

# THE IX AGE FANTASY BATTLES

## Kompendium Arkanów

Edycja druga, wersja 2023, beta 1 - 24 listopada 2022



Jak korzystać z dokumentu .....	2
Ścieżki Magii .....	2
Alchemia .....	5
Czarna Magia .....	6
Druidyzm .....	7
Ewokacja .....	8
Kosmologia .....	9
Okultyzm .....	10
Piomancja .....	11
Szamanizm .....	12
Taumaturgia .....	13
Wróżbiarstwo .....	14
Przedmioty Specjalne .....	15
Zaklęcia Broni .....	16
Zaklęcia Pancerzy .....	17
Zaklęcia Sztandarów .....	17
Artefakty .....	18



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczność grą bitewną. Wszystkie zasady zapisane w tej książce stanowią część Zasad Podstawowych do T9A i powinny być możliwe do wykorzystania w każdego rodzaju grze. Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>. Sposób Jak Czytać Profile Oddziałów, można znaleźć w Księdze Zasad. W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielskojęzyczna jest nadrzędna.  
Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka

Copyright Creative Commons license: [theninthage.com/license.html](http://theninthage.com/license.html)

## Jak Korzystać z Dokumentu

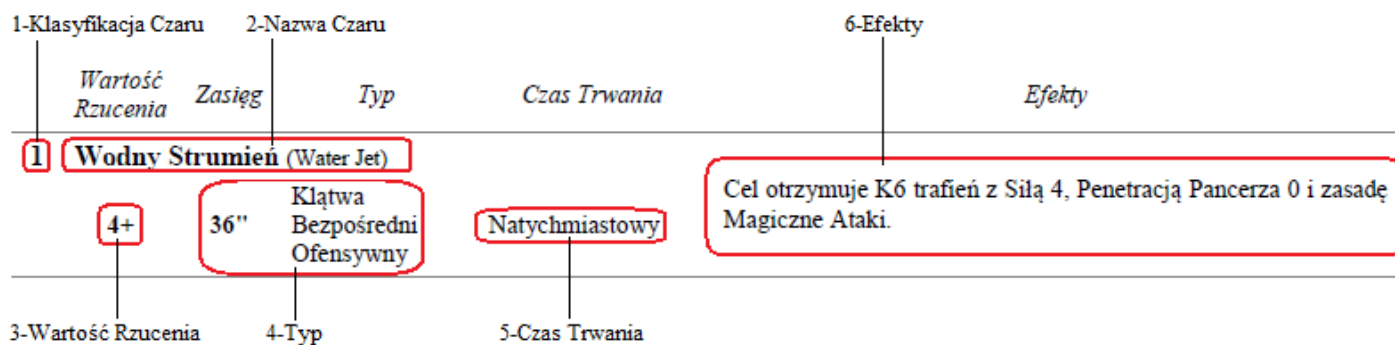
Niniejszy dokument zawiera opisy różnych Ścieżek Magii oraz Przedmiotów Specjalnych dostępnych w The 9th Age: Fantasy Battle i powinien zostać wykorzystany wraz z główną Księgą Zasad. Dla wygody, główne zasady z Księgi Zasad dotyczące czarów oraz Przedmiotów Specjalnych zostały ponownie przedstawione poniżej.

## Ścieżki Magii

Czar są rzucane w trakcie Fazy Magii. Większość czarów należy do konkretnych Ścieżek Magii.

## Właściwości Czaru

Poniższy schemat przedstawia przykładowy czar, z wyróżnieniem 6 właściwości, jakie posiada każdy czar.



Przedstawienie Właściwości Czar.

### 1 - Klasyfikacja Czar

Czary są sklasyfikowane na następujące kategorie czarów: Czary Nauczone, Czary Przypisane oraz Czary Rasowe. Każdy czar, ze względu na swoją kategorię jest oznaczony odpowiednią liczbą lub literą.

### 2 - Nazwa Czar

Czary posiadają swoje unikatowe nazwy, używane, aby określić, który czar będzie rzucany.

### 3 - Wartość Rzucenia

Wartość Rzucenia to minimalna wartość jaką należy osiągnąć, by skutecznie zakończyć Próbę Rzucenia. Czary mogą posiadać różne dostępne Wartości Rzucenia (patrz zasada Czary Wzmocnione).

### 4 - Typ

Typ czaru określa zasady, w jaki sposób wybierane są cele danego czaru.

### 5 - Czas Trwania

Czas Trwania określa jak długo stosowane są efekty danego czaru.

### 6 - Efekty

Efekty danego czaru opisują co dokładnie dzieje się z celem, gdy czar zostanie skutecznie rzucony. Na efekty czarów nigdy nie wpływają Przedmioty Specjalne, Zasady Modelu, inne efekty czaru, czy podobne umiejętności działające na Rzucającego, chyba że zapisano inaczej.

## Czary Wzmocnione

Niektóre czary posiadają dwie Wartości Rzucenia. W takim przypadku, wyższa Wartość Rzucenia odnosi się do Wzmocnionej wersji danego czaru. Wzmocniona wersja może mieć zmieniony typ (zasięg, restrykcje celu) i/lub efekty czaru. Jeżeli gracz zamierza rzucić Wzmocnioną wersję czaru, musi zadeklarować to przed wykonaniem rzutu kośćmi. Jeśli gracz nie zadeklaruje rzucenia Wzmocnionej wersji czaru, domyślnie rzuca jego wersję podstawową.

### Alternatywna Wersja Czar

Część czarów posiada alternatywną wersję czaru. Alternatywna wersja czaru może mieć zmienioną Wartość Rzucenia, typ (zasięg, restrykcje celu) i/lub efekty czaru. Jeżeli gracz zamierza użyć alternatywnej wersji czaru, musi spełnić odpowiednie warunki, podane dla danego czaru i zadeklarować jej użycie na zasadach podanych dla tego czaru.

Różnice pomiędzy różnymi wersjami czaru zostały oznaczone poprzez zastosowanie następujących oznaczeń kolorystycznych i znakowych: (standardowa, nie Wzmocniona wersja), [Wzmocniona wersja] oraz {alternatywna wersja}.

## Klasyfikacja Czarów

Każdy Czar należy do jeden z następujących kategorii:

### Czary Nauczone

Wszystkie czary oznaczone cyframi to Czary Nauczone. Są one głównymi czarami danej Ścieżki i zazwyczaj są ponumerowane od 1 do 6, co związane jest z zasadą Wyboru Czarów.

Każdy z graczy może podjąć próbę rzucenia każdego Czar Nauczonego tylko raz na Fazę Magii, nawet jeśli znają go różni Magowie (chyba że czar jest Powtarzalny, patrz poniżej).

### Czary Rasowe

Większość Ksiąg Armii posiada Czar Rasowy, oznaczony literą "R". Czary Rasowe podlegają wszystkim zasadom Czarów Nauczonych.

### Czary Przypisane

Czary Przypisane są oznaczone literą "P". Każdy Mag znający przynajmniej jeden Czar z danej Ścieżki Magii, automatycznie zna Czar Przypisany tej Ścieżki, jeśli tylko dana Ścieżka go posiada.

Czary Przypisane są specjalnymi czarami, które nie mogą zostać rzucone samodzielnie. Zamiast tego, Rzucający może rzucić Czar Przypisany automatycznie za każdym razem, gdy skutecznie rzuci czar inny niż Czar Przypisany z danej Ścieżki. Oznacza to, że Czar Przypisany może zostać rzucony więcej niż raz przez tego samego Rzucającego, a także może być rzucony przez różnych rzucających w czasie pojedynczej Fazy Magii. Czary Przypisane nie mogą zostać rozproszone.

### Czary Powtarzalne

Niektóre Czary Nauczone są Czarami Powtarzalnymi i są oznaczone frazą "pow". W czasie pojedynczej Fazy Magii można wielokrotnie podjąć próbę rzucenia danego Czar Powtarzalnego, ale tylko raz przez każdego z Magów znającego ten czar.

### Zakłete Czary

Niektóre czary są sklasyfikowane jako Zakłete Czary, które podlegają innym zasadom, niż te opisane powyżej (patrz Księga Zasad).

## Wybór Czarów

- **Praktykanci Magii** znają **1** czar wybrany spośród następujących: **1** i **H**.
- **Adepci Magii** znają **2** różne czary wybrane spośród następujących: **1, 2, 3, 4** i **H**.
- **Mistrzowie Magii** znają **4** różne czary wybrane spośród następujących: **1, 2, 3, 4, 5, 6** i **H**.

## Typy Czarów

Typ czaru określa w jaki sposób może zostać wybrany cel lub cele danego czaru. O ile nie zapisano inaczej, dla danego czaru można wybrać pojedynczy cel, a celem musi być pojedynczy oddział. Jeśli czar posiada więcej niż jeden typ, należy zastosować wszystkie restrykcje każdego z tych typów.

Na przykład, jeśli czar posiada typy Bezpośredni, Klątwa oraz Zasięg 12", cel musi znajdować się W Strefie Przedniej Rzucającego, musi być wrogiem oddziałem i musi znajdować się w 12" od Rzucającego.

### Aura

Czar posiada strefę działania. Jego efekty są stosowane do wszystkich możliwych celów, w zależności od pozostałych typów czaru, które znajdują się w X" od Rzucającego. Na przykład, czar o typie Aura, Wzmacniający oraz Zasięg 12" za cel uznaje wszystkie sprzymierzone oddziały w 12".

### Bezpośredni

Celem czaru mogą być jedynie oddziały i/lub modele, które znajdują się w Strefie Przedniej Rzucającego.

### Klątwa

Celem czaru mogą być jedynie wrogie oddziały (lub wrogie modele wewnątrz oddziałów, jeśli czar jest Skupiony).

### Miejscowy

Celem czaru nie jest oddział ani model. Zamiast tego celem jest punkt na Polu Bitwy.

### Oddział Rzucającego

Celem czaru jest wyłącznie oddział rzucającego.

### Ofensywny

Celem czaru mogą być jedynie oddziały i/lub modele, które nie są aktualnie Zaangażowane w Walkę.

### **Pocisk**

Celem czaru mogą być jedynie oddziały i/lub modele, które znajdują się w Linii Widzenia Rzucającego. Czary te nie mogą być rzucane, jeśli Rzucający (lub jego oddział) jest Zaangażowany w Walkę.

### **Rzucający**

Celem czaru jest wyłącznie model rzucający czar (o ile czar nie jest Skupiony, efekty działają na wszystkie części modelu).

### **Skupiony**

Czar czaru może być jedynie pojedynczy model (wliczając Postać wewnątrz oddziału). Jeśli cel jest modelem wieloczęściowym (jak na przykład rydwan z załogą i ciągnącymi go zwierzętami lub rycerz i jego wierzchowiec), tylko jedna część modelu może być celem.

### **Uniwersalny**

Celem czaru mogą być sprzymierzone oraz wrogie oddziały (lub modele wewnątrz oddziałów, jeśli czar jest Skupiony).

### **Wzmacniający**

Celem czaru mogą być jedynie sprzymierzone oddziały (lub sprzymierzone modele wewnątrz oddziałów, jeśli czar jest Skupiony).

### **Zasięg X"**

Czar posiada maksymalny zasięg rzucenia. Tylko cele w X" mogą być wybrane. Zasięg czaru zawsze jest określony w osobnej kolumnie profilu czaru. Należy pamiętać, że wszelkie efekty zmieniające zasięg czaru nie działają na pozostałe zasięgi powiązane z efektami tego czaru.

## **Czas Trwania Czar**

Czas trwania określa, jak długo działają efekty czaru. Wyróżnia się następujące czasy trwania czarów: Jedna Tura Natychmiastowy oraz Permanentny, opisane poniżej.

### **Jedna Tura**

Efekt czaru trwa do początku następnej Fazy Magii Rzucającego. Jeśli oddział, na który działają efekty czaru, rozdzieli się na kilka oddziałów (najczęstszy przykład to, gdy Postać opuści oddział), efekty czaru działają na każdy powstały w ten sposób oddział. Jeśli Postać dołączy oddziału, na który działają efekty czaru trwającego Jedną Turę, efekty te nie działają na Postać i odwrotnie, jeśli do oddziału dołączy Postać, na którą działają efekty czaru trwającego Jedną Turę, nie działają one na ten oddział.

### **Natychmiastowy**

Efekt czaru nie ma czasu trwania. Oznacza to, że jego efekty stosuje się, kiedy dany czar zostanie rzucony. Następnie czar automatycznie dobiega końca się.

### **Permanentny**

Efekt czaru trwa do końca gry lub do momentu spełnienia wyznaczonych warunków (które zostały opisane w efektach czaru). Czar nigdy nie może zostać usunięty w inny sposób niż opisany w efektach czaru. Jeśli oddział, na który działają efekty czaru, rozdzieli się na kilka oddziałów, podlega tym samym restrykcjom co w przypadku czarów trwających Jedną Turę.



## Alchemia

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
<b>P Alchemiczny Ogień</b> (Alchemical Fire)	<b>18"</b>	Kłątwa	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasadę Łatwopalność (przeciwko Atakom w Zwarcu).
<b>1 Uderzenie Żywego Srebra</b> (Quicksilver Lash)	<b>7+</b>	<b>24"</b> Kłątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3+1 trafień z Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki. Trafienia te zawsze ranią przy rzucie równym lub większym niż "7 minus Pancerz modelu, przeciwko któremu trafienie zostało rozdzielone". Niemodyfikowane '6' zawsze rani, a niemodyfikowane '1' nigdy nie rani.
<b>2 Słowo Żelaza</b> (Word of Iron)	<b>(5+)</b> <b>[10+]</b>	<b>(24")</b> <b>[18"]</b>	Wzmacniający Jedna Tura	Cel otrzymuje <b>(+1)</b> <b>[+2]</b> Pancerza.
<b>3 Chwała Złota</b> (Glory of Gold)	<b>8+</b>	<b>18"</b>	Wzmacniający Jedna Tura	Cel otrzymuje +1 Penetracji Pancerza i zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.
<b>4 Srebrny Szpic</b> (Silver Spike)	<b>(6+)</b> <b>[8+]</b>	<b>(18")</b> <b>[36"]</b>	Kłątwa Ofensywny Pocisk Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4 [6], Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Atak Obszarowy (1×5), Magiczne Ataki oraz [Wielokrotne Rany (K3)].
<b>5 Rozkład Cyny</b> (Corruption of Tin)	<b>8+</b>	<b>36+</b>	Kłątwa Permanentny	Cel otrzymuje -1 Pancerza.
<b>6 Topniejąca Miedź</b> (Molten Copper)	<b>7+</b>	<b>24"</b> Kłątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3+4 trafień z Siłą X, Penetracją Pancerza 4 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki, gdzie X jest równy Pancerzowi modelu, przeciwko któremu trafienie zostało rozdzielone.



## Czarna Magia

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>P</b> <b>Oko Zła</b> (Evil Eye)	24"	Uniwersalny	Jedna Tura	Jeśli celem tego czaru jest sprzymierzony oddział, cel otrzymuje +1" Ruchu oraz +2" Marszu. Jeśli celem tego czaru jest wrogi oddział, cel otrzymuje -1" Ruchu oraz -2" Marszu, odpowiednio do minimalnych wartości 3" oraz 6". Efekty tego czary nie mogą wpływać na dany oddział więcej niż dwa razy w ciągu pojedynczej Fazy Magii.
<b>1</b> <b>Skrzydło Kruka</b> (Raven's Wing) (7+) [9+]	18"	Wzmacniający	Natychmiastowy	Cel może wykonać (8") [12"] Magicznego Ruchu i do końca Tury Gracza otrzymuje zasady: Jednostka Lekka oraz Lot. Dodatkowo, cel traci zasadę Punktujący do początku następnej sprzymierzonej Fazy Magii.
<b>2</b> <b>Zwodnicze Piękno</b> (Deceptive Glamour) (5+) [8+]	24"	Klątwa	Jedna Tura	Cel otrzymuje (-1) [-2] Umiejętności Ofensywnych, (-1) [-2] Umiejętności Defensywnych oraz (-1) [-2] Zręczności.
<b>3</b> <b>Wynaturzona Podobizna</b> (Twisted Effigy) (6+) [8+]	36"	Klątwa	Jedna Tura	Cel nie może używać Ataków Strzeleckich [i otrzymuje modyfikator -2 do rzucania czarów].
<b>4</b> <b>Obrót Koła</b> (The Wheel Turns) (6+) [8+]	18"	Uniwersalny	Jedna Tura	Ataki w Zwarcu przeciwko celowi zawsze (trafiają) [rania] na 4+.
<b>5</b> <b>Błędne Ogniki</b> (Will-o'-the-Wisp) 8+	18"	Uniwersalny	Jedna Tura	Przed rzuceniem czaru należy wybrać, który efekt zostanie zastosowany: - Cel otrzymuje zasadę Losowy Ruch (2K6"). - Cel otrzymuje zasadę Losowy Ruch (3K6").
<b>6</b> <b>Czarujące Spojrzenie</b> (Bewitching Glare) (8+) [12+]	18"	Klątwa	Jedna Tura	Nieudane rzuty na zranienie dla Ataków w Zwarcu [oraz Ataków Strzeleckich] wykonywanych przeciwko celowi muszą zostać przerzucone.



## Druidyzm

### Linie Ley (Ley Lines):

Zamiast mierzyć zasięg czarów Druidyzmu od Rzucającego w normalny sposób, może on być mierzony od dowolnej Formy Terenu Las, Woda lub Wzniesienie na Polu Bitwy. Jeśli tak, zasięg jest równy 6".

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>P</b>	<b>Ukryta Ścieżka</b> (Hidden Paths)			
	12"	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasadę Obieżyświat.
<b>1</b>	<b>Fontanna Młodości</b> (Fountain of Youth)			
(5+) [7+]	12"	Wzmacniający [Skupiony]	Natychmiastowy	Cel lub jego oddział Przywraca (1) [K3] Punkty Życia. Postacie oraz model z zasadą Górujący nie mogą Przywrócić tym czarem więcej niż 1 Punkt Życia w ciągu pojedynczej fazy.
<b>2</b>	<b>Oplatające Korzenie</b> (Entwining Roots)			
(5+) [8+]	18"	Kłątwa	Jedna Tura	Cel otrzymuje (-1) [-2] Umiejętności Ofensywnych, (-1) [-2] Umiejętności Defensywnych oraz (-1) [-2] do trafienia Atakami Strzeleckimi.
<b>3</b>	<b>Uzdrowiająca Woda</b> (Healing Waters)			
8+	18"	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasady: Odporność (6+) oraz Odporność (+1, maks. 3+).
<b>4</b>	<b>Pan Ziemi</b> (Master of Earth)			
7+	6"	Kłątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 2K6 Trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 1 i zasadą Magiczne Ataki.
<b>5</b>	<b>Kamienna Skóra</b> (Stone Skin)			
10+	18"	Wzmacniający	Jedna Tura	Ataki w Zwarcu wykonane przeciwko celowi nigdy nie mogą ranić lepiej niż na 5+.
<b>6</b>	<b>Letni Wzrost</b> (Summer Growth)			
11+	12"	Miejscowy	Natychmiastowy	Sprzymierzone oddziały w 6" od punktu będącego celem Przywracają K3 Punkty Życia. Postacie oraz modele z zasadą Górujący Przywracają 1 Punkt Życia, zamiast K3.



## Ewokacja

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>P</b>				
<b>Przywołanie Dusz</b> (Evocation of Souls)				
			Natychmiastowy	Jeśli pula Znaczników Woalu właściciela zawiera mniej niż 3 Znaczniki Woalu, otrzymuje on jeden Znacznik Woalu. W czasie pojedynczej fazy, można wygenerować tylko 1 Znacznik Woalu przy użyciu tego czaru.
<b>1</b>				
<b>Wsparcie Przodków</b> (Ancestral Aid)				
(6+) [7+]	(12") [18"]	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie swoich Ataków w Walce w Zwarcu.
<b>2</b>				
<b>Szepty Woalu</b> (Whispers of the Veil)				
8+	24"	Klątwa	Jedna Tura	Cel otrzymuje -1 Wytrzymałości. Dodatkowo, oddział z przynajmniej jednym modelem, będącym pod wpływem przynajmniej jednego źródła tego czaru, otrzymuje -1 Dyscypliny.
<b>3</b>				
<b>Przyśpieszenie Czasu</b> (Hasten of Hour)				
(7+) [10+]	(24") [18"]	Bezpośredni Klątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Należy wybrać (1 model) [do 3 modeli] celu (którymi mogą być Postacie lub Dowódcy). Każdy wybrany model otrzymuje 1 trafienie z Penetracją Pancerza 10 i zasadą Magiczne Ataki, które rani automatycznie.
<b>4</b>				
<b>Widmowe Ostrza</b> (Spectral Blades)				
(6+) [9+]	18"	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie swoich Ataków w Zwarcu [i otrzymuje zasadę Zabójcze Uderzenie].
<b>5</b>				
<b>Dotyk Żniwiarza</b> (Touch of the Reaper)				
(7+) [9+]	(24") [18"]	Bezpośredni Klątwa Ofensywny [Skupiony] [Pocisk]	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3 trafienia z Siłą 10, Penetracją Pancerza 10 i zasadą Magiczne Ataki. Wykonując rzuty na zranienie tym atakiem, należy użyć wartość współczynnika Dyscypliny modelu, przeciwko któremu trafienie zostało rozdzielone, zamiast wartość jego współczynnika Wytrzymałości.
<b>6</b>				
<b>Danse Macabre</b> (Danse Macabre)				
(6+) [9+]	(18") [9"] [Aura]	Wzmacniający	Natychmiastowy	Cel może wykonać (12") [6"] Magicznego Ruchu, a podczas tego ruchu otrzymuje zasadę Widmowy Ruch.



## Kosmos

## Kosmologia

## Chaos

### Dualizm (Duality):

Wszystkie czary Kosmologii są podzielone na dwie wersje, przedstawiające dwa różne aspekty: **Kosmos** oraz **Chaos**. Rzucając czar Kosmologii zawsze należy zawsze zadeklarować, która wersja czaru jest używana. Za każdym razem, gdy Rzucający skutecznie rzuci czar Kosmologii (ale nie Zaklęty Czar), następny czar Kosmologii, którego próba zostanie podjęta, posiada Wartość Rzucenia zmniejszoną o 1 pod warunkiem, że ten czar jest czarem Kosmologii o przeciwnym aspekcie.

Typ	Czas Trwania	Wartość Rzucenia	Zasięg
<b>1</b> <b>Zmieniony Widok</b> (Altered Sight)		<b>5+</b>	<b>24"</b>
Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje +2 Umiejętności Ofensywnych, a Celność jego broni zostaje zwiększona o 1.	
Klątwa		Cel otrzymuje -2 Umiejętności Ofensywnych, a Celność jego broni zostaje zmniejszona o 1.	
<b>2</b> <b>Prawda Czasu</b> (Truth of Time)		<b>6+</b>	<b>24"</b>
Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje +2" Ruchu oraz +2 Zręczności.	
Klątwa		Cel otrzymuje -2" Ruchu, do minimalnej wartości 3, oraz -2 Zręczności, do minimalnej wartości 1.	
<b>3</b> <b>Lód i Ogień</b> (Ice and Fire)		<b>8+</b>	<b>24"</b>
Klątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki. Skuteczne Ochrony Specjalne wykonane przeciwko ranom zadany przez ten czar muszą zostać przerzucone.	
		Cel otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki. Skuteczne Ochrony Pancerza wykonane przeciwko ranom zadany przez ten czar muszą zostać przerzucone.	
<b>4</b> <b>Postrzeżenie Siły</b> (Perception of Strength)		<b>8+</b>	<b>24"</b>
Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.	
Klątwa		Cel otrzymuje -1 Siły oraz -1 Penetracji Pancerza.	
<b>5</b> <b>Jedność w Rozbieżności</b> (Unity in Divergence)		<b>9+</b>	<b>24"</b>
Wzmacniający	Jedna Tura	Wszystkie modele celu otrzymują zasadę Egida (5+).	
Bezpośredni Klątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 3, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Atak Obszarowy (6×6) oraz Magiczne Ataki.	
<b>6</b> <b>Dotknięcie Serca</b> (Touch of Heart)		<b>7+</b>	<b>24"</b>
Skupiony Wzmacniający		Cel Odzyskuje 1 Punkt Życia.	
Klątwa Ofensywny Pocisk Skupiony	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Penetracją Pancerza 10 i zasadą Magiczne ataki, które rani automatycznie.	



## Okultyzm

### Ofiara (The Sacrifice):

Rzucając czary Okultyzmu (ale nie Zakłète Czary), natychmiast po rzuceniu Kości Magii, ale przed podjęciem jakiegokolwiek Próby Rozproszenia, Gracz Aktywny może wybrać sprzymierzony niezaangażowany oddział w 24" lub oddział Rzucającego. Dany oddział może zostać wybrany tylko raz w ciągu danej fazy. Wybrany oddział otrzymuje X trafień z zasadą Magiczne ataki, które ranią automatycznie, bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony, gdzie X jest ustalany przez wartość współczynnika Dyscypliny największej grupy modeli w oddziale, ignorując wszelkie modyfikatory Dyscypliny. W przypadku remisu, należy korzystać z mniejszej wartości:

- wartość Dyscypliny od 0 do 4: 3 trafienia,
- wartość Dyscypliny od 5 do 7: 2 trafienia,
- wartość Dyscypliny od 8 do 10: 1 trafienie.

Jeśli utrata danego Punktu Życia, spowodowana zasadą Ofiara, powoduje usunięcie ostatniego modelu wybranego oddziału jako poległego, zostaje ona zignorowana. Utrata Punktów Życia, spowodowana zasadą Ofiara, nigdy nie powoduje Testów Paniki.

Jeśli użycie zasady Ofiara spowoduje utratę przynajmniej jednego Punktu Życia, Czar zostaje rzucony w alternatywnej wersji. W takim przypadku należy użyć tekstu zapisanego w { }.

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>1</b>	<b>Oddech Rozkładu</b> (Breath of Corruption)			
(6+) [9+]	(Rzucający) [12"]	[Skupiony] [Wzmacniający]	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasadę Zionięcie (Magiczne Ataki, Toksyczne Ataki). [Celem tego czaru mogą być jedynie Postacie, Dowódcy i oddziały pojedynczych modeli.] {Jeśli Zionięcie jest użyte jako Atak Strzelecki, jego zasięg zostaje zwiększony do 18".}
<b>2</b>	<b>Ręka Chwały</b> (Hand of Glory)			
(6+) [8+]	(Rzucający) [12"]	[Skupiony] [Wzmacniający]	Jedna Tura	Cel {, wszystkie modele znajdujące się w jego Oddziale w chwili rzucenia czaru oraz Przywrócone modele w oddziale} otrzymuje zasady: Egida (6+) oraz Egida (+1, maks. 3+). [Celem tego czaru mogą być jedynie Postacie, Dowódcy i oddziały pojedynczych modeli.]
<b>3</b>	<b>Wewnętrzna Zgnilizna</b> (The Rot Within)			
6+	24"	Kłątwa	Permanentny	Cel otrzymuje -1 Umiejętności Ofensywnych oraz -1 Umiejętności Defensywnych. {Rzucający otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych oraz +1 Umiejętności Defensywnych.}
<b>4</b>	<b>Pentagram Bólu</b> (Pentagram of Pain)			
(5+) [6+]	(24") [12"] [Aura]	(Kłątwa) [Uniwersalny]	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K6 Trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 1 i zasadą Magiczne Ataki. [Efekty czaru nie wpływają na oddział Rzucającego.] {Jeśli czar zada przynajmniej jedną niewybronioną Ranę, Rzucający Odzyskuje 1 Punkt Życia.}
<b>5</b>	<b>Piętno Losu</b> (Marked of Doom)			
9+	24"	Bezpośredni Kłątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 Trafienie z Siłą 10, Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Wielokrotne Rany (K3). {Jeśli cel znajduje się w 12" od Rzucającego, należy wybrać pojedynczą Postać lub Dowódcę w oddziale będącym celem. Wybrany model otrzymuje dane trafienie.}
<b>6</b>	<b>Wezwanie Umarłych</b> (The Grave Calls)			
11+	18"	Bezpośredni Kłątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 2K6 Trafień z Siłą 5, Penetracją Pancerza 2 i zasadą Magiczne Ataki. {Jeśli cel znajduje się w 12" od Rzucającego, powyższe trafienia otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.}



## Piromancja

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
<b>P</b> <b>Płomień</b> (Blaze)	24"	Klątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 5, penetracją Pancerza 2 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.
<b>1</b> <b>Kula Ognia</b> (Fireball) pow	4+ 36"	Klątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K6 trafienia z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.
<b>2</b> <b>Płaszcz Popiołów</b> (Cloak of Cinders) (7+) [9+]	18"	Wzmacniający	Jedna Tura	Ataki w Zwarcu [oraz Ataki Zasięgowe] przeciwko celowi otrzymują -1 do zranienia.
<b>3</b> <b>Płonące Ostrza</b> (Flaming Swords) (8+) [11+]	(18") [6"] [Aura]	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki. Dodatkowo, Ataki w Zwarcu oraz Ataki Strzeleckie celu otrzymuje +1 do zranienia.
<b>4</b> <b>Strumień Piroklastyczny</b> (Pyroclastic Flow) (7+) [10+]	(24") [12"]	Klątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje (2K6) [3K6] trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.
<b>5</b> <b>Wypalająca Salwa</b> (Scorching Salvo) 8+	24" Aura	Klątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3+1 trafienia Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.
<b>6</b> <b>Pokrywający Żar</b> (Enveloping Embers) 9+	24"	Bezpośredni Klątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 3, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Atak Obszarowy (6×6), Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.



## Szamanizm

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>P Skaryfikacja</b> (Scarification)				
	<b>Rzucający</b>		Jedna Tura	Ataki w Zwarcu przeciwko celowi nie mogą ranić lepiej niż 5+.
<b>1 Przebudzenie Bestii</b> (Awaken the Beast)				
(6+) [7+]	18"	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje (+1 Siły oraz +1 Penetracji Panczerza) [+1 Wytrzymałości].
<b>2 Rój Insektów</b> (Swarm of Insects)				
(5+) [8+]	(24") [48"]	Klątwa Ofensywny Pocisk	Permanentny	Natychmiast po skutecznym rzuceniu tego czaru cel otrzymuje 5K6 trafień z Siłą 1, Penetracją Panczerza 0 i zasadą Magiczne Ataki. Jeśli czar zadał przynajmniej jedną niewybronioną ranę, cel otrzymuje -1 do trafienia Atakami Strzeleckimi. Ten czar dobiega końca natychmiast, gdy cel wykona Podstawowy Ruch, Marsz, Ruch Szarży, Nieudany Ruch Szarży, Ruch Pogoni lub Najeżdżanie.
<b>3 Dzika Furia</b> (Savage Fury)				
(5+) [8+]	(12") [24"]	Uniwersalny	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasady: Nieustraszony, Skupienie Bitewne oraz Szał.
<b>4 Przejmujące Wycie</b> (Chilling Howl)				
(6+) [10+]	36"	Klątwa	Jedna Tura	Wszystkie oddziały, które w chwili rzucenia tego czaru znajdowały się w (6") [12"] od celu, otrzymują -1 do zranienia swoimi Atakami (Strzeleckimi) [Zasięgowymi, wliczając efekty czarów rzuconych podczas działania czaru Przejmujące Wycie].
<b>5 Totemiczne Przyzwanie</b> (Totemic Summon)				
(9+) [12+]	96"	Miejscowy	Natychmiastowy	Właściciel Przyzywa Bestie Totemu (statystyki poniżej). Przyzwany model musi zostać umieszczony w (1") [10"] od Krawędzi Stołu.
<b>6 Złamanie Morale</b> (Break the Spirit)				
(9+) [11+]	(18") [36"]	Klątwa	Jedna Tura	Cel otrzymuje -1 do trafienia i traktuje wszystkie Formy Terenu (wliczając Teren Otwarty) jak Tereny Niebezpieczne (2).



### Bestia Totemu

(Totemic Beast)

pojedynczy model

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6"	-	7	Losowy Ruch (3K6"), Nieustraszony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestia Totemu	4	3	5	2	3	Zionięcie (S3, PP)



## Taumaturgia

### Osąd Najwyższych (Judgment of High):

Rzucając czary Taumaturgii (ale nie Zakłętę Czary), wszystkie Kości Magii z wynikiem '1' muszą zostać przerzucone. Kości powodujące Przepelnienie Mocą nie mogą zostać przerzucone. Jeśli Rzucający zostanie Przepelniony Mocą podczas rzucania czaru Taumaturgii, dodaj +1 Modyfikator Przepelnienia Mocą.

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>1</b> <b>Ręka Niebios</b> (Hand of Heaven)  (5+) [8+]	24"	Klątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	Cel otrzymuje (K6) [K6+1] trafień z Siłą (K6) [K6+1], Penetracją Pancerza (2) [3] i zasadą Magiczne Ataki. Należy wykonać pojedynczy rzut na liczbę trafień i pojedynczy rzut na Siłę, a wynik wyrzuconej Siły zastosować do wszystkich trafień.
<b>2</b> <b>Uderzenie Niewiernych</b> (Smite the Unbeliever)  (6+) [9+]	24"	Klątwa	Jedna Tura	(Natychmiast po skutecznym rzuceniu czaru rzuć K6.) [Wybierz efekt rzucając czar.] - (Przy wyniku 1-3) cel otrzymuje -1 Wytrzymałości. - (Przy wyniku 4-6) cel otrzymuje -1 Siły oraz -1 Penetracji Pancerza.
<b>3</b> <b>Niezrozumiała Mowa</b> (Speaking in Tongues)  7+	24"	Klątwa	Jedna Tura	Cel musi wykonać Test Dyscypliny. Jeżeli cel zda ten test, otrzymuje zasadę Nieustraszony. Jeśli cel nie zda tego testu, podlega zasadzie Wstrząśnięcie.
<b>4</b> <b>Oczyszczający Ogień</b> (Cleansing Fire)  (5+) [8+]	(Rzucający) [18"]	[Skupiony] [Wzmacniający]	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasadę Zionięcie (S K3+2, PP 1, Magiczne Ataki). (Rzut K3 należy wykonać natychmiast po skutecznym rzuceniu tego czaru). [Celem czaru mogą być jedynie Postacie, Dowódcy i oddziały pojedynczych modeli.]
<b>5</b> <b>Gniew Boży</b> (Wrath of God)  12+	96"	Miejscowy	Permanentny	Właściciel umieszcza znacznik w punkcie będącym celem. Na koniec każdej następczej Fazy Magii wykonuje on rzut K6: - Przy wyniku 1-3 nic się nie dzieje. - Przy wyniku 4-6 każdy oddział w 2K6" otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 5, Penetracją Pancerza 2 i zasadą Magiczne Ataki.  Jeśli oddział nie zda Testu Paniki wywołanego tym czarem, Ucieka bezpośrednio od znacznika (na potrzeby wszystkich innych zasad, Rzucający jest uznawany jako atakujący). Następnie czar dobiega końca, a jego znacznik zostaje usunięty.
<b>6</b> <b>Próba Wiary</b> (Trial of Faith)  (7+) [10+]	(24") [18"]	Bezpośredni Klątwa Ofensywny [Pocisk] [Skupiony]	Natychmiastowy	Rzucający rzuca K3+1, a cel rzuca K3. Jeśli rzut Rzucającego jest wyższy, cel otrzymuje liczbę ran równą różnicy obydwu rzutów. Trafienia te posiadają Penetrację Pancerza 10, zasadę Magiczne Ataki i ranią automatycznie.



## Wróżbiarstwo

### Konklawe (The Conclave):

Czary Wróżbiarstwa otrzymują +3" Zasięgu, za każdego dodatkowego sprzymierzonego Maga w 12" od Rzucającego. Łączna wartość modyfikacji zasięgu, wynikająca z zasady konklawe, nigdy nie może zostać zwiększona powyżej +9", jednak inne źródła nadal mogą zwiększać zasięg danego czaru.

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>P</b>	<b>Prowadzące Światło</b> (Guiding Light)			Testy Dyscypliny oddziału, w którym wszystkie modele znajdują się pod wpływem efektów tego czaru, podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego. Efekty tego czaru nie mogą wpływać na dany oddział więcej niż raz w ciągu jednej Fazy Magii.
	12"	Wzmacniający	Jedna Tura	
<b>1</b>	<b>Znajomość Wroga</b> (Know Thine Enemy)			Cel otrzymuje +2 Umiejętności Ofensywnych, +2 Umiejętności Defensywnych oraz +2 Zręczności.
(7+) [12+]	18" [6"] [Aura]	Wzmacniający	Jedna Tura	
<b>2</b>	<b>Osąd Przeznaczenia</b> (Fate's Judgment)			Cel otrzymuje (K3) [K6] trafień z Penetracją Panczerza 0 i zasadą Magiczne Ataki, które ranią automatycznie, bez możliwości skorzystania Ochrony Specjalnych (Ochrona Panczerza jest nadal dozwolona).
(5+) [9+]	18"	Kłątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	
<b>3</b>	<b>Przepowiednia</b> (Srying)			Cel otrzymuje zasady: Dekoncentrowanie oraz Trudny Cel (1).
(7+) [12+]	18" [6"] [Aura]	Wzmacniający	Jedna Tura	
<b>4</b>	<b>Ułożenie Gwiazd</b> (The Stars Align)			Cel otrzymuje zasadę Boskie Ataki. Dodatkowo, cel musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie wykonane dla swoich Ataków w Walce w Zwarcu (i Ataków Strzeleckich).
(8+) [12+]	18" [6"] [Aura]	Wzmacniający	Jedna Tura	
<b>5</b>	<b>Niezawodne Uderzenie</b> (Unerring Strike)			Cel otrzymuje 2K6 trafienia [podlegające zasadzie Rzutu Maksymalizującego] z Penetracją Panczerza 1 i zasadami: Boskie Ataki oraz Magiczne Ataki, które ranią na 4+.
(9+) [12+]	18"	Kłątwa Ofensywny Pocisk	Natychmiastowy	
<b>6</b>	<b>Lustro Woalu</b> (Mirror of the Veil)			Cel otrzymuje zasadę Odporność na Magię (3), która jest stosowana również przeciwko sprzymierzonym czarom.
(7+) [10+]	18" [6"] [Aura]	Uniwersalny	Jedna Tura	

# PRZEDMIOTY SPECJALNE

Podczas budowania swojej armii, gracz ma możliwość indywidualnego ulepszenia podstawowego wyposażenia części modeli, najczęściej Postaci i Chorążych, poprzez wykupienie Przedmiotów Specjalnych dla tych modeli. Większość Przedmiotów Specjalnych jest dostępna dla większości armii ze świata The 9th Age (patrz sekcja Lista Podstawowych Przedmiotów Specjalnych), natomiast każda z armii posiada również specyficzne Przedmioty Specjalne, które znaleźć można w odpowiednich Księgach Armii. W przypadku Modeli Wieloczęściowych, te ulepszenia mogą być wykupione wyłącznie dla części modelu z możliwością wykupienia Przedmiotów Specjalnych.

Każdy Przedmiot Specjalny podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju, chyba że zapisano inaczej.

## Kategorie Przedmiotów Specjalnych

Każdy Przedmiot Specjalny należy do jednej z następujących kategorii:

- Zaklęcia Broni
- Zaklęcia Panczerzy
- Zaklęcia Sztandarów
- Artefakty

Każda z kategorii posiada własny zestaw zasad i są one opisane poniżej.

### Zaklęcia Broni

Zaklęcia Broni stanowią ulepszenia broni. Ulepszona broń podstawowa jest nazywana zaklętą bronią i podlega wszystkim zasadom dotyczącym oryginalnej broni oraz Zaklęcia Broni. Poniższe zasady stosowane są do Zaklęć Broni oraz do zaklętych broni:

- Model może posiadać tylko jedno Zaklęcie Broni.
- Jeśli model posiada więcej niż jedną broń, w Liście Armii musi znajdować się zapis, która broń została zaklęta (należy pamiętać, że wszystkie modele są wyposażone w Broń Ręczną).
- Każde Zaklęcie Broni stosowane jest do konkretnych broni (np. Wielka Broń) lub do kategorii broni (np. Broń do Walki w Zwarcu). Należy zauważyć, że Broń Strzelecka, która uznawana jest jako Broń do Walki w zwarcu w czasie walki w zwarcu (jak na przykład Para Pistoletów z Księgi Armii Imperium Sonnstalu), nie może zostać normalnie Zaklętą zaklęciem Broni do Walki w Zwarcu.
- Model wyposażony w zaklętą Broń do Walki w Zwarcu (wliczając Broń Ręczną) musi jej używać, [kiedy wykonuje Ataki w Walce w Zwarcu, jeśli to możliwe](#).
- Model wyposażony w zaklętą Broń Strzelecką, musi jej używać, [kiedy wykonuje Ataki Strzeleckie, jeśli to możliwe](#).
- Ataki wykonane zaklętą bronią otrzymują zasadę [Magiczne Ataki](#).

### Zaklęcia Panczerzy

Zaklęcia Panczerzy stanowią ulepszenia Części Panczerza. Ulepszony pancierz podstawowy jest nazywany zaklętym pancierzem i podlega wszystkim zasadom dotyczącym oryginalnego pancierza oraz Zaklęcia Panczerza. Poniższe zasady stosowane są do Zaklęć Panczerzy oraz do zaklętych panczerzy:

- Każda pojedyncza część pancierza modelu jaką nosi, może posiadać tylko jedno Zaklęcie Panczerza.
- Jeśli model nosi więcej niż jedną część pancierza, która może zostać zaklęta, w Liście Armii musi znajdować się zapis, która część pancierza została zaklęta. Jeśli model nie posiada danej Części Panczerza, nie może wykupić Zaklęć Panczerzy.
- Każde Zaklęcie Panczerza stosowane jest do konkretnych części pancierza (np. Ciężka Zbroja) lub do kategorii panczerzy (np. Zestaw Panczerza).

### Zaklęcia Sztandarów

Zaklęcia Sztandarów stanowią ulepszenia dla Chorążych i Sztandarowych Armii. Ulepszony sztandar nazywany jest zaklętym sztandarem. Każdy sztandar może co do zasady posiadać tylko jedno Zaklęcie Sztandaru, jednak Sztandarowy Armii może wykupić do dwóch Zaklęć Sztandarów.

### Artefakty

Model może posiadać do dwóch Artefaktów.

## Właściwości Przedmiotów Specjalnych

### Dominujący

Model może posiadać tylko jeden Dominujący Przedmiot Specjalny.

### Na Kogo Działają Efekty

Przedmioty Specjalne mogą działać na różne cele:

- Terminy: dzierżyciel, nosiciel oraz posiadacz, oznaczają to samo i odnoszą się do części modelu, której wykupiono dany Przedmiot Specjalny (i nie działa na jej wierzchowca).
- Terminy: model, model nosiciela oraz model posiadacza, oznaczają to samo i odnoszą się do wszystkich części modelu tego modelu, któremu wykupiono dany Przedmiot Specjalny, wliczając wierzchowce (zauważ, że ta zasada nadpisuje zasadę Potężne Cielsko).
- Terminy: oddział, oddział nosiciela oraz oddział posiadacza, oznaczają to samo i odnoszą się do wszystkich części modelu (wliczając wierzchowce) w oddziale będącym celem lub w tym samym oddziale co nosiciel/posiadacz Artefaktu (wliczając samego nosiciela/posiadacza).

## Lista Podstawowych Przedmiotów Specjalnych

Przedmioty Specjalne wymienione poniżej, zaliczają się do Podstawowych Przedmiotów Specjalnych i są dostępne dla wszystkich modeli i oddziałów, które posiadają możliwość wykupienia Przedmiotów Specjalnych z danej kategorii. Są one często wykupywane jako dodatkowe, wraz ze specyficznymi dla danej armii Przedmiotami Specjalnymi.

### Zakłęcia Broni

<b>Królobójca</b> (King Slayer) 50 pkt Zajęcie Broni do Walki w Zwarcu. Dzierżyciel otrzymuje +X Ataków, kiedy używa tej broni, a ataki wykonane tą bronią otrzymują +X Siły oraz +X Penetracji Pancerza. X jest równy liczbie wrogich Postaci w kontakcie podstawek z oddziałem dzierżyciela i jest obliczany na Poziomie Inicjatywy, w którym ataki te są wykonywane.	<b>Złowieszcze Inskrypcje</b> (Eldritch Inscription) 40 pkt Zajęcie Broni do Walki w Zwarcu. <b>Nieudane rzuty na zranienie atakami wykonanymi tą bronią muszą zostać przerwane.</b>
<b>Serce Bohatera</b> (Hero's Heart) 50 pkt Zakłęcie Broni Ręcznej lub Dwóch Broni. Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią zawsze posiadają przynajmniej 5 Siły i przynajmniej Penetrację Pancerza 2.	<b>Łamacz Tarcz</b> (Shield Breaker) 35 pkt Zajęcie Broni do Walki w Zwarcu. Ataki wykonane tą bronią otrzymują +6 Penetracji Pancerza i nigdy nie mogą ranić lepiej niż przy wyniku 3+.
<del><b>Tytaniczna Siła</b> (Titanic Might) 50 pkt</del>	<b>Oczyszczające Światło</b> (Cleansing Light) 30 pkt Zajęcie Broni do Walki w Zwarcu. Na początku każdej Rundy Walki, dzierżyciel może zdecydować, czy ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: <b>Boskie Ataki</b> oraz Ogniste Ataki. Efekty trwają do końca danej Rundy Walki.
<b>Dotyk Wielkości</b> (Touch of Greatness) 45 pkt Zajęcie Broni do Walki w Zwarcu. Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły i +1 Penetracji Pancerza. Modyfikator Siły z tej broni (wliczając modyfikatory oryginalnej broni oraz Zakłęcia Broni) nie mogą przekroczyć +2 (ale mogą przekroczyć +2, jeśli modyfikatory pochodzą z innego źródła, np. z czarów).	<b>Nadnaturalna Zwinność</b> (Supernatural Dexterity) 20 pkt Zajęcie Broni do Walki w Zwarcu. Dzierżyciel otrzymuje +2 Umiejętności Ofensywnych i +2 Zręczności, kiedy używa tej broni.

## Zaklęcia Pancerzy

<b>Oszust Śmierci</b> (Death Cheater) 100 pkt Zaklęcie Zestawu Pancerza. Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza i zasadę Odporność (4+).	<b>Bazaltowy Rdzeń</b> (Basalt Infusion) 40 pkt Zaklęcie Zestawu Pancerza. Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza i zasadę Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki). Posiadacz automatycznie nie zdaje Ochrony Specjalnej Odporność.
<b>Wezwanie Przeznaczenia</b> (Destiny's Call) 70 pkt Tylko modele inne niż o klasyfikacji Duży Konstrukcja oraz modele inne niż z zasadą Górujący. Zaklęcie Zestawu Pancerza. Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+). Dodatkowo, jego Pancerza jest równy 3 i nigdy nie może zostać zwiększony ponad tę liczbę.	<b>Widmowa Ochrona</b> (Ghostly Guard) 35 pkt Zaklęcie Ciężkiej Zbroi lub Zbroi Płytovej. Posiadacz otrzymuje +2 Pancerza przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki.
<b>Okucie Zmierzchu</b> (Dusk Forged) 55 pkt Zaklęcie Tarczy. Posiadacz może zdecydować się na przerwienie jego nieudanych Ochron Pancerza, kiedy używa tej Tarczy. Jeśli przerzut Ochrony Pancerza pochodzący z Okucia Zmierzchu nie uda się, posiadacz automatycznie nie zdaje wszelkich Ochron Specjalnych przeciwko danej ranie.	<b>Alchemiczny Stop</b> (Alchemist's Alloy) 15 pkt Zaklęcie Zestawu Pancerza. Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza oraz -2 Umiejętności Ofensywnych.
<b>Esencja Mitrilu</b> (Essence of Mithril) 50 pkt Tylko modele inne niż o klasyfikacji Duży Konstrukcja oraz modele inne niż z zasadą Górujący. Zaklęcie Zestawu Pancerza. Pancerz Posiadacza jest równy 5 i nigdy nie może być zwiększony powyżej tej wartości.	<b>Ochrona Wierzby</b> (Willow's Ward) 15 pkt Tylko modele piesze. Zaklęcie Tarczy. Podczas używania tej Tarczy, posiadacz nie może używać zasady Parowanie, otrzymuje +1 Pancerza, a Trafienia z Uderzenie rozdzielone przeciwko posiadaczowi otrzymują -2 Penetracji Pancerza.

## Zaklęcia Sztandarów

<del><b>Sztandar Przebiecia</b> (Rending Banner) 50 pkt</del>	<b>Sztandar Płomieni</b> (Flaming Standard) 30 pkt 0-3 na Armię. Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku Rundy Walki lub zanim oddział posiadacza strzeli. Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Ogniste Ataki. Jeśli aktywowany, gdy oddział jest Zaangażowany w Walkę, efekt trwa do momentu, aż oddział posiadacza nie będzie dłużej Zaangażowany w Walkę. Jeśli aktywowany zanim oddział posiadacza strzeli, efekt trwa do końca danej fazy.
<b>Sztandar Szybkości</b> (Banner of Speed) 50 pkt 0-3 na Armię. Oddział z przynajmniej jednym Sztandarem Szybkości otrzymuje +1" Ruchu oraz +2" Marszu.	<b>Sztandar Dyscypliny</b> (Banner of Discipline) 20 pkt 0-3 na Armię. Oddział posiadacz może przerzucić nieudane Testy Paniki. Jeśli Sztandarowy Armii lub Generał jest częścią oddziału posiadacza, oddział ten automatycznie zdaje wszystkie Testy Paniki.
<b>Sztandar Nieustępliwej Kompanii</b> (Banner of the Relentless Company) 40 pkt 0-3 na Armię. Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany w czasie Fazy Ruchu właściciela. Wszystkie modele o typie Piechota w oddziale posiadacza, mają zawsze Marsz 15" z następującymi warunkami: <ul style="list-style-type: none"><li>- Postacie nie mogą dobrowolnie opuścić oddziału posiadacza.</li><li>- Oddział posiadacz nie może wykonać żadnego Ataku Strzeleckiego.</li><li>- W czasie pojedynczej fazy, może zostać aktywowany tylko jeden Sztandar Nieustępliwej Kompanii.</li></ul> Efekty trwają do końca danej Tury Gracza.	<b>Ikona Eteru</b> (Aether Icon) 10 pkt 0-3 na Armię. Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Odporność na Magię (1). Jeśli oddział posiada inne źródło zasady Odporność na Magię, wartość tej zasady Odporności na Magię zostaje zwiększony o 1.
<b>Sztandar Prześladowcy</b> (Stalker's Banner) 35 pkt 0-3 na Armię. Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Obieżyświat.	<b>Sztandar Legionu</b> (Legion Standard) 10 pkt 0-3 na Armię. Oddział z jednym Sztandarem Legionu zwiększa maksymalny możliwy Bonus za Szeregi o 1 (zazwyczaj oznacza to, że oddział może dodać do 4 Pełnych Szeregów do swojego Wyniku Walki). Oddział z przynajmniej dwoma Sztandarami Legionu zwiększa maksymalny możliwy Bonus za Szeregi o 2.

## Artefakty

- Zwój Związania** (Binding Scroll) 65 pkt  
0-2 na Armię.  
Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany po Skupieniu Woalu (na koniec kroku 3 Sekwencji Fazy Magii). Kiedy zostanie aktywowany, należy wybrać wrogi model i jeden z jego Czarów Przypisanych, Zaklętych Czarów lub Czarów Nauczonych. Wybrany modle nie może rzucać wybranego czaru do końca danej Fazy Magii. W trakcie pojedynczej fazy tylko jeden Zwój Związania może zostać aktywowany.
- Księga Wiedzy Tajemnej** (Book of Arcane Mastery) 50 pkt  
Dominujący. Tylko Praktykanci Magii i Adepti Magii.  
O ile posiadacz nie ma zasady Zmienna Magia, zna on jeden dodatkowy Czar Nauczony, który jest wybierany spośród Czarów Nauczonych 1, 2, 3 lub 4 jego Ścieżki. Dodatkowo, posiadacz nie może rzucać Czaru Rasowego.
- Magiczne Dziedzictwo** (Magical Heirloom) 50 pkt  
Dominujący. Tylko Magowie.  
Posiadacz otrzymuje Czar Rasowy w czasie Wyboru Czarów, zawsze zna go jako dodatkowy do jego pozostałych czarów, nie może go wybrać podczas Wyboru Czarów i nie może go zamienić ani stracić w inny sposób.
- Talizman Ochrony** (Talisman of Shielding) 50 pkt  
Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (5+).
- Talizman Pustki** (Talisman of Void) 50 pkt  
Posiadacz otrzymuje zasadę Skupienia (1).
- Korona Króla Maga** (Crown of the Wizard King) 45 pkt  
Tylko modele inne niż Magowie.  
Podczas Wyboru Czarów, należy losowo wybrać Ścieżkę Magii (spośród wszystkich Ścieżek w tej księdze). Posiadacz zostaje Praktykantem Magii korzystającym z danej Ścieżki. Ten Praktykant Magii nie może wybrać Czaru Rasowego. Posiadacz nie może wykupić żadnego Przedmiotu Specjalnego ani innego ulepszenia, które jest ograniczone tylko dla Magów (lub dla typów Magów).
- Kryształowa Kula** (Crystal Ball) 45 pkt  
Dominujący.  
Jeśli posiadacz znajduje się na Polu Bitwy, pierwsza Próba Rozproszenia podejmowana w każdej wrogiej Fazie Magii otrzymuje Modyfikator Rozproszenia +2. Podczas Prób Rozproszenia wykonywanych pojedynczą Kością Magii, naturalne '1' lub '2' na Kości Magii zawsze powoduje nieudaną Próbę Rozproszenia, bez względu na modyfikatory.
- Berło Mocy** (Sceptre of Power) 40 pkt  
Jednokrotne Użycie. Mag z tym Artefaktem może dodać pojedynczą Kość Magii ze swojej puli Kości Magii do jednego swojego rzucenia lub rozproszenia czaru, zaraz po wykonaniu rzucenia lub rozproszenia czaru (rzucenie czaru nie może przekroczyć limitu maksymalnie 5 Kości Magii).
- Esencja Wolnej Woli** (Essence of Free Mind) 35 pkt  
Tylko Magowie.  
Posiadacz może wybrać do dwóch Ścieżek w swojej Liście Armii, zamiast tylko jednej (spośród Ścieżek dostępnych dla niego). W czasie Wyboru Czarów należy wybrać, której z tych Ścieżek będzie używać. Posiadacz nie może wybrać Czar Nauczonego 5 oraz 6 z wybranej Ścieżki.
- Kostur Bitewny** (Rod of Battle) 35 pkt  
Posiadacz może rzucać Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8): Zasięg: 18", Typ: Wzmacniający, Czas Trwania: Jedna Tura. Cel otrzymuje +1 do trafienia Atakami w Walce w Zwarciu.
- Buty Zwiadowcy** (Ranger's Boots) 30 pkt  
Tylko modele piesze o klasyfikacji Standardowy Piechota.  
Posiadacz otrzymuje zasadę Obieżyświat i o ile nie używa zasady Lot, otrzymuje +2 Ruchu, do maksymalnej wartości 10, oraz +4 Marszu, do maksymalnej wartości 20.
- Korona Autokracji** (Crown of Autocracy) 30 pkt  
Tylko modele bez zasady Nie Jest Przywódcą.  
Zasięg zasady Obecność Dowódcy modelu (jeśli ją posiada) zostaje zwiększony o 3", do maksymalnej wartości 18". Jeśli model nie posiada zasady Obecność Dowódcy, otrzymuje zasadę Obecność Dowódcy, której zasięg zawsze wynosi 3".
- Obsydianowy Kamień** (Obsidian Rock) 30 pkt  
Posiadacz otrzymuje zasadę Odporność na Magię (2).
- Smoczy Kostur** (Dragon Staff) 25 pkt  
Posiadacz otrzymuje Zionięcie (S3, PP0, Ogniste Ataki).
- Eliksir Szybkości** (Potion of Swiftmess) 20 pkt  
Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Rundy Walki. Do końca danej Tury Gracza, posiadacz otrzymuje +3 Zręczności.
- Klejnot Smoczego Ognia** (Dragonfire Gem) 20 pkt  
Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki). Posiadacz automatycznie nie zdaje Ochrony Specjalnej Odporność.
- Naramiennik Gromu** (Lightning Vambraces) 20 pkt  
Posiadacz może rzucać Ręka Niebios (Taumaturgia) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).
- Eliksir Siły** (Potion of Strength) 10 pkt  
Tylko modele inne niż o rozmiarze Gigantyczny.  
Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Rundy Walki. Do końca Tur Gracza, posiadacz otrzymuje zasadę Miażdzący Cios.
- Urok Szczęścia** (Lucky Charm) 10 pkt  
Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany, gdy model posiadacza nie zda Ochrony Pancerza. Ten nieudany rzut na Ochronę Pancerza może zostać przerzucony.