









# Spellcraft









## ART OF SORCERY

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
	I	Ignite	- Burn (1)	INT	Spell, Sorcery, Ranged	16	STA
	II	Flare	- Sweep II - Burn (2)	INT	Spell, Sorcery, Ranged/Melee	3	1
	III	Fireball	- Targetless - Burn (1)	INT	Spell, Sorcery, Ranged	16, AOE: Circular L	1
	IV	Inferno	- Mana Cost (1) - Targetless - Burn (3)	INT	Spell, Sorcery, Ranged	Casting Aura, AOE: Circular L	1
	I	Arcane Bolt	Critical: Knockdown	INT	Spell, Sorcery, Ranged	16	STA
	II	Telekinetic Blast	- Knockback (3) - Knockdown	INT-3	Spell, Sorcery, Ranged	AOE: Spray L	1
	III	Soul Crush	- Stun - Ignore Armor - If wounded, the target becomes Panicked (state) until caster's next End phase.	INT	Spell, Sorcery, Ranged	16	1





## PURIFICATION RITES

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
	I	Purification	- Removes any number of Enchantments from the target. - Removes Weakened, Poisoned, Petrified, Confused, Blinded states. - The target of this spell cannot be affected by enemy Enchantments until the End phase. - If the target has the Undead trait, it automatically suffers a Wound when hit by this spell.	-	Spell, Healing, Ranged	16	1



# HIEROMANCY

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
 Divine	I	Purgation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Removes the Weakened and Poisoned states from the target.</li> <li>- Removes any number of Enchantments from the target.</li> <li>- If the target of this spell has the Undead, Affinity (Profane), or Elemental Essence (Profane) trait, it automatically suffers a Wound when hit.</li> </ul>	-	Healing, Ranged/Melee	16	1
 Divine	I	Curative Touch	The target model regains all HP. In addition, the Weakened, Bleeding, Crippled and Poisoned traits are removed from the model.	-	Healing, Melee	0	STA
 Divine	II	Protective Barrier	If the enchanted model is hit, negate 1 Hit (if there are multiple hits, the player may choose) and remove this Enchantment from the model.	-	Enchantment, Ranged	16	STA
 Divine	II	Blinding Light	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Targetless</li> <li>- Models within the AOE become Blinded (state) on Hit until the end of the turn.</li> </ul>	-	Sorcery, Ranged	16, AOE: Circular S	STA
 Divine	III	Warding Barrier	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stationary</li> <li>- Focus</li> <li>- Ranged Attacks with Spell type, targeting models within the Casting Aura, are negated.</li> <li>- Models with Spirit trait within the Casting Aura suffer magical damage of PW equal to the caster's Morale, and must be moved directly away from the caster to the outside edge of its Casting Aura.</li> </ul>	★	Enchantment, Ranged	Casting Aura	1
 Divine	III	Smite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Targetless</li> <li>- Armor Piercing</li> <li>- Burn (1)</li> </ul>	M	Sorcery, Ranged	Casting Aura, AOE: Circular L	1
 Divine	IV	Curative Miracle	The target model regains all HP. In addition, the Weakened, Bleeding, Crippled and Poisoned traits are removed from the model.	-	Healing, Ranged	16	1
 Divine	IV	Anointment	The enchanted model cannot be targeted by enemy Enchantments.	-	Enchantment, Ranged	16	1

## SUCCUBI MAGIC

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
	I	Fiery Fervor	Remove Weakened, Bleeding, Poisoned, Confused, Crippled, Blinded, Immobilized, Panicked, Petrified, Fatigued (states) from the model. It also gains +2 OFF, DEF.	-	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
	I	Unrelenting Zeal	When the enchanted model would suffer a Wound, it may perform a M roll. If successful, that Wound is prevented.	-	Spell, Enchantment, Ranged	10	1
	I	Draining Impulse	- Mana Cost (2) - The enchanted model receives additional 2 Activation Points in the Active and Reactive role. After this Enchantment is removed, the model becomes Fatigued (state).	-	Spell, Enchantment, Ranged	10	1
	I	Agony	The enchanted model must perform an Intellect roll at the beginning of each Activation or Reaction. On a failed roll, it loses 1 HP and its Activation or Reaction ends.	-	Spell, Enchantment, Ranged	Casting Aura	1










## KITSUNE NO MAI

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
	I	Burning Resolve	Target model with 0 Activation Points regains 1 Activation Point.	-	Spell, Healing, Ranged	10	1
	II	Flare	- Sweep II - Burn (2).	INT	Spell, Sorcery, Ranged/Melee	3	1






# WIZARDRY

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
Elder	I	Mana Burst	- Stagger	INT	Spell, Sorcery, Ranged	16	1
Elder	I	Dispel Magic	- Targetless - Choose one: • Remove target Sorcery, Enchantment, Transmutation spell from the field. • Remove target summoned creature from the field. • Cancel Shrouded State.	-	Spell, Healing, Ranged	16, AOE: Circular L	1
Elder	II	Confuse Target	- Mindgame - The target model becomes Confused (state) until the end of turn.	-	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
Elder	II	Ward	- Non-Critical Damage and related effects of any incoming Attack targeting the target of this spell are negated. - When the caster is Engaged, this spell can target only the caster.	-	Spell, Sorcery, Ranged/ Melee	16	1
Elder	III	Redirect Damage	On hit, the Target's successful non-Critical Hits are negated. In addition, the Target model receives a number of non-Critical Hits equal to the number of successful Attack rolls (apart from Critical Hits) it made during its Attack, using the same Item, Spell and Abilities it used during its Attack. This spell is not affected by "Ranged Attack into Base Contact featuring an Allied Model".	-	Spell, Sorcery, Ranged/Melee	16	1
Elder	III	Hastened Recovery	You may do one of the following: • Remove Crippled (state) • Remove Bleeding (state) • Remove Weakened (state) • Remove Poisoned (state) • The target regains 1 HP.	-	Spell, Healing, Ranged	16	STA

# ART OF ENCHANTING

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
 Elder	I	Arcane Shield	PW of hits dealt to the enchanted model is halved.	-	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
 Elder	II	Spectral Blade	Target gains: - Ignore Armor - Stagger	★	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
 Elder	III	Hasten	During the Strategic phase, the enchanted model may perform a Normal Movement.	-	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
 Fire	I	Burning Touch	Target gains: - Sweep I - Burn (1) - This enchanted model may declare Assist action and remove Bleeding state from an allied model in Base Contact.	★	Spell, Enchantment, Ranged/Melee	16	1
 Fire	II	メルティングタッチ	ターゲットはこれらを得る: - イグノア・アーマー - バーン(1)	★	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
 Fire	III	フレイムスキン	このエンチャントがつけられているモデルを攻撃し、なおかつ1以内のモデルはパワー10とバーン(1)の特性を持つヒットを受ける。この命中によって攻撃側が負傷した場合、このエンチャントは除去される。	★	Spell, Enchantment, Ranged	16	1
 エア	I	フォームレスエッジ	エンチャントされているモデルの近接攻撃はRCH+2とノックバック(2)を得る。	★	スベル エンチャント 射撃	16	1
 エア	II	フェザーライト	ターゲットは+2 SPDを得る	-	スベル エンチャント 射撃	16	1
 エア	III	プロテクティブカレント	エンチャントされているモデルに対する攻撃は+1の修正を受ける。エンチャントされているモデルに命中した場合、このエンチャントは取り除かれるが、エンチャントされているモデルの3以内にいるすべての敵モデルはノックバック(3)を伴うヒットを受けるが、ダメージは発生しない。	-	スベル エンチャント 射撃	キャストイング オーラ	STA


# ART OF CONJURATION

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
 Earth	I	Summon Gargoyle	- Mana Cost (1) - Summon Gargoyle to the field.	-	Spell, Conjuration, Ranged	0	-
 Earth	II	Summon Golem	- Mana Cost (2) - Summon Golem to the field.	-	Spell, Conjuration, Ranged	0	-
 Earth	III	Summon Earth Elemental	- Mana Cost (3) - Summon Earth Elemental to the field.	-	Spell, Conjuration, Ranged	0	-
 Earth	IV	Summon Colossus	- Mana Cost (4) - Summon Colossus to the field.	-	Spell, Conjuration, Ranged	0	-
 Elder	I	Summon Imp	- Mana Cost (1), - Summon Imp to the field.	-	Spell, Conjuration, Ranged	0	-

# アルマンシー

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
エルダー	I	エセリアルブレード	<p>- このスペルによる攻撃は、成功した攻撃ロールの数によって異なる効果を受ける(対決ルールに関係なく)。高い結果のコンボの中には、低い結果の効果も含まれる：</p> <p>- 2ヒット: PW+6                      - 3ヒット: アーマーピアシング                      - 4ヒット: スタガー                      - 5ヒット: ターゲットが戦闘不能になった場合、自動的に死亡に上書きすることができる。</p>	I-3	スペル、ソーサリー、近接	0	<p>アクティブロール中は5</p> <p>リアクティブロール中は3</p>
エルダー	II	ヴォイドランス	<p>- RCH内の任意のモデルをターゲットにできる。                      - 命中した場合、キャスターからターゲット間までの直線上の全てのモデルに命中する。                      - アーマーピアシング</p>	I+2	スペル、ソーサリー、近接	6	1
エルダー	III	スペクトラルグレートソード	<p>- スイープI                      - アーマーピアシング                      - スタガー</p>	INT+2	スペル、ソーサリー、近接	2	1

# エレクトロマンシー

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
 エア	I	エレクトリ フィクション	リコシェット (4) スタン イグノア・アーマー	1	スペル, ソーサリー, 射撃/近接	0	1

## リコシェット (X) :







この特性を持つ攻撃がモデルに命中したとき、5"以内にいる最も近い敵モデルにも同じ攻撃が命中します。可能な場合、この効果は1回のアクティベーションシーケンス中に最大X回まで繰り返す。同じアクティベーションシーケンスにおいて同じモデルに再度効果を与えることはできません。ヒットしたモデルから同じ距離だけ離れている敵軍モデルが2つ以上存在する場合、それらの敵軍モデルは全員この効果を受けます。

簡単に言えば、敵軍モデルがこのトレイツによってヒットされた後、その攻撃は5フィート以内にいる次の敵にジャンプし、その敵はヒットを受けます。

その後で、5"以内に更に別のモデルがいる場合、そのモデルもヒットを被ります。(可能な場合)この効果で最大X個のモデルに命中します。



# OTHER SPELLS

Element	Level	Name	Effect	PW	Type	RCH	STK
 Earth	-	Rooting Embrace	- Focus. - Affects all enemy models within the Casting Aura. On hit, the model becomes Immobilized (state).	-	Spell, Sorcery, Ranged	Casting Aura	1
 Fire	-	Inferno	- Mana Cost (1) - Targetless - Burn	INT	Spell, Enchantment, Ranged	Casting Aura, AOE: Circular L	1
 Elder	-	Mass Mindbreak	- Mindgame - Stagger - Affects only selected enemy models within the AOE. - If wounded, the target also becomes Panicked (state) until caster's next Strategic Phase.	INT	Spell, Sorcery, Ranged	Casting Aura, AOE: Circular L	1
 Water	-	Glacier Circle	- Mana Cost (1) - Targetless - Frostbite - Enemy models within the AOE become Immobilized (state) on hit.	INT	Spell, Sorcery, Ranged	Casting Aura, AOE: Circular L	1
 Air	-	Thunderstorm	- Mana Cost (1) - Focus - Stun - Ignore Armor	INT	Spell, Sorcery, Ranged	Casting Aura, AOE: Circular L	1
 Profane	-	Life Leech	The enchanted model regains 1 HP for every Wound it deals to an enemy model without the Undead or Construct trait (to the max of double its default HP).	★	Spell, Enchantment, Ranged	10	1
 Profane	-	Corroding Embrace	- Armor Piercing - Poison II	INT	Spell, Sorcery, Ranged	16, AOE: Circular L	1