



ZAUBERKARTEN

Gardianum Paradei

bleibt im Spiel. Hält drei direkte Kampfzauber vom Zauberkundigen ab und zerfällt dann.

Typ: AM - G, B
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

3



www.Armalion-Kompodium.de

Invercano Spiegeltrick

bleibt 3 Runden lang im Spiel. Verleiht dem Zauberkundigen die Fähigkeit, gegen ihn gerichtete direkte Kampfzauber mit einer erfolgreichen GE-Probe +4 auf den Angreifer zurück zu werfen. Darf nicht mit anderen Schutzmaßnahmen gegen Zauber kombiniert werden.

Typ: AM - G, B
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Pentagramma Drudenfuß

Für jeden Dämon innerhalb der Reichweite des Zaubers wird eine MU-Probe abgelegt, die wie oben angegeben modifiziert wird. Gelingt die Probe, wird der Dämon gebannt und als Verlust aus dem Spiel genommen.

Typ: AM - G, B, N
Zauberdauer: 3
Probe: Niederer Dämon MU+2; Gehörnter Dämon MU+6
Reichweite: 7

2



www.Armalion-Kompodium.de

Protectionis Sich'rer Spruch

Ein Bannversuch gegen den nächsten Spruch des Zauberkundigen wird auf den halbierten und abgerundeten MU-Wert abgelegt. Jeder Bannversuch kostet +1 ASP. Dieser Zauberspruch kann auch Bannversuche gegen Untote und Dämonen erschweren. Einzelheiten siehe Zauberspruchliste.

Typ: AM - B
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

2



www.Armalion-Kompodium.de

Wider Hellsicht und Befehle

bleibt im Spiel. Die verzauberte Person erhält einen Bonus von 3 Punkten auf ihren MU-Wert, wenn sie würfeln muss, um einem Zauberspruch zu widerstehen.

Typ: AM - G, N
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Böser Blick: Furcht

Wenn dem Opfer keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, halbiert sich sein Mut, während AT und PA um 2 Punkte sinken. Außerdem ist das Opfer nicht mehr in der Lage, den Zauberkundigen anzugreifen. Der Zauberspruch bleibt im Spiel, bis dem Opfer in der Endphase eine MU-Probe gelingt.

Typ: BH - B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Böser Blick: Hass

Wenn ihm keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, wird das Opfer zum Berserker.

Typ: BH - B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Eigne Ängste quälen dich!

Wenn dem Opfer keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, ist es so lange handlungsunfähig, wie der Zauberspruch im Spiel bleibt.

Typ: BH - B
Zauberdauer: sofort
Probe: MU+2
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Halluzination

Wenn dem Opfer keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, ist es so lange handlungsunfähig, wie der Zauberspruch im Spiel bleibt.

Typ: BH - G, B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 7

2



www.Armalion-Kompodium.de

Herr über das Tierreich

wirkt nur gegen Tiere. Wenn dem Tier keine halbierte und aufgerundete MU-Probe +4 gelingt, wird es von nun an vom Zauberkundigen kontrolliert. Wirkt auch gegen berittene Figuren, solange das Reittier lebendig ist. Die betroffene Figur muss eine halbierte und aufgerundete MU-Probe schaffen oder gilt als bewegungsunfähig. Der Zauberspruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird.

Typ: BH - N, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 3

3



www.Armalion-Kompodium.de

Horriphobus: gegen einzelne Figur

Der Zauberkundige erscheint einer einzelnen Figur als Monster. Diese muss sofort eine halbierte und aufgerundete MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie als auf der Flucht gilt. Außerdem gilt der Zauberkundige ab nun für die Zielfigur als schreckenerregende Figur.

Typ: BH - G, B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 5

1



www.Armalion-Kompodium.de

Horriphobus: gegen eine Einheit

Der Zauberkundige erscheint einer Einheit als Monster. Diese muss sofort eine halbierte und aufgerundete MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie als auf der Flucht gilt. Außerdem gilt der Zauberkundige ab nun für die Zieleinheit als schreckenerregende Figur.

Typ: BH - G, B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU+4
Reichweite: 5

6



www.Armalion-Kompodium.de

Karnifilo Raserei

Wenn ihm keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, wird das Opfer zum Berserker.

Typ: BH - G, B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 3

2



www.Armalion-Kompodium.de

Panik überkomme euch!

Der Zauberkundige erscheint einer Einheit als Monster. Diese muss sofort eine halbierte und aufgerundete MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie als auf der Flucht gilt. Außerdem gilt der Zauberkundige ab nun für die Zieleinheit als schreckenerregende Figur.

Typ: BH - B
Zauberdauer: 1
Probe: MU+2
Reichweite: 10

4



www.Armalion-Kompodium.de

Sanftmut

wirkt nur gegen Tiere. Wenn dem Tier keine halbierte und aufgerundete MU-Probe +4 gelingt, greift es nicht mehr an, solange es nicht selbst angegriffen wird. Wirkt auch gegen berittene Figuren, solange das Reittier lebendig ist. Opfer muss eine halbierte und aufgerundete MU-Probe schaffen oder ihr Bewegungswert halbiert sich (aufrunden). Bleibt im Spiel.

Typ: BH - N, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 5

1



www.Armalion-Kompodium.de

Zunge lähmen

Das Opfer ist, wenn ihm keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, nicht mehr in der Lage, klar zu reden; bei Anführern verringert sich die Kommandoreichweite auf 5 cm; Zauberer können nicht mehr zaubern und auch keinen aktiven Bann mehr durchführen. Der Zauberspruch bleibt 3 Runden im Spiel, sofern er nicht schon vorher gebannt wird.

Typ: BH - N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 10

2



www.Armalion-Kompodium.de

Zwingtanz

Wenn dem Opfer keine halbierte und aufgerundete MU-Probe gelingt, ist es durch einen erzwungenen Tanz und die nachfolgende Erschöpfung für 3 Runden bewegungsunfähig, kann nicht angreifen und pariert mit PA: 1. Da es sich um echte Erschöpfung handelt, kann die Wirkung nicht aktiv gebannt werden.

Typ: BH - N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 10

1



www.Armalion-Kompodium.de

Furor, Blut und Sulphurdampf

als Ritual "Niederer Dämon beschwören" oder Beschwörungszauber. Einzelheiten siehe Zaubersprachliste.

Typ: BD - G, B, N
Zauberdauer: 3
Probe: siehe Dämonenliste
Reichweite: Z

2



www.Armalion-Kompodium.de

Heptagon und Krötenei

als Ritual "Gehörnten Dämon beschwören" oder Beschwörungszauber. Einzelheiten siehe Zaubersprachliste.

Typ: BD - G, B, N
Zauberdauer: 4
Probe: siehe Dämonenliste
Reichweite: Z

4



www.Armalion-Kompodium.de

Krähenruf

als Beschwörungszauber. Die Beschwörung kostet keine BP. Gelingt der Zauber, erscheint innerhalb von 7 cm um den Beschwörer ein Krähenschwarm, der bis Spielende (oder bis er ausgeschaltet wird) auf Seiten des Beschwörers kämpft. Einzelheiten und Kampfwerte des Krähenschwarms siehe Zaubersprachliste.

Typ: BD - N
Zauberdauer: 2
Probe: MU
Reichweite: Z

3



www.Armalion-Kompodium.de

Tlalucs Odem, Siech und Krank

Die Tlalucs-Odem-Schablone wird so platziert, dass ihr spitzes Ende den Zauberkundigen berührt. Alle Modelle, die von der Schablone berührt werden, müssen MU-Probe bestehen, sonst für 3 Runden AT/2 und PA/2. Zauberder muss MU-Probe -2 bestehen, sonst selbe Auswirkungen. Kann nicht gebannt werden.

Typ: BD - B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: Schablone

3



www.Armalion-Kompodium.de

Mutabili Hybridil

als Ritual "Chimäre erzeugen"

Typ: BD - G, B
Zauberdauer: -
Probe: -
Reichweite: -

6



www.Armalion-Kompodium.de

Skelettarius Kryptaduft

als Ritual "Untoten erwecken" oder
Beschwörungszauber. Einzelheiten siehe
Zauberspruchliste.

Typ: BD - G, B
Zauberdauer: 3
Probe: MU
Reichweite: Z

4



www.Armalion-Kompodium.de

Stein Wandle, Totes Handle!

als Ritual "Golem erzeugen" oder "Untoten
erwecken"

Typ: BD - G, B
Zauberdauer: -
Probe: -
Reichweite: -

5



www.Armalion-Kompodium.de

Weißer Mähne und Goldener Huf

als Ritual "Weißer Mähne und Goldener Huf"

Typ: BD - E
Zauberdauer: -
Probe: -
Reichweite: -

2



www.Armalion-Kompodium.de

Pandaemonium

Die Pandaemonium-Schablone wird in max. 7 cm Entfernung vom Zauberkundigen platziert (darf dabei keine Figuren berühren). Sie blockiert die Sichtlinie nicht, aber gilt als Schwieriges Gelände. Zum Durchqueren ist eine RS-Probe nötig, sonst verliert die Figur 1 LP. Bleibt 10 Runden im Spiel, wenn sie nicht vorher gebannt wird.

Typ: BD - G, B, N
Zauberdauer: 3
Probe: MU
Reichweite: 3

2



www.Armalion-Kompodium.de

Auge des Limbus, Mahlstrom ins Nichts

Die Mahlstrom-Schablone wird in max. 7 cm Entfernung vom Zauberkundigen platziert. Vollständig bedeckte Figuren werden augenblicklich in den Limbus gezogen und gelten als Verlust. Teilweise bedeckte Figuren werfen W20: Bei 1-10 keine Auswirkung, bei 11-20 werden sie ebenfalls in den Limbus gezogen. Anschließend wird die Schablone vom Spielfeld genommen.

Typ: BE - G, B
Zauberdauer: 2
Probe: MU
Reichweite: 7

3



www.Armalion-Kompodium.de

Dschinnenruf

als Ritual "Dschinn rufen"

Typ: BE - G, N
Zauberdauer: -
Probe: -
Reichweite: -

2



www.Armalion-Kompodium.de

Meister der Elemente

als Ritual "Meister der Elemente"

Typ: BE - G, N
Zauberdauer: -
Probe: -
Reichweite: -

2



www.Armalion-Kompodium.de

Elementare Wand

Die Schablone der Elementaren Wand (Erz, Humus oder Feuer) wird in max. 7 cm Entfernung platziert (darf dabei keine Figuren berühren). Sie blockiert die Sichtlinie und verfügt über eine Höhe von 5 cm. Humus-Wand = Unwegsames Gelände, Erz-Wand = Unpassierbares Gelände, Feuer-Wand kann mit MU-Probe +4 durchquert werden, was 1 Feuer-SP verursacht. Alle Wände bleiben 10 Runden im Spiel.

Typ: BE - G, N
Zauberdauer: 3
Probe: MU
Reichweite: 7

2



www.Armalion-Kompodium.de

Zorn der Elemente

Das Zielmodell muss eine um 6 Punkte erschwerte RS-Probe bestehen oder verliert einen Lebenspunkt.

Typ: BE - N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 21

2



www.Armalion-Kompodium.de

Axxeleratus: auf eine Einzelfigur

Der BW-Wert der Figur wird verdoppelt, und seine AT und PA steigt um 2 Punkte. Wenn sie eine Fernkampfwaffe einsetzt, darf sie diese pro Handlung doppelt so oft einsetzen wie gewöhnlich. Der Zauberspruch bleibt 3 Runden im Spiel.

Typ: BW - G, N, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: 7

1



www.Armalion-Kompodium.de

Axxeleratus: auf eine Einheit

Wirkt auf eine Einheit aus maximal 7 Köpfen; bei berittenen Einheiten zählen auch die Reittiere als jeweils ein Kopf. Der BW-Wert der Einheit wird verdoppelt, und ihre AT und PA steigt um 2 Punkte. Wenn sie Fernkampfwaffen einsetzt, darf sie diese pro Handlung doppelt so oft einsetzen wie gewöhnlich. Der Zauberspruch bleibt 3 Runden im Spiel.

Typ: BW - N, E
Zauberdauer: 2
Probe: MU+4
Reichweite: B (mit mindestens 1 Modell der Einheit)

6



www.Armalion-Kompodium.de

Transversalis Teleport

Der Zauberkundige teleportiert sich an eine beliebige Stelle des Spielfelds, jedoch nicht weiter als 100 cm von seiner vorherigen Position entfernt. Außerdem darf er nicht in direktem Kontakt mit der Base eines anderen Modells platziert werden.

Typ: BW - G
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: Z

2



www.Armalion-Kompodium.de

Über Wipfel, über Klee

Der Zauberkundige darf sich durch jedwedes Schwierige, Unwegsames und sogar Unpassierbares Gelände bewegen, ohne dabei Bewegungsabzüge zu erleiden, solange das Gelände Pflanzen und/oder Humus aufweist.

Typ: BW - N, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Balsam Salabunde

Das behandelte Modell erhält eine Lebenspunkt zurück. Die LE darf damit nicht über den Startwert gehoben werden. Der Zauber funktioniert zu einem gewissen Grad auch bei ausgeschalteten Modellen. Einzelheiten siehe Zaubersprachliste.

Typ: HL - G, B, N, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

3



www.Armalion-Kompodium.de

Klarum Purum Kräutersud

Das behandelte Modell wird von allen Giftwirkungen befreit, die durch Elixiere oder ähnliches ausgelöst wurden. Der Zauber kann jedoch keine Lebenspunkte zurück bringen, die durch Gifte verloren gegangen sind.

Typ: HL - G, B, N, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Adleraug und Luchsenohr

Die Initiative des Zauberkundigen erhöht sich für die nächsten 3 Runden um 5 Punkte.

Typ: HS - G, N, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Duplicatus Doppelpein

Das mit diesem Zauberspruch belegte Modell erhält einen illusionären Doppelgänger, der ständig mit ihm verschmilzt und sich wieder löst. Dadurch ist es schwieriger zu treffen und darf jedesmal, wenn es getroffen wird, einen W20 werfen: Bei einer 11-20 wurde der Doppelgänger anvisiert und das Modell erleidet keinen Schaden. Der Zauberspruch bleibt 3 Runden im Spiel.

Typ: IL - G, N
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

2



www.Armalion-Kompodium.de

Hexenknoten

Die Hexenknoten-Schablone wird in max. 3 cm Entfernung platziert (darf dabei keine Figuren berühren). Bleibt 3 Runden im Spiel und gilt für intelligente Wesen als Unüberwindbares Hindernis. Er stellt kein Hindernis für Untote, Dämonen, Zaubersprüche, Fernkampfangriffe und Tiere dar - wohl aber für Kavallerie, solange der Reiter ein intelligentes, lebendes Wesen ist.

Typ: IL - N
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: 3

1



www.Armalion-Kompodium.de

Auris, Nasus, Oculus

als Ritual

Typ: IL - G, B
Zauberdauer: -
Probe: -
Reichweite: -

2



www.Armalion-Kompedium.de

Blitz dich find

direkter Kampfzauber. Das Opfer wird geblendet. Wenn es das nächste Mal aktiviert wird, darf es sich nicht bewegen und nicht handeln. Zudem pariert es bis zu seiner nächsten Aktivierung mit einem PA-Wert von 1.

Typ: KA - G, B, N, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 7

1



www.Armalion-Kompedium.de

Corpofrigo Kälteschock

direkter Kampfzauber. Wenn dem Opfer keine RS-Probe gelingt, erleidet es 1 SP Kälteschaden. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen ist, sinken AT und PA des Opfers bis zum Ende der Runde um jeweils 2.

Typ: KA - G
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 7

1



www.Armalion-Kompedium.de

Ecliptifactus Dunkle Macht

Der Schatten des Zauberkundigen wird von Eigenleben erfüllt und kämpft an der Seite seines Herrn. Der Zauberkundige darf pro Angriffshandlung neben seinem normalen Nahkampfangriff einen zusätzlichen Nahkampfangriff durchführen. Der Zauber wirkt 3 Runden lang.

Typ: KA - G, B, N
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

3



www.Armalion-Kompedium.de

Eisenrost und Grüner Span

Die Nahkampfaffen des Opfers werden vernichtet. Solange es nicht mit natürlichen Waffen (z.B. Krallen) bewaffnet ist, muss es nun waffenlos kämpfen (TP=1, AT und PA halbieren und abrunden). Magische und geweihte Waffen sind gegen diesen Zauberspruch immun.

Typ: KA - G, B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompedium.de

Fulminictus Donnerkeil

direkter Kampfzauber. Der Zauber verursacht 1 SP bei einem Modell; es ist keine RS-Probe erlaubt.

Typ: KA - G, B, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 7

2



www.Armalion-Kompodium.de

Gliederschmerzen, Nadelstich

Wenn dem Opfer keine MU-Probe gelingt, wird es für 3 Runden bewegungsunfähig, kann nicht angreifen und pariert mit PA: 1.

Typ: KA - G, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: 7

1



www.Armalion-Kompodium.de

Höllengein zerreiße dich!

Wenn dem Opfer keine MU-Probe gelingt, erleidet es 1 SP, gegen den es eine RS-Probe durchführen darf. Außerdem ist es für 3 Runden handlungsunfähig, selbst wenn es die RS-Probe besteht.

Typ: KA - B
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: B

2



www.Armalion-Kompodium.de

Ignifaxius Flammenstrahl

direkter Kampfzauber mit Feuerschaden. Der Zauber verursacht 2 Schadenspunkte bei einem Modell. Einer dieser Schadenspunkte kann durch eine erfolgreiche RS-Probe verhindert werden.

Typ: KA - G
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 21

4



www.Armalion-Kompodium.de

Ignisphaero Feuerball

direkter Kampfzauber mit Feuerschaden. Die Ignisphaero-Schablone wird auf das Spielfeld gelegt. Jedes Modell, das den inneren Teil der Schablone berührt, erhält einen SP, wenn die RS-Probe misslingt. Jedes Modell, das nur den äußeren Teil berührt, erhält einen SP, wenn eine RS-Probe -4 misslingt.

Typ: KA - G
Zauberdauer: 1
Probe: MU+2
Reichweite: 20

5



www.Armalion-Kompodium.de

Kalt wie Stein

MU, RS und LE des Zauberkundigen steigen jeweils um 1 Punkt. Der Zauberspruch bleibt im Spiel. Wird er gebannt und die LE des Modells sinkt dadurch auf 0, wird es als Verlust vom Spielfeld genommen.

Typ: KA - E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: Z

2



www.Armalion-Kompodium.de

Plumbumbarum: gegen eine Einzelfigur

Der AT-Wert des Modells wird für 2 Runden um 3 Punkte gesenkt

Typ: KA - G
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 7

1



www.Armalion-Kompodium.de

Plumbumbarum: gegen eine Einheit

Die AT-Werte der Einheit werden für 2 Runden um 3 Punkte gesenkt.

Typ: KA - G
Zauberdauer: sofort
Probe: MU+2
Reichweite: 7

3



www.Armalion-Kompodium.de

Saft, Kraft, Monstermacht

Wenn dem Opfer keine MU-Probe gelingt, wird es zum Berserker.

Typ: KA - G, B
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Scharfes Auge, sichere Hand

Die nächste FK-Probe des betroffenen Modells gelingt automatisch. Diese Probe muss innerhalb der nächsten 2 Runden durchgeführt werden und laut Sichtlinie und Waffenreichweite möglich sein. Der Zauberspruch darf nicht auf Geschützbediener gesprochen werden.

Typ: KA - G, N, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Sensattacco Meisterstreich

Die Attackeprobe der betroffenen Figur gilt ab nun bereits bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 als Guter Erfolg. Der Zauberspruch bleibt im Spiel.

Typ: KA - G, B
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

2



www.Armalion-Kompodium.de

Treue Kline, sichere Hand

Der Zauberkundige darf alle Auswirkungen von Nahkampfpzatern ignorieren. Der Zauberspruch bleibt im Spiel.

Typ: KA - E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Radau

Dieser Zauberspruch steht nur Hexen zur Verfügung. Das Ziel muss eine um 2 Punkte erleichterte RS-Probe bestehen oder es verliert einen Lebenspunkt.

Typ: KA - N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU-2
Reichweite: 21

1



www.Armalion-Kompodium.de

Elfen, Freunde, hört den Ruf

Eine Elfeneinheit oder ein Elfenheld darf in der nächsten Runde automatisch als erstes handeln, noch bevor die Initiative bestimmt wird. Dies kann auch der Zauberkundige sein, der diesen Spruch gewirkt hat.

Typ: VS - E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Unitatio Geistesbund

Der Zaubernde tritt mit einem anderen Zauberkundigen, den er zum Wirken des Spruchs berühren muss, in einen magischen Bund. Die Wirkung des Zauberspruchs, den dieser als nächstes ausspricht, wird verstärkt, außerdem können die am Bund beteiligten Zauberkundigen die Astralpunktkosten untereinander aufteilen.

Typ: VS - G, B, N, E
Zauberdauer: sofort
Probe: MU-2
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Adler, Wolf und Hammerhai

Zauberkundiger legt vor Spielbeginn eine Tierart fest. Gelingt der Spruch, verwandelt er sich für eine beliebige Zeitspanne in ein Tier dieser Art. Er kann weiterhin seine Ausrüstung verwenden, aber nicht zaubern. Außerdem übernimmt er die Kampfwerte (außer LE) des Tiers. Die Rückverwandlung erfordert eine Handlung.

Typ: VW - G, N, E
Zauberdauer: 2
Probe: MU
Reichweite: Z

3



www.Armalion-Kompodium.de

Arcano Psychostabilis

bleibt im Spiel. Die verzauberte Person erhält einen Bonus von 4 Punkten auf ihren MU-Wert, wenn sie würfeln muss, um einem Zauber zu widerstehen.

Typ: VW - G, E
Zauberdauer: 2
Probe: MU
Reichweite: 10

1



www.Armalion-Kompodium.de

Armatrutz

Der Zauberkundige erhält einen Bonus von 4 auf seinen RS-Wert. Bleibt im Spiel.

Typ: VW - G, N, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU-2
Reichweite: Z

2



www.Armalion-Kompodium.de

Gewandtheit und Geschicklichkeit

Der GE-Wert des verzauberten Modells steigt für 2 Runden um 5 Punkte. Er kann dadurch niemals über 18 steigen.

Typ: VW - G, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Muskelstärke, Körperkraft

Der TP-Wert des verzauberten Modells steigt für 2 Runden um 1 Punkt.

Typ: VW - G, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Paralü-Paralein

Wenn dem Opfer keine MU-Probe gelingt, wird es versteinert. Es ist handlungsunfähig, aber auch immun gegen jeglichen Schaden. Der Zauberspruch bleibt 10 Runden lang im Spiel, wenn er nicht vorher gebannt wird.

Typ: VW - G, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU
Reichweite: 7

2



www.Armalion-Kompodium.de

Wagemut, Entschlossenheit

Der MU-Wert des verzauberten Modells steigt für 2 Runden um 2 Punkte. Er kann dadurch niemals über 18 steigen.

Typ: VW - G, E
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Salander Mutanderer

Wenn dem Opfer keine MU-Probe gelingt, verwandelt es sich in eine Maus oder Tulpe (Wahl des Zaubersnden). In seiner neuen Form kann es nicht mehr kämpfen, nimmt aber auch keinen Schaden. Der Zauberspruch bleibt 20 Runden im Spiel, wenn er nicht vorher gebannt wird.

Typ: VW - G, B
Zauberdauer: 3
Probe: MU
Reichweite: 3

2



www.Armalion-Kompodium.de

Feuerbann

Der Zauberkundige wird immun gegen sämtlichen Feuerschaden. Der Zauberspruch bleibt 20 Runden im Spiel.

Typ: VW - N
Zauberdauer: 4
Probe: MU-4
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Spinnenlauf und Krötensprung

Dieser Zauberspruch wirkt nur auf unberittene Modelle. Der BW-Wert der verzauberten Figur steigt um 2 Punkte, und es ist in der Lage, seine Bewegungsweite komplett in einem Sprung zu überbrücken. Außerdem kann es ohne Bewegungsabzüge selbst an senkrechten und überhängenden Wänden entlanglaufen. Der Zauberspruch bleibt 20 Runden im Spiel.

Typ: VW - N
Zauberdauer: 2
Probe: MU-2
Reichweite: B

2



www.Armalion-Kompodium.de

Anvilarium Schwermetall

Der RS-Wert des verzauberten Modells steigt um 3 Punkte und seine Waffe gilt als magische Waffe. Die Wirkung des Zaubers hält 2 Runden lang an.

Typ: VA - G
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: B

1



www.Armalion-Kompodium.de

Desintegratus Pulverstaub

Die Desintegratus-Schablone wird so platziert, dass das spitze Ende den Zauberkundigen berührt. Der Zauberspruch zerstört unbelebte Dinge im Wirkungsbereich: Kriegsmaschinen, Waffen, Rüstungen, Golems und Golemiden. Einzelheiten siehe Zaubersprachliste.

Typ: VA - G, B
Zauberdauer: 1
Probe: MU+2
Reichweite: Schablone

4



www.Armalion-Kompodium.de

Dunkelheit

Die Dunkelheit-Schablone wird auf das Spielfeld gelegt. Alle Modell außer dem Zauberkundigen erleiden in dieser Zone AT und PA -4; die BW wird halbiert. Fernkampf ist weder hinein, noch hinaus gestattet. Die Schablone bleibt 10 Runden im Spiel, wenn sie nicht vorher gebannt wird.

Typ: VA - G, B, N
Zauberdauer: sofort
Probe: MU

2

Reichweite: Die Schablonenmitte wird über den Zauberkundigen gelegt



www.Armalion-Kompodium.de

Fortifex

Die Fortifex-Schablone wird innerhalb von 3 cm vom Zauberkundigen auf dem Spielfeld platziert, wobei sie nicht in Kontakt mit den Basen von Modellen geraten darf. Die Schablone verfügt über eine Höhe von 5 cm, blockiert die Sichtlinie und gilt als unüberwindliches Hindernis. Sie bleibt 10 Runden im Spiel, wenn sie nicht vorher gebannt wird.

Typ: VA - G
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: 3

2



www.Armalion-Kompodium.de

Reversalis

Der nächste Zauberspruch, den der Zauberkundige ausspricht, wirkt mit umgekehrter Wirkung.

Typ: VA - G
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: Z

1



www.Armalion-Kompodium.de

Wehe, Walle Nebula

Es werden drei Nebel-Schablonen innerhalb von 5 cm vom Zauberkundigen platziert, die sich berühren bzw. überlappen müssen und auch Figurenbasen bedecken dürfen. Der Nebel verfügt über eine Höhe von 10 cm, blockiert die Sichtlinie und gilt als schwieriges Gelände. Er bleibt 10 Runden im Spiel.

Typ: VA - G
Zauberdauer: 1
Probe: MU
Reichweite: 5

1



www.Armalion-Kompendium.de