味方ユニットからフィギュア1体を戦死者として取り除く(この戦死者による戦意判定は不要)。その味方ユニットから4インチ以内にいる敵ユニット1つを選び、即座に【シュート】値4、戦闘ダイス4個の射撃攻撃を行う。

ゴブリンとオーク用スペル

ウィークネス  
**衰弱**

発動値 8

術者は任意のユニット1つにこのスペルを使用できる。対象のユニットは【ファイト】値が-1される。