

THE IX AGE

FANTASY BATTLES

Arkane Kompendium

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023



Wie man dieses Dokument benutzt 2

Pfade der Magie 2

Alchemie 5

Beschwörung 6

Druidenkult 7

Hexerei 8

Kosmologie 9

Okkultismus 10

Pyromantie 11

Schamanismus 12

Thaumaturgie 13

Weissagung 14

Besondere Gegenstände 15

Waffenverzauberungen 16

Rüstungsverzauberungen 17

Bannerverzauberungen 17

Artefakte 18



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel.

Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Wie man dieses Dokument benutzt

Dieses Dokument beschreibt die unterschiedlichen Pfade der Magie und besonderen Gegenstände von The 9th Age: Fantasy Battles und sollte daher zusammen mit dem Regelbuch verwendet werden. Der Einfachheit halber werden die wichtigsten Regeln im Zusammenhang mit Zaubern und besonderen Gegenständen aus dem Regelbuch in den entsprechenden Abschnitten weiter unten wiederholt, zusammen mit einer Anleitung, wie die Pfade der Magie zu lesen sind.

Pfade der Magie

Zauber werden in der Magiephase gewirkt. Die meisten Zauber gehören einem bestimmten Pfad der Magie an.

Zaubereigenschaften

Alle Zauber werden durch die folgenden 6 Eigenschaften definiert (siehe die Abbildung weiter unten):

1 – Zauberklassifikation

Zauber werden nach Buchstaben oder Zahlen in die Kategorien Erlernte Zauber, Attributzauber und Vererbte Zauber eingeteilt.

2 – Zaubername

Verwende den Namen des Zaubers, um anzugeben, welchen Zauber du wirken möchtest.

3 – Zauberwert

Der Zauberwert ist der Mindestwert, den du für einen Zauberversuch erreichen musst. Für Zauber stehen möglicherweise verschiedene Zauberwerte zur Verfügung (siehe „Verstärkte Zauber“).

4 – Typ

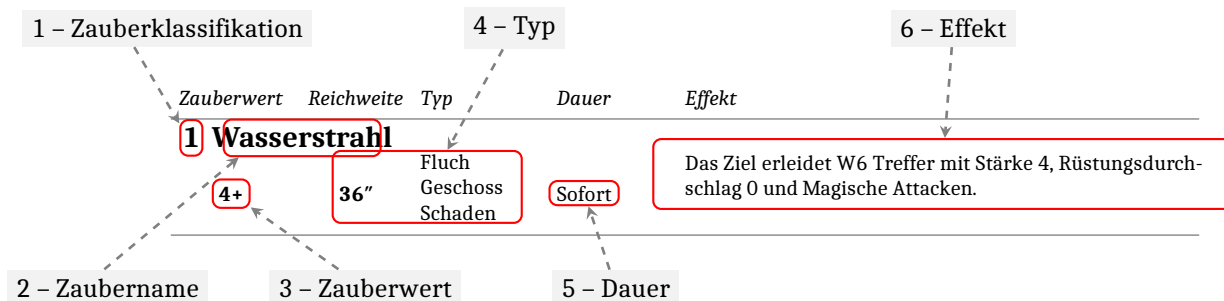
Der Zaubertyp beschreibt, wie die Ziele des Zaubers ausgewählt werden müssen.

5 – Dauer

Die Dauer eines Zaubers bestimmt, wie lange die Effekte des Zaubers anhalten.

6 – Effekt

Der Effekt eines Zaubers bestimmt, was mit dem Ziel des Zaubers passiert, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird. Zaubereffekte werden niemals von besonderen Gegenständen, Modellregeln, anderen Zaubereffekten oder ähnlichen Fähigkeiten beeinflusst, die den Wirkenden betreffen, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.



Zaubereigenschaften wie in diesem Dokument abgebildet.

Verstärkte Zauber

Einige Zauber haben zwei Zauberwerte, wobei der höhere Zauberwert als verstärkte Version des Zaubers bezeichnet wird. Verstärkte Versionen können einen geänderten Typ (Reichweite, Zieleinschränkungen) und/oder eine geänderte Dauer (z. B. wenn der Zauber eine größere Reichweite hat) und/oder geänderte Zaubereffekte haben. Gib an, wenn du versuchst, die verstärkte Version zu wirken, bevor der Zaubwurf durchgeführt wird. Wenn keine Angabe erfolgt, wird davon ausgegangen, dass die Grundversion für das ausgewählte Ziel verwendet wird. Die Unterschiede zwischen den Versionen der Zauber sind durch die folgenden Farbmarkierungen gekennzeichnet: **(nicht-verstärkte Version)**, **{verstärkte Version}** und, in sel-

tenen Fällen, **《verbesserte Version》**.

Zauberklassifikation

Alle Zauber gehören zu einer oder mehreren der folgenden Kategorien:

Erlernte Zauber

Alle mit einer Nummer gekennzeichneten Zauber sind Erlernte Zauber, die die Hauptzauber eines Pfades sind. Sie sind normalerweise von 1 bis 6 nummeriert, was für die Zauberauswahl relevant ist. Jeder Spieler darf nur einmal pro Magiephase versuchen, jeden der Erlernen Zauber zu sprechen, selbst wenn er verschiedenen Zaubernern bekannt ist (es sei denn, es handelt sich um

einen Wiederholbaren Zauber, siehe unten).

Vererbte Zauber

Die meisten Armeebücher enthalten einen Vererbten Zauber, der mit „V“ anstelle einer Nummer beschriftet ist. Vererbte Zauber folgen allen Regeln von Erlernten Zaubern.

Attributzauber

Attributzauber sind beschriftet mit „A“. Alle Zauberer, die mindestens einen Zauber von einem Pfad der Magie kennen, kennen automatisch den Attributzauber von diesem Pfad, falls vorhanden. Attributzauber sind besondere Zauber, die nicht unabhängig gewirkt werden können. Stattdessen kann der Zauberer den Attributzauber jedes Mal automatisch wirken, wenn ein Nicht-Attributzauber aus dem entsprechenden Pfad erfolgreich gewirkt wurde. Dies bedeutet, dass ein Attributzauber mehr als einmal vom selben Zauberer und auch von verschiedenen Zauberern während einer Magiephase gewirkt werden kann. Attributzauber können nicht gebannt werden.

Wiederholbare Zauber

Einige Erlernte Zauber sind Wiederholbare Zauber und sind gekennzeichnet mit „wdh“. Der Spieler kann versuchen, den Wiederholbare Zauber mehrfach in der gleichen Magiephase zu wirken, aber mit jedem Zauberer nur einmal.

Gebundene Zauber

Einige Zauber werden als Gebundene Zauber klassifiziert, die anderen Regeln als den oben genannten folgen (siehe „Gebundene Zauber“).

Zauberauswahl

Der Spieler, der die Aufstellungszone wählt, muss für seine Zauberer als Erstes die Zauber auswählen. Danach wählt der Gegner die Zauber für seine Zauberer aus. Alle Magiepfade können weiter unten gefunden werden. Vererbte Zauber können in den jeweiligen Armeebüchern gefunden werden.

- **Zaubernovizen** kennen **1 Zauber**, den sie zwischen **1** und **V** auswählen.
- **Zauberadepten** kennen **2** verschiedene **Zauber**, die sie aus **1, 2, 3, 4** und **V** auswählen.
- **Meisterzauberer** kennen **4** verschiedene **Zauber**, die sie aus **1, 2, 3, 4, 5, 6** und **V** auswählen.
- **Zauberkonklave**: Der Champion einer Einheit mit Zauberkonklave ist ein Zauberadept und erhält +1 Lebenspunkt zusätzlich zu der normalen Attackewerterhöhung, die ein Champion hat. Der Champion darf bis zu 2 Zauber aus im Einheitenintrag festgelegten Zaubern auswählen. Dies

überschreibt die Zauberauswahlregeln für Zauberer.

Zaubertypen

Der Zaubertyp beschreibt, welche Ziele für den Zauber ausgewählt werden können. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, darf ein Zauber nur ein einziges Ziel haben und das Ziel muss eine einzelne Einheit sein. Wenn ein Zauber mehr als einen Typ hat, gelten alle Einschränkungen für jeden Typ. Wenn z.B. ein Zauber die Typen Direkt, Fluch und Reichweite 12“ hat, dann muss sich das Ziel im Frontbereich des Wirkenden befinden, eine gegnerische Einheit sein und sich innerhalb von Reichweite 12“ des Wirkenden befinden.

Aura

Dieser Zauber hat einen Wirkungsbereich. Seine Effekte werden, je nach den anderen Zaubertypen, innerhalb von X“ um den Wirkenden auf alle möglichen Ziele angewendet. So hat z.B. ein Zauber mit Unterstützung, Aura und Reichweite 12“ alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12“ um den Wirkenden zum Ziel.

Boden

Der Zauber hat keine Einheiten oder Modelle als Ziel. Stattdessen ist das Ziel ein Punkt auf dem Spielfeld.

Direkt

Der Zauber kann nur Einheiten und/oder Modelle in der Front des Wirkenden zum Ziel haben.

Einheit des Wirkenden

Der Zauber hat nur die Einheit des Wirkenden zum Ziel.

Fluch

Der Zauber kann nur gegnerische Einheiten zum Ziel haben (oder gegnerische Modelle innerhalb von Einheiten, wenn er fokussiert ist).

Fokussiert

Der Zauber kann nur einzelne Modelle (einschließlich eines Charaktermodells in einer Einheit) zum Ziel haben. Wenn das Ziel ein mehrteiliges Modell ist (z.B. ein Streitwagen mit Reitern und ziehenden Bestien oder ein Ritter und sein Reittier), kann nur ein Modellteil als Ziel ausgewählt werden.

Geschoss

Der Zauber kann nur Einheiten und/oder Modelle innerhalb der Sichtlinie des Wirkenden zum Ziel haben. Der Zauber kann nicht gewirkt werden, wenn der Zaubende (oder seine Einheit) im Nahkampf gebunden ist.

Reichweite X"

Der Zauber hat eine maximale Reichweite. Nur Ziele innerhalb von X" können gewählt werden. Diese Zauberreichweite wird immer in der entsprechenden Spalte des Zauberprofils angezeigt (siehe Abbildung 26). Beachte, dass alle Effekte, die die Reichweite eines Zaubers verändern, keine anderen Entfernungsangaben beeinflussen, die möglicherweise Teil des Zaubereffekts sind.

Schaden

Der Zauber kann nur Einheiten und/oder Modelle zum Ziel haben, die derzeit nicht im Nahkampf gebunden sind.

Universal

Der Zauber kann sowohl befreundete als auch gegnerische Einheiten (oder Modelle in Einheiten, falls Fokussiert) zum Ziel haben.

Unterstützung

Der Zauber kann nur befreundete Einheiten (oder befreundete Modelle innerhalb von Einheiten, wenn Fokussiert) gewirkt werden.

Wirkender

Der Zauber hat nur das Modell zum Ziel, das den Zauber wirkt (sofern er nicht fokussiert ist, sind alle Modellteile betroffen).

Zauberdauer

Die Zauberdauer gibt an, wie lange die Effekte des Zaubers angewendet werden. Eine Zauberdauer kann entweder Sofort, Ein Zug oder Permanent sein. Die Wirkungsdauer der Zauber wird nicht davon beeinflusst, ob der Zauberer als Verlust entfernt wird oder das Schlachtfeld verlässt so dies nicht explizit so angegeben ist.

Sofort

Der Effekt des Zaubers hat keine anhaltende Dauer. Effekte werden angewendet, wenn der Zauber gewirkt wird. Danach endet der Zauber automatisch.

Ein Zug

Der Effekt des Zaubers dauert bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Wirkenden. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten unterteilt wird (das häufigste Beispiel ist ein Charaktermodell, das seine Einheit verlässt), wird jede der so gebildeten Einheiten von den Zaubereffekten beeinflusst. Charaktermodelle, die sich einer von Zaubern mit Ein Zug betroffenen Einheit anschließen, sind von diesen Zaubern nicht betroffen. Ebenso sind Einheiten nicht von Zaubern mit

Ein Zug betroffen, die Charaktermodelle betreffen, die sich der Einheit anschließen.

Permanent

Die Wirkung des Zaubers dauert bis zum Ende des Spiels oder bis eine bestimmte Endbedingung erfüllt ist (wie im Zaubereffekt beschrieben). Der Zauber kann nur mit der im Zauber beschriebenen Methode entfernt werden. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten unterteilt wird, gelten die gleichen Einschränkungen wie für Zauber mit Ein Zug.



Alchemie

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Alchemistisches Feuer				
	18"	Fluch	Ein Zug	Das Ziel erhält Brennbar gegen Nahkampfattacken.
1 Quecksilberne Peitsche				
7+	24"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet W3+1 Treffer mit Flammenattacken, Magische Attacken und Rüstungsdurchschlag 10. Diese Treffer verwunden immer auf einem Wurf, der gleich oder größer als „7 minus Rüstung des Ziels“ ist. Eine natürliche '6' verwundet immer und eine natürliche '1' verwundet niemals.
2 Wort des Eisens				
<5+> {10+}	<24"> {18"}	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält <+1> {+2} Rüstung.
3 Ruhm des Goldes				
8+	18"	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält +1 Rüstungsdurchschlag, Flammenattacken und Magische Attacken.
4 Silberstachel				
<6+> {8+}	<18"> {36"}	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet W3+3 Treffer mit Stärke X, Rüstungsdurchschlag 4, Flammenattacken und Magische Attacken, wobei „X“ der Rüstung des Ziels entspricht.
5 Zersetzung des Zinns				
8+	36"	Fluch	Permanent	Das Ziel erleidet -1 Rüstung.
6 Geschmolzenes Kupfer				
7+	24"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet W3+4 Treffer mit Stärke X, Rüstungsdurchschlag 4, Flammenattacken und Magische Attacken, wobei X der Rüstung des Modells, auf das der Treffer verteilt wird, entspricht.



Beschwörung

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Anrufung der Seelen				Falls dein Schleiermarkenvorrat weniger als 3 Schleiermarken enthält, erhältst du eine Schleiermarke. Du kannst nicht mehr als eine Schleiermarke pro Phase durch diesen Zauber erhalten.
			Sofort	
1 Beistand der Ahnen				Das Ziel muss misslungene Trefferwürfe mit seinen Nahkampfwaffenattacken wiederholen.
<6+> {7+}	<12"> {18"}	Unterstützung	Ein Zug	
2 Unwirkliche Stimmen				Das Ziel erleidet -1 Widerstandsfähigkeit. Zusätzlich erleidet eine Einheit, die zumindest ein mindestens einmal von diesem Zauber betroffenes Modell beinhaltet, -1 Disziplin.
8+	24"	Fluch	Ein Zug	
3 Alterung				Wähle <1> {bis zu 3 unterschiedliche} Modelle in der Zieleinheit (die Charaktermodelle oder Champions sein dürfen). Jedes von ihnen erleidet 1 Treffer, der automatisch mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken verwundet.
<7+> {10+}	<24"> {18"}	Direkt Fluch Schaden	Sofort	
4 Gespenstische Klingen				Das Ziel muss misslungene Verwundungswürfe mit seinen Nahkampfattacken wiederholen {und erhält Todesstoß} .
<6+> {9+}	18"	Unterstützung	Ein Zug	
5 Berührung des Todes				Das Ziel erleidet W3 Treffer mit Stärke 10, Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken. Verwende bei Verwundungswürfen mit dieser Attacke die Disziplin des Ziels anstatt seiner Widerstandsfähigkeit.
<7+> {9+}	<24"> {18"}	Direkt Fluch Schaden {Fokussiert Geschoss}	Sofort	
6 Totentanz				Das Ziel darf eine <8"> {6"} magische Bewegung durchführen und erhält Körperlose Bewegung während dieser Bewegung.
<6+> {9+}	<18"> {9" Aura}	Unterstützung	Sofort	



Druidenkult

Ley-Linien: Statt die Reichweite von Druidenkult vom Wirkenden aus zu messen wie normal, kann sie von jedem Wald, Wasser oder Hügel auf dem Schlachtfeld aus gemessen werden. Wenn dies getan wird, dann wird die Reichweite auf 6" **gesetzt**. Zusätzlich wird, falls das Ziel Kontakt mit einem oder mehreren Geländestücken hat, die Wald, Gewässer oder Hügel sind, der Zauberwert des Zaubers um 1 reduziert.

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
1 Quelle der Jugend 5+ 12" Unterstützung Sofort				Wenn dieser Zauber abgehandelt wird, wähle einen der folgenden Effekte: • Heile 1 Lebenspunkt eines Charakters in der Zieleinheit. • Belege 4 Lebenspunkte in einer Einheit von R&G-Modellen mit der Höhe Standard ohne Überraschend wieder. • Heile 2 Lebenspunkte von jeglichem anderen Modell in der Einheit.
2 Rankende Wurzeln {5+} 18" Fluch Ein Zug {8+}				Das Ziel erleidet <-1> {-2} Offensivfertigkeit, <-1> {-2} Defensivfertigkeit und <-1> {-2} auf Trefferwürfe mit Schussattacken.
3 Heilendes Wasser 8+ 18" Unterstützung Ein Zug				Das Ziel erhält Zähigkeit (6+) und Zähigkeit (+1, max 3+).
4 Meister der Erde {7+} {6"} Fluch Sofort {8+} {18"} Schaden				Das Ziel erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 4 Rüstungsdurchschlag 1 und Magische Attacken.
5 Steinhaut 9+ 18" Unterstützung Ein Zug				Natürliche Verwundungswürfe von '1', '2', '3' und '4' mit Nahkampfattacken gegen das Ziel werden immer als misslungen angesehen.
6 Sommerliches Wachstum 11+ 12" Boden Sofort				Wähle bei der Anwendung des Zaubers einen der folgenden Effekte für jede befreundete Einheit innerhalb von 3" des Zielpunktes: • Heile 1 Lebenspunkt eines Charakters in der Zieleinheit. • Belege 4 Lebenspunkte in einer Einheit von R&G-Modellen mit der Höhe Standard ohne Überraschend wieder. • Heile 2 Lebenspunkte von jeglichem anderen Modell in der Einheit.



Hexerei

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Böses Auge 24"	Universal	Ein Zug		Hat dieser Zauber eine befreundete Einheit zum Ziel, erhält das Ziel +1" Bewegungsrate und +2" Marschrate. Hat dieser Zauber eine gegnerische Einheit zum Ziel, erleidet das Ziel -1" Bewegungsrate und -2" Marschrate, bis zu einem Minimum von 3" bzw. 6". Eine Einheit kann von diesem Zauber nicht mehr als zwei Mal in derselben Magiephase betroffen werden.
1 Flügel des Raben <7+> {9+}	18"	Unterstützung	Sofort	Das Ziel darf eine <8"> {12"} Magische Bewegung durchführen und erhält Fliegen und Leichte Truppen bis zum Ende des Spielerzugs. Zusätzlich verliert das Ziel Punktzahl bis zum Beginn der nächsten befreundeten Magiephase.
2 Trügerischer Glanz <5+> {8+}	24"	Fluch	Ein Zug	Das Ziel erleidet <-1> {-2} Offensivfertigkeit, <-1> {-2} Defensivfertigkeit und <-1> {-2} Agilität.
3 Verzerrtes Abbild <6+> {8+}	36"	Fluch	Ein Zug	Das Ziel kann keine Schussattacken durchführen {und erleidet einen -2 Modifikator auf seine Zauberwürfe}.
4 Schicksalsrad <6+> {8+}	18"	Universal	Ein Zug	Natürliche <Trefferwürfe> {Verwundungswürfe} von: • '1', '2' und '3' mit Nahkampfattacken gegen das Ziel gelten immer als misslungen. • '4', '5' und '6' mit Nahkampfattacken gegen das Ziel gelten immer als erfolgreich.
5 Irrlicht 8+	18"	Universal	Ein Zug	Wähle einen Effekt beim Wirken des Zaubers: • Das Ziel erhält Zufällige Bewegung (2W6") • Das Ziel erhält Zufällige Bewegung (3W6")
6 Bezauberndes Licht <8+> {12+}	18"	Fluch	Ein Zug	Nahkampf- {und Schuss-} Attacken gegen das Ziel erhalten Schlachtfokus.



Kosmos

Kosmologie

Chaos

Dualität: Alle Kosmologie-Zauber sind in zwei Versionen unterteilt, die entgegengesetzte Aspekte repräsentieren: **Kosmos** und **Chaos**. Kündige beim Wirken von Kosmologie-Zaubern immer an, welche Version des Zaubers du benutzt. Jedes Mal, wenn der Wirkende erfolgreich einen nicht-Gebundenen Kosmologie-Zauber spricht, wird der Zauberwert des nächsten Kosmologie-Zaubers, den er zu zaubern versucht, um 1 reduziert, vorausgesetzt es handelt sich dabei um die Version des entgegengesetzten Aspekts.

Typ	Dauer	Zauberwert	Reichweite
1 Veränderte Sicht		5+	24"
Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält +1 Offensivfertigkeit und +1 Defensivfertigkeit, und die Zielgenauigkeit seiner Waffen wird um 1 verbessert .	
Fluch		Das Ziel erleidet -1 Offensivfertigkeit und -1 Defensivfertigkeit, und die Zielgenauigkeit seiner Waffen wird um 1 verschlechtert .	
2 Wissen der Zeit		6+	24"
Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält +2" Bewegungsrate und +2 Agilität.	
Fluch		Das Ziel erleidet -2" Bewegungsrate, bis zu einem Minimum von 3", und -2 Agilität, bis zu einem Minimum von 1.	
3 Eis und Feuer		8+	24"
Fluch	Sofort	Das Ziel erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0 und Magische Attacken. Erfolgreiche besondere Schutzwürfe gegen durch diesen Zauber verursachte Wunden müssen wiederholt werden.	
Geschoss Schaden		Das Ziel erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0 und Magische Attacken. Erfolgreiche Rüstungswürfe gegen durch diesen Zauber verursachte Wunden müssen wiederholt werden.	
4 Gefühl von Kraft		8+	24"
Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.	
Fluch		Das Ziel erleidet -1 Stärke und -1 Rüstungsdurchschlag.	
5 Einheit in Divergenz		9+	24"
Unterstützung	Ein Zug	Alle Modelle in der Zieleinheit erhalten Rettungswurf 5 .	
Direkt Fluch Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 1 Treffer mit Flächenattacke (6×6), Stärke 3, Rüstungsdurchschlag 0 und Magische Attacken.	
6 Herzschlag		7+	24"
Fokussiert Unterstützung	Sofort	Das Ziel heilt 1 Lebenspunkt.	
Fluch Fokussiert Geschoss Schaden		Das Ziel erleidet 1 Treffer, der automatisch verwundet , mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken.	



Okkultismus

Das Opfer: Beim Wirken eines nicht-Gebundenen Zaubers aus diesem Pfad darf der aktive Spieler direkt nach dem Zauberwurf, aber vor einem eventuellen Bannversuch, die Einheit des Wirkenden oder eine andere befreundete, nicht im Nahkampf gebundene Einheit innerhalb von 24" wählen. Eine Einheit darf nur einmal pro Phase gewählt werden. Die gewählte Einheit erleidet X Treffer, die automatisch verwunden, mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magischen Attacken, wogegen keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind. „X“ wird durch den Disziplinwert der größten Modellfraktion in der Einheit bestimmt, wobei alle Disziplin-Modifikatoren ignoriert werden. Im Falle eines Gleichstands nutze den geringeren Wert:

- 0 bis 4: 3 Treffer
- 5 bis 7: 2 Treffer
- 8 bis 10: 1 Treffer

Lebenspunktverluste durch Das Opfer, die das letzte Modell der gewählten Einheit als Verlust entfernen würden, werden verworfen. Diese Lebenspunktverluste verursachen niemals einen Paniktest. Falls mindestens ein Lebenspunktverlust verursacht wurde, wird der Zauber mit der **«verbesserten»** Version gewirkt. Verwende in diesem Fall die Textpassage, die mit « » markiert ist.

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
1 Odem der Verderbnis				
⟨6+⟩ {9+}	⟨Wirkender⟩ {12"}	Fokussiert {Unterstützung}	Ein Zug	Das Ziel erhält Atemattacke (Magische Attacken, Toxische Attacken) . {Der Zauber darf nur Charaktermodelle, Champions und Einzelmodelle zum Ziel haben.} «Wird diese Atemattacke als Schussattacke eingesetzt, erhöht sich seine Reichweite auf 18".»
2 Hand des Ruhms				
⟨6+⟩ {8+}	⟨Wirkender⟩ {12"}	{Fokussiert Unterstützung}	Ein Zug	Das Ziel «und alle Modelle, die in seiner Einheit sind, wenn der Zauber gewirkt wird» erhalten Rettungswurf (6+) und Rettungswurf (+1, max. 3+). {Der Zauber darf nur Charaktermodelle, Champions und Einzelmodelle zum Ziel haben.}
3 Innere Fäulnis				
6+	24"	Fluch	Permanent	Das Ziel erleidet -1 Offensivfertigkeit und -1 Defensivfertigkeit. «Der Wirkende erhält +1 Offensivfertigkeit und +1 Defensivfertigkeit.»
4 Pentagramm der Schmerzen				
⟨5+⟩ {6+}	⟨24"⟩ {12" Aura}	⟨Fluch⟩ {Universal}	Sofort	Das Ziel erleidet W6 Treffer mit Stärke 4 Rüstungsdurchschlag 1 und Magische Attacken. {Die Einheit des Wirkenden ist nicht betroffen.} «Wenn eine oder mehrere nichtverhinderte Wunden durch diesen Spruch verursacht wurden, heilt der Wirkende 1 Lebenspunkt.»
5 Zeichen des Untergangs				
9+	24"	Direkt Fluch Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 1 Treffer mit Stärke 10, Rüstungsdurchschlag 10, Multiple Lebenspunktverluste (W3) und Magische Attacken. «Falls sich das Ziel innerhalb von 12" um den Wirkenden befindet, wähle ein einzelnes Charaktermodell oder einen Champion in der Zieleinheit. Dieses Modell erleidet den Treffer.»
6 Grabesruf				
11+	18"	Direkt Fluch Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 5, Rüstungsdurchschlag 2 und Magische Attacken. «Wenn das Ziel innerhalb von 12" vom Wirkenden ist erhalten die Treffer +1 Stärke and +1 Rüstungsdurchschlag.»



Pyromantie

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Feuersbrunst				
	24"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 1 Treffer mit Stärke 5, Rüstungsdurchschlag 2, Flammenattacken und Magische Attacken.
1 Feuerball wdh				
4+	36"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet W6 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0, Flammenattacken und Magische Attacken
2 Mantel aus Asche				
<7+> {9+}	18"	Unterstützung Ein Zug		Nahkampf- {und Fernkampfattacken} gegen das Ziel erleiden - 1 auf Verwundungswürfe.
3 Flammende Schwerter				
<8+> {11+}	<18"> {6" Aura}	Unterstützung Ein Zug		Das Ziel erhält Flammenattacken und Magische Attacken. Zusätzlich erhalten die Nahkampf- und Schussattacken des Ziels einen +1 Modifikator auf Verwundungswürfe.
4 Pyroklastischer Strom				
<7+> {10+}	<24"> {12"}	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet <2W6> {3W6} Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0, Flammenattacken und Magische Attacken.
5 Sengende Salve				
8+	24" Aura	Fluch Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet W3+1 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0, Flammenattacken und Magische Attacken.
6 Einhüllende Glut				
9+	24"	Direkt Fluch Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 1 Treffer mit Flächenattacke (6×6), Stärke 3, Rüstungsdurchschlag 0, Flammenattacken und Magische Attacken.



Schamanismus

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Rituelle Vernarbung				
		Wirkender	Ein Zug	Natürliche Verwundungswürfe von '1', '2', '3' und '4' mit Nahkampfatacken gegen das Ziel werden immer als misslungen angesehen.
1 Erwachen der Bestie				
<6+> {7+}	18"	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält <+1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag> {+1 Widerstandsfähigkeit} .
2 Insektenschwarm				
<5+> {8+}	<24"> {48">	Fluch Geschoss Schaden	Permanent	Sofort nachdem der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, erleidet das Ziel 5W6 Treffer mit Stärke 1, Rüstungsdurchschlag 0 und Magische Attacken. Falls eine oder mehrere nicht-verhinderte Wunden verursacht werden, erleidet das Ziel -1 auf seine Trefferwürfe mit Schussattacken. Dieser Zauber endet sofort, wenn das Ziel eine Vorrück-, Marsch-, Angriffs- oder Verfolgungs- oder Überrennbewegung durchführt.
3 Wilde Wut				
<5+> {8+}	<12"> {24">	Universal	Ein Zug	Das Ziel erhält Furchtlos, Raserei und Schlachtfokus.
4 Markerschütterndes Geheul				
<6+> {10+}	36"	Fluch	Ein Zug	Alle Einheiten innerhalb von <6"> {12"> um das Ziel, zum Zeitpunkt, wenn der Zauber gewirkt wird, erleiden einen -1 Modifikator auf Verwundungswürfe für ihre <Schuss-> {Fernkampf-} Attacken {inklusive Effekte von Zaubern, die unter der Wirkung von Markerschütterndes Geheul gesprochen werden.}
5 Totemischer Ruf				
<9+> {12+}	96"	Boden	Sofort	Beschwöre ein Totemwesen (siehe unten). Es muss innerhalb von <1"> {10"> der Spielfeldkante platziert werden.
6 Den Geist brechen				
<9+> {11+}	<18"> {36">	Fluch	Ein Zug	Das Ziel erleidet -1 auf Trefferwürfe und behandelt jegliches Gelände (inkl. offenes Gelände) als gefährliches Gelände (2).

Totemwesen

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Einzelmodell

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3W6"		7	Furchtlos, Zufällige Bewegung (3W6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	5	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Totemwesen	4	3	5	2	3



Thaumaturgie

Göttliches Urteil: Beim Wirken eines nicht-Gebundenen Zaubers aus diesem Pfad müssen alle Magiewürfel von '1' wiederholt werden. Würfel, die einen Kontrollverlust verursacht haben, können nicht wiederholt werden. Wenn ein Wirkender beim Wirken eines Zaubers aus diesem Pfad einen Kontrollverlust erleidet, erhält er einen +1 Kontrollverlust-Modifikator.

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
1 Hand des Himmels <5+> {8+}	24"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet <W6> {W6+1} Treffer mit Stärke <W6> {W6+1}, Rüstungsdurchschlag <2> {3} und Magische Attacken. Würfle einmal für die Anzahl der Treffer und einmal für die Stärke und wende die erwürfelte Stärke auf alle Treffer an.
2 Zerschmetterung der Ungläubigen <6+> {9+}	24"	Fluch	Ein Zug	<Wirf unmittelbar, nachdem dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, einen W6.> {Wähle einen Effekt beim Wirken des Zaubers}. • <Wird 1-3 gewürfelt,> erleidet das Ziel -1 Widerstandsfähigkeit. • <Wird 4-6 gewürfelt,> erleidet das Ziel -1 Stärke und -1 Rüstungsdurchschlag.
3 Sprachengewirr 5+	24"	Fluch	Ein Zug	Das Ziel muss einen Disziplintest ablegen: • Wenn der Test bestanden wird erhält das Ziel furchtlos. • Wenn der Test fehlschlägt wird das Ziel erschüttert.
4 Reinigendes Feuer <5+> {8+}	<Wirkender> Fokussiert {18"} {Unterstützung}	Ein Zug		Das Ziel erhält Atemattacke (Stärke W3+2, Rüstungsdurchschlag 1, Magische Attacken). (Würfle den W3 sofort, nachdem der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.) {Der Zauber darf nur Charaktermodelle, Champions und Einzelmodelle zum Ziel haben.}
5 Göttlicher Zorn 12+	96"	Boden	Permanent	Patziere auf dem Zielpunkt einen Marker. Würfle am Ende jeder folgenden Magiephase einen W6: • Wird 1-3 gewürfelt, passiert nichts. • Wird 4-6 gewürfelt, erleidet jede Einheit innerhalb von 2W6", 2W6 Treffer mit Stärke 5, Rüstungsdurchschlag 2 und Magische Attacken. Wenn eine Einheit einen durch diesen Zauber ausgelösten Paniktest verpatzt, flieht sie direkt vom markierten Punkt weg. Der Zauber endet dann.
6 Glaubensprüfung <7+> {10+}	<24"> {18"}	Direkt Fluch Schaden {Fokussiert Geschoss}	Sofort	Der Wirkende würfelt W3+1 und das Ziel würfelt W3. Wenn der Würfelwurf des Wirkenden höher ist, erleidet das Ziel eine Anzahl von Treffern, die dem Unterschied ihrer jeweiligen Würfelwürfe entsprechen. Diese Treffer verwunden automatisch mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken.



Weissagung

Die Konklave: Zauber aus Weissagung erhalten +3" Reichweite für jeden weiteren befreundeten Zauberer innerhalb von 12" um den Wirkenden. Dieser Bonus kann niemals den endgültigen Modifikator auf über (" +9) erhöhen, wobei dies andere Quellen dürfen.

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Wegweisendes Licht				
	12"	Unterstützung	Ein Zug	Einheiten, in denen alle Modelle durch den Zauber betroffen sind, erhalten Minimiert (Disziplintests) . Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Magiephase von diesem Zauber betroffen werden.
1 Kenne deinen Feind				
<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält +2 Offensivfertigkeit, +2 Defensivfertigkeit und +2 Agilität.
2 Schicksalsurteil				
<5+> {9+}	18"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet <W3> {W6} Treffer mit Magische Attacken und Rüstungsdurchschlag 0, die automatisch verwunden und gegen die keine besonderen Schutzwürfe gestattet sind (beachte, dass Rüstungswürfe erlaubt sind).
3 Hellsicht				
<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält Ablenkend und Schwieriges Ziel (1).
4 Gunst der Sterne				
<8+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält Heilige Attacken. Darüber hinaus muss es misslungene Trefferwürfe im Nahkampf <und bei Schuss-attacken> wiederholen.
5 Unfehlbarer Angriff				
<9+> {12+}	18"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 2W6 {mit Maximiertem Wurf} Treffer, die auf 4+ verwunden, mit mit Rüstungsdurchschlag 1, Heilige Attacken und Magische Attacken.
6 Spiegel des Schleiers				
<7+> {10+}	<18"> {6" Aura}	Universal	Ein Zug	Das Ziel erhält Magieresistenz (3) die auch auf befreundete Zauber wirkt.

Besondere Gegenstände

Beim Erstellen der Armeeliste haben die Spieler die Möglichkeit, Ausrüstungsgegenstände von bestimmten Modellen, typischerweise von Charaktermodellen und Standartenträgern, zu verbessern, indem sie diese Modelle mit besonderen Gegenständen ausstatten. Einige besonderen Gegenstände teilen sich die meisten Armeen bei T9A (siehe die Liste der allgemeinen besonderen Gegenstände weiter unten), während armeespezifische besonderen Gegenstände in den entsprechenden Armeebüchern gefunden werden können. Im Fall von Modellen, die aus mehreren Teilen bestehen, können diese Verbesserungen nur für den Modellteil mit einem Budget für besonderen Gegenstände gekauft werden. Sämtliche besonderen Gegenstände sind, falls nicht anders angegeben, **nur einmal pro Armee** verfügbar.

Kategorien besonderer Gegenstände

Besondere Gegenstände werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Waffenverzauberungen
- Rüstungsverzauberungen
- Bannerverzauberungen
- Artefakte

Die Regeln der jeweiligen Kategorien werden weiter unten im Text erläutert.

Waffenverzauberungen

Mit Waffenverzauberungen können Waffen verbessert werden. Die verbesserte Waffe wird als verzauberte Waffe bezeichnet und unterliegt allen Regeln sowohl der ursprünglichen gewöhnlichen Waffe als auch der Waffenverzauberung. Die folgenden Regeln gelten für Waffenverzauberungen und für verzauberte Waffen.

- Ein Modell kann nur eine einzige Waffenverzauberung erhalten.
- Falls ein Modell mehrere Waffen haben sollte, muss in der Armeeliste verzeichnet werden, welche Waffe verzaubert wurde (beachte, dass jedes Modell mit einer Handwaffe ausgestattet ist).
- Jede Waffenverzauberung gilt nur für eine bestimmte Waffenart (z.B. Zweihandwaffen) oder eine Kategorie von Waffen (z.B. Nahkampfwaffen). Beachte, dass Schusswaffen, die im Nahkampf als Nahkampfwaffen verwendet werden können (z.B. Pistolenpaar des Imperiums von Sonnstahl), normalerweise nicht mit Nahkampfwaffenverzauberungen verzaubert werden können.
- Ein Modell, welches mit einer verzauberten Nahkampfwaffe (inklusive einer Handwaffe) bewaffnet ist, muss diese verwenden, wenn es eine Nah-

kampfwaffenattacken durchführt, so es dazu in der Lage ist.

- Ein Modell, dass mit einer verzauberten Schusswaffe bewaffnet ist, muss diese verwenden, wenn es eine Schussattacke durchführt, wenn es dazu in der Lage ist.
- Attacken, die mit einer verzauberten Waffe durchgeführt werden, werden zu **Magischen Attacken**.

Rüstungsverzauberungen

Mit Rüstungsverzauberungen kann Rüstzeug verbessert werden. Der jeweilige Rüstungsgegenstand wird als verzauberte Rüstzeug bezeichnet und unterliegt sämtlichen Regeln sowohl des ursprünglichen gewöhnlichen Gegenstands als auch der Rüstungsverzauberung. Die folgenden Regeln gelten für Rüstungsverzauberungen und für verzauberte Rüstungen.

- Jeder Rüstungsgegenstand kann nur eine einzige Rüstungsverzauberung erhalten.
- Falls der Träger mehr als einen Rüstungsgegenstand trägt, muss in der Armeeliste verzeichnet werden, welcher Rüstungsgegenstand verzaubert wurde. Ein Modell ohne Rüstungsgegenstände kann folglich keine Rüstungsverzauberungen erhalten.
- Jede Rüstungsverzauberung gilt entweder nur für einen bestimmten Rüstungsgegenstand (z.B. schwere Rüstung) oder eine Art von Rüstzeug (z.B. Körperrüstungen).

Bannerverzauberungen

Bannerverzauberungen sind Aufwertungen von Standartenträgern und Armeestandardenträgern. Das aufgewertete Banner wird als verzaubertes Banner bezeichnet. Jedes Banner kann normalerweise nur eine einzige Verzauberung erhalten, außer Armeestandardenträger, die bis zu zwei Bannerverzauberungen erhalten dürfen.

Artefakte

Ein Modell darf mit bis zu zwei Artefakten ausgestattet werden.

Eigenschaften besonderer Gegenstände

Dominant

Ein Modell darf nur einen einzigen dominanten besonderen Gegenstand erhalten.

Wer ist betroffen

Besondere Gegenstände können verschiedene Ziele betreffen:

- Träger: Nur der Modellteil, für den der Gegenstand gekauft wurde, ist betroffen (das Reittier ist nicht betroffen).
- Modelle oder das Modell des Trägers: Alle Modellteile des Modells, einschließlich seines Reittiers, sind betroffen (beachte, dass diese Bezeichnungen die Modellregel Massig ignorieren und trotz dieser wirken)
- Einheiten oder die Einheit des Trägers: Diese Art von besonderen Gegenständen betrifft alle Modellteile in der betroffenen Einheit bzw. in der Einheit, der sich der Träger angeschlossen hat (einschließlich der Reittiere und einschließlich des Trägers).

Liste der Allgemeinen Besonderen Gegenstände

Die weiter unten aufgelisteten besonderen Gegenstände werden als allgemeine besondere Gegenstände betrachtet und sind für alle Modelle und Einheiten verfügbar, die die Option haben, besondere Gegenstände aus der entsprechenden Kategorie zu kaufen. Häufig werden sie zusätzlich zu armeespezifischen besonderen Gegenständen gekauft.

Waffenverzauberungen

Heldenherz 50 Pkt

Verzauberung: Handwaffe und Waffenpaar.

Der Träger dieser verzauberten Waffe erhält +1 Attackewert, während er sie benutzt. Attacken, die mit dieser verzauberten Waffe durchgeführt werden, haben **immer** mindestens Stärke 5 und mindestens Rüstungsdurchschlag 2.

Königsmörder 50 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Der Träger erhält +X Attackewert, während er diese Waffe benutzt, und Attacken mit ihr erhalten +X Stärke **und** +X Rüstungsdurchschlag, wobei X der Anzahl an gegnerischen Charaktermodellen in Basekontakt mit der Einheit des Trägers entspricht. Dieser Bonus wird in dem Initiativeschritt berechnet, in dem diese Attacken durchgeführt werden.

Berührung wahrer Größe 45 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag. Stärkemodifikatoren von dieser Waffe (Modifikatoren von gewöhnlichen Waffen und Waffenverzauberungen kombiniert), können +2 nicht überschreiten (können aber +2 durch Modifikatoren aus anderen Quellen, wie Zaubern, überschreiten).

Unheimliche Inschriften 40 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Misslungene Verwundungswürfe von Attacken, die

mit dieser Waffe durchgeführt werden, **müssen** wiederholt werden.

Schildbrecher 35 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +6 Rüstungsdurchschlag und können **niemals** mit natürlichen Verwundungswürfen von '1' und '2' verwunden.

Reinigendes Licht 25 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Zu Beginn einer jeden Nahkampfrunde darf der Träger entscheiden, dass Attacken, die mit dieser verzauberten Waffe durchgeführt werden, zu **Flammenattacken** und **Heiligen Attacken** werden. Der Effekt dauert bis zum Ende der Nahkampfrunde.

Übernatürliche Geschicklichkeit 20 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Der Träger erhält +2 Offensivfertigkeit und +2 Agilität, während er diese Waffe benutzt.

Rüstungsverzauberungen

Betrüger des Todes 90 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung und **Zähigkeit (4+)**.

Ruf des Schicksals 70 Pkt
Nur Modelle mit Höhe Standard.
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält **Rettungswurf (4+)**. Zusätzlich wird seine Rüstung auf 3 **gesetzt** und kann **nie** darüber hinaus verbessert werden.

Geschmiedet in der Dämmerung 55 Pkt
Verzauberung: Schild.
Der Träger darf sich entscheiden, seine misslungenen Rüstungswürfe zu wiederholen, solange er diesen Schild benutzt. In dem Fall verpatzt er alle besonderen Schutzwürfe.

Mithrilessenz 50 Pkt
Nur Modelle mit Höhe Standard.
Verzauberung: Harnisch.
Die Rüstung des Trägers wird auf 5 **gesetzt** und kann nicht darüber hinaus verbessert werden.

Basaltinfusion 40 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung und **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**. Dem Träger misslingen automatisch alle Zähigkeitswürfe.

Geisterwächter 30 Pkt
Verzauberung: Schwere Rüstung und Plattenrüstung.
Der Träger erhält +2 Rüstung gegen nicht-magische Attacken.

Legierung des Alchemisten 15 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung und erleidet -2 Offensivfertigkeit.

Weidenschild 15 Pkt
Nur Modelle zu Fuß.
Verzauberung: Schild.
Solange dieser Schild benutzt wird, kann der Träger nicht Parieren, erhält +1 Rüstung und Aufprallreflex, die auf den Träger verteilt werden, erleiden -2 Rüstungsdurchschlag.

Bannerverzauberungen

Banner der Eile 50 Pkt
0-3 pro Armee.
Eine Einheit mit einem oder mehreren Bannern der Eile erhält +1" Bewegungsrate und +2" Marschrate.

Banner der rastlosen Kompanie 40 Pkt
0-3 pro Armee.
Nur eine Benutzung. Darf während der Bewegungsphase des Besitzers aktiviert werden. Alle Infanteriemodelle in der Einheit der Trägers haben **immer** Marschrate 15" mit folgenden Einschränkungen:

- Charaktermodelle können die Einheit nicht freiwillig verlassen.
- Die Einheit des Trägers kann keine Schussattacken durchführen.
- Nur ein einziges Banner der rastlosen Kompanie darf in derselben Phase aktiviert werden.

Der Effekt dauert bis zum Ende des Spielerzugs.

Flammenstandarte 40 Pkt
0-3 pro Armee.
Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer Nahkampfrunde oder vor dem Schießen mit der Einheit des Trägers aktiviert werden. Die Einheit des Trägers erhält **Flammenattacken**. Falls sie aktiviert wird, während die Einheit des Trägers im Nahkampf gebunden ist, bleibt der Effekt erhalten, bis die Einheit nicht mehr im Nahkampf gebunden ist. Falls sie vor dem Schießen mit der Einheit des Trägers aktiviert wird, dann dauert der Effekt bis zum Ende der Phase.

Standarte der Jagd 35 Pkt
0-3 pro Armee.
Die Einheit des Trägers erhält **Geländeerfahren**.

Banner der Disziplin 25 Pkt
0-3 pro Armee.
Die Einheit des Trägers darf misslungene Paniktests wiederholen. Falls der Armeestandardenträger oder der General Teil der Einheit des Trägers ist, werden stattdessen alle Paniktests automatisch bestanden.

Äther-Ikone 10 Pkt
0-3 pro Armee.
Der Träger erhält **Magieresistenz (1)**. Falls die Einheit ein Modell mit anderen Instanzen von Magieresistenz beinhaltet, erhöht es stattdessen diese Magieresistenzwerte um 1.

Standarte der Legion 10 Pkt
0-3 pro Armee.
Eine Einheit mit einer Standarte der Legion erhöht den maximalen Gliederbonus um +1 (normalerweise bedeutet dies, dass die Einheit bis zu 4 volle Glieder zu ihrem Nahkampfergebnis addieren kann). Eine Einheit mit zwei oder mehr Standarten der Legion erhöhen stattdessen den maximalen Gliederbonus um +2.

Artefakte

Bindende Schriftrolle

65 Pkt

0–2 pro Armee.

Nur eine Benutzung. Kann nach Abschöpfen des Schleiers aktiviert werden (am Ende von Schritt 3 des Ablaufs der Magiephase). Wenn aktiviert, wähle ein gegnerisches Modell und wähle einen seiner Attribut-, Gebundenen oder Erlernten Zauber. Das gewählte Modell kann die gewählte Instanz des Zaubers während dieser Magiephase nicht wirken. Während der gleichen Magiephase kann nur eine einzelne bindende Schriftrolle aktiviert werden.

Buch der arkanen Macht

50 Pkt

Dominant. Nur Zaubernovizen und Zauberadepten.

Der Träger kennt einen zusätzlichen Erlernten Zauber, der von den Erlernten Zaubern 1, 2, 3 und 4 aus seinem gewählten Pfad gewählt wird. Zusätzlich kann der Träger nicht den Vererbten Zaubern sprechen.

Magisches Erbstück

50 Pkt

Dominant. Nur Zauberer.

Der Träger erhält den Vererbten Zauber während der Zauberauswahl und kennt ihn **immer** zusätzlich zu seinen anderen Zaubern und kann ihn nicht während der Zauberauswahl wählen und kann ihn nicht ersetzen oder anders verlieren.

Talisman der Leere

50 Pkt

Der Träger erhält **Kanalisieren (1)**.

Talisman des Schutzes

50 Pkt

Der Träger erhält **Rettungswurf (5+)**.

Kristallkugel

45 Pkt

Dominant.

Der erste Bannversuch in jeder gegnerischen Magiephase erhält einen +2 Bannmodifikator, vorausgesetzt, dass der Träger auf dem Schlachtfeld ist. Wenn ein einziger Magiewürfel für diesen Bannversuch verwendet wird, dann ist ein natürlicher Würfelwurf von '1' oder '2' auf dem Magiewürfel **immer** ein fehlgeschlagener Bannversuch unabhängig von seinen Modifikatoren.

Krone des Zauberkönigs

40 Pkt

Kann nicht von Zaubernern genommen werden.

Bestimme während der Zauberauswahl zufällig einen Pfad der Magie (von allen Pfaden in diesem Buch). Der Träger ist ein **Zaubernovize**, der den zufällig ermittelten Pfad nutzt. Er kann nicht den Vererbten Zauber wählen. Der Träger kann keine Verzauberungen erhalten, die auf Zauberer (oder jegliche Arten von Zaubernern) beschränkt sind.

Zepter der Macht

40 Pkt

Nur eine Benutzung. Ein Zauberer mit diesem Artefakt kann einen einzelnen Magiewürfel aus seinem Würfelvorrat zu einem seiner Zauberwürfe oder

Bannwürfe hinzufügen, nachdem der Zauber- oder Bannwurf gewürfelt und gesehen wurde (beachte, dass Zauberwürfe das Maximum von 5 Magiewürfeln nicht überschreiten können).

Essenz des freien Geistes

35 Pkt

Nur Zauberer.

Der Träger kann bis zu zwei Pfade auf seiner Armeeliste wählen statt einem (von denen, die normalerweise für ihn verfügbar sind). Wähle während der Zauberauswahl, welchen der beiden Pfade du nutzt. Der Träger kann die Zauber 5 und 6 des ausgewählten Pfades nicht wählen.

Kampfstab

35 Pkt

Der Träger kann einen Gebundenen Zauber, Energiestufe (4/8) wirken:

Typ: Unterstützung. Reichweite 18". Dauer: Ein Zug. Das Ziel erhält +1 zum Treffen mit seinen Nahkampf-Waffenattacken.

Krone der Herrschaft

30 Pkt

Nicht für Modelle mit Kein Anführer.

Der Träger erhält **Befehlsgewalt (3", max. 3")**. Falls der Träger eine weitere Instanz von Befehlsgewalt hat, erhält er stattdessen **Befehlsgewalt (+3", max., 18")**.

Obsidianstein

30 Pkt

Der Träger erhält **Magieresistenz (2)**.

Stiefel des Grenzläufers

30 Pkt

Nur Modelle zu Fuß und mit Höhe Standard.

Der Träger erhält Geländeerfahrung und, außer für Flugbewegungen, +2" Bewegungsrate bis zu einem Maximum von 10", und +4" Marschrate bis zu einem Maximum von 20".

Blitzende Armschienen

20 Pkt

Der Träger kann *Hand des Himmels* (Thaumaturgie) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Drachenstab

20 Pkt

Der Träger erhält **Atemattacke (Str 3, RD 0, Flammenattacken)**.

Edelstein des Drachenfeuers

20 Pkt

Der Träger erhält **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**. Dem Träger misslingen automatisch alle Zähigkeits-Schutzwürfe.

Geschwindigkeitstrank

20 Pkt

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer beliebigen Nahkampfrunde aktiviert werden. Bis zum Ende des Spielerzugs erhält der Träger +3 Agilität.

Glücksstein

10 Pkt

Nur eine Benutzung. Kann aktiviert werden, wenn dem Modell des Trägers ein Rüstungswurf misslingt. Der misslungene Rüstungswurf darf wiederholt werden.

Stärketrank

10 Pkt

Kann nicht von Modellen mit Riesiger Statur genommen werden.

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer beliebigen Nahkampfunde aktiviert werden. Bis zum Ende des Spielerzugs erhält der Träger **Zerschmettern**.