

SAPERE DEL FUOCO

PALLA DI FUOCO	5+
Proiettile magico, gittata 24", D6 colpi Fo 4	
SPADA FIAMMEGGIANTE DI RHUIN RiG	5+
Incantesimo viene lanciato sul mago stesso. Il mago guadagna un'arma magica con +1 AC, colpisce in CaC con il 2+ e guadagna + 3 Fo.	
TESCHIO INFUOCATO	8+
Traccia una linea retta di 18" dal mago, ogni modello sotto la linea subisce un colpo a Fo 4. Se le unità subiscono perdite, devono testare panico.	
DARDO INFUOCATO	8+
Proiettile magico, gittata 24", 2D6 colpi Fo 4	
CONFLAGRAZIONE FATALE	11+
Lanciabile su qualsiasi unità nemica visibile. Unità bersaglio subisce D6 colpi Fo 4. L'incantesimo continua se il giocatore lanciatore ottiene un risultato maggiore del suo avversario su un D6. Incantesimo termina quando il lanciatore fa un risultato pari o minore al proprio avversario.	
MURO DI FUOCO RiG	12+
Gittata 24", lanciabile su qualsiasi unità nemica, i modelli sul primo rango subiscono 1 colpo Fo4. Se l'unità si muove tutti i modelli subiscono 1 colpo Fo	

Gli incantesimi di questa sfera sono attacchi a base di fuoco

SAPERE DELL'OMBRA

DESTRIERO D'OMBRA	5+
Lanciabile su un personaggio amico a 12", non richiede la linea di vista. Modello toccato può volare di 20" caricare e ritirarsi da un combattimento.	
MORTE STRISCIANTE	6+
Proiettile magico, 24" di gittata, 3D6 colpi Fo1 che non concedono TA	
CORONA DI TAIDRON	8+
Tutte le unità entro 12", amiche e nemiche, anche ingaggiate in CaC subiscono un D6 colpi a Fo 4	
OMBRE DI MORTE RiG	9+
Lanciabile su una singola unità amica a 12", l'unità incute paura, se causa già paura causerà terrore	
CACCIATORE INVISIBILE	11+
Lanciabile su una singola unità amica a 12", l'unità toccata può effettuare un movimento analogamente a come lo farebbe durante la fase di movimento e se lo desidera può caricare	
POZZO DELLE OMBRE	12+
Lanciabile su unità nemica non ingaggiabile a 24" e visibile. Colloca la sagoma tonda piccola sopra l'unità; i modelli parzialmente sotto vengono colpiti con il 4. Modelli colpiti devono superare un test di L o morire.	

RiG: incantesimo che rimane in gioco

SAPERE DEL METALLO

REGOLA DEL FERRO ROVENTE	5+
Gittata 24", necessita linea di vista, colpisce un singolo modello, Colpo Fo 1 se bersaglio non ha tiro armatura, Fo 2 se ha TA 6+, Fo 3 TA 5+, Fo 4 TA 4+, Fo 5 TA 3+, Fo 6 TA 2+, Fo 7 TA 1+	
Incantesimo nega i TA	
COMANDAMENTO DELL'OTTONE	6+
Gittata 24", lanciato su carro, macchina da guerra. L'unità colpita non può muoversi né tirare per il turno.	
TRASMUTAZIONE DEL PIOMBO	7+
Lanciabile su unità nemica ingaggiata, 24". L'unità subisce una penalità di -1 per colpire, ferire e nei suoi	
DISTILLAZIONE ARGENTO FUSO	8+
Proiettile magico, gittata 24", 2D6 colpi a Fo 4, sono colpi a base di fuoco	
LEGGE DELL'ORO	8+
Può essere lanciato su una qualsiasi unità nemica, il giocatore avversario deve dichiarare un oggetto macro portato da una qualsiasi unità dell'unità. Lanciatore tira un D6, 1-3, oggetto neutralizzato per un turno, 4-6, l'oggetto è distrutto per il resto della partita.	
SPIRITO DELLA FORGIA	12+
24" e visibile, 2D6 colpi, vedi regola del ferro rovente	

SAPERE DELLE BESTIE

LA RABBIA DELL'ORSO RiG	4+
Lanciabile su un qualsiasi personaggio amico a 12" dal mago con FdU 1, non richiede alcuna linea di vista. Bersaglio ottiene +3 A, +2 Fo, +1 R ma non può usare armi né brandire uno scudo	
I BUOI SI FERMANO	5+
Lanciabile su qualsiasi unità amica in fuga. L'unità si richiama automaticamente indipendentemente dal numero di modelli rimasti.	
BANCHETTO DEI CORVI	7+
Proiettile magico, gittata 24", 2D6 colpi a Fo 3	
L'ANIMALE IMPAURITO	7+
Lanciabile su un'unità di cavalleria, mostro, carro, sciame ovunque sul tavolo anche in CaC. Le creature dell'unità non possono attaccare durante la fase di combattimento del turno né muovere in quel turno.	
LA LANCIA DEL CACCIATORE	8+
Proiettile magico, gittata 24", un colpo a Fo 6 che non concede TA, penetra i ranghi come una balista	
LA CACCIA DEL LUPO	9+
Lanciabile su un'unità di cavalleria, mostro, carro, l'unità si muoverà di 2D6" verso l'unità nemica più vicina visibile e se riesce può caricare.	

SAPERE DELL'EMPIREO

PORTENTO DI FAR	5+
Lanciabile su un'unità amica a 12" dal lanciatore. L'unità ritira gli uno usciti sul tiro per colpire e ferire	
SECONDO PRODIGIO DI AMUL	5+
Il giocatore può ritirare un D3 dadi per colpire, ferire tiri armatura e tiri salvezza per il resto del suo turno	
SCUDO CELESTE	RiG 7+
Lanciabile su un'unità amica visibile a 24" dal lanciatore. L'unità acquisisce un TS di 4+ contro i proiettili magici e normali.	
FULMINE SERPEGGIANTE	6+
Lanciabile su una qualsiasi unità visibile dal lanciatore. La magia causa D6 colpi a Fo 4	
SAETTA DI URANON	9+
Lanciabile su una qualsiasi unità visibile dal lanciatore. Causa D6 colpi a Fo4 che non concedono tiri armatura	
COMETA DI CASSANDORA	RiG 12+
Lanciabile su qualsiasi punto del tavolo, piazza un segnalino. Fino a che l'incantesimo rimane in gioco, il giocatore tira un D6 all'inizio del turno di ogni giocatore. Con 1-3, piazza un altro segnalino, 4-6 il punto viene colpito da 2D6 colpi a Fo 4 nel raggio di 1D6" moltiplicato per il numero di segnalini	

SAPERE DELLA VITA

SIGNORE DELLA PALUDE	4+
Lanciabile su un'unità nemica a 12" dal lanciatore o una qualsiasi fonte d'acqua. L'unità bersaglio dimmessa il proprio movimento per tutto il turno. Ha effetto sul movimento di fuga ma non sui modelli volanti	
CUSTODE DELLE SELVE	6+
Lanciabile su unità nemica a 12" dal lanciatore o a 1 da un bosco, il bersaglio deve essere visibile. Incantesimo causa D6 colpi a Fo4 o Fo5 se il bersaglio si trova all'interno o parzialmente in un bosco.	
DONO DELLA VITA	7+
Lanciabile su un qualsiasi modello amico a 12", non richiede la linea di vista. Il modello recupera tutte le ferite perdute. Non ha effetto sui non morti, carri	
URLO DEL VENTO	RiG 7+
Ha effetto sul mago lanciatore. Nessun attacco da tiro con Fo4 o meno ha effetto sulle unità a 12" dal mago. Le macchine da guerra non subiscono penalità	
SIGNORE DELLA PIOGGIA	8+
Gittata 24", necessita la linea di vista. Le armi da tiro hanno una penalità di -1 per colpire, -2 se penetrano	
SIGNORE DELLE PIETRE	8+
12", deve vedere, D6 colpi Fo5, Fo6 su elem. rocciosi	

RiG: incantesimo che rimane in gioco

SAPERE DELLA LUCE

SGUARDO ARDENTE	5+
Proiettile magico, gittata 24", D6 colpi Fo4, attacco a base di fuoco. Non morti e demoni subiscono D6 colpi a Fo 6	
LUCE DI PHA	RiG 5+
Lanciabile su un qualsiasi personaggio con FdU 1 amico a 12" dal lanciatore, non necessita linea di vista. Bersaglio modifica il suo profilo e ottiene 3 A a Fo 5	
ENERGIA GUARITRICE	5+
Lanciabile su un qualsiasi personaggio presente sul tavolo, anche in CaC. Non necessita linea di vista. Il bersaglio recupera un punto vita, non ha effetto sui non morti, demoni, macchine da guerra e carri.	
BAGLIORE DISORIENTANTE	6+
Lanciabile su qualsiasi unità nemica in CaC a 18" dal lanciatore, non richiede linea di vista. Unità bersaglio riduce la sua AC a 1 per la durata della fase di CaC	
SCUDO DI LUCE	RiG 8+
Lanciabile su tutte le unità amiche a 12" dal lanciatore. Non richiede linea di vista, unità bersaglio è immune alla psicologia e si richiama automaticamente a raccolta	
BRILLAMENTO PURIFICATORE	RiG 10+
Tutte le unità nemiche a 12" subiscono D6 colpi a Fo	

SAPERE DELLA MORTE

NERA MANO DELLA MORTE	5+
Proiettile magico, gittata 24", causa D6 Colpi a Fo 4	
RUBA ANIMA	8+
Lanciabile su un qualsiasi modello nemico a 12" dal lanciatore. Il modello nemico perde una ferita e il mago lanciatore ne guadagna una.	
VENTO DI MORTE	8+
Proiettile magico, gittata 24", 2D6 Colpi a Fo 4	
MORTE CHE CAMMINA	RiG 9+
Lanciabile contro una singola unità nemica a 12" anche ingaggiata in CaC. L'unità incute Paura o terrore se incute già paura	
MORTE E DISPERAZIONE	9+
Lanciabile su qualsiasi unità nemica a 24" dal lanciatore. Per la durata del turno l'unità subirà una penalità di -3 per tutti i test basati sulla disciplina. All'inizio del turno successivo se l'unità fallisce un test di Dc la penalità, subirà per tutto il turno successivo gli effetti dell'incantesimo.	
PROSCIUGA VITA	10+
Tutte le unità nemiche a 12" dal lanciatore subiscono D6 colpi a Fo 3 che non concedono tiri armatura	

+

+

+