

THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ

Справочник чародея

2-я редакция, версия 2024 – 7 марта 2024 г.



Как использовать этот документ 2



Пути магии 2



Алхимия 5

Ведьмовство 6

Друидизм 7

Космология 8

Оккультизм 9

Пиромантия 10

Прорицание 11

Тауматургия 12

Шаманизм 14

Эвокация 16



Особые предметы 17

Чары для оружия 19

Чары для брони 19

Чары для знамен 20

Артефакты 21



Журнал 23



The 9th Age: Битвы фэнтези — это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете найти в интернете по адресу: <https://www.the-ninth-age.com/?lang=ru>. Правила прочтения описаний отрядов вы можете найти в Книге правил. Недавние изменения помечены **зеленом цветом**, и указаны в конце данного документа.

Лицензия на авторские права Creative Commons: [the-ninth-age.com/license.html](https://www.the-ninth-age.com/license.html) Редактировано в формате **EPUB**.

Как использовать этот документ

В этом документе описываются различные Пути магии и особые предметы, доступные в игре The 9th Age – Битвы Фэнтези и предназначенные для использования в сочетании с основной Книгой Правил. Для удобства в соответствующих секциях повторяются основные правила из Книги Правил, относящиеся к заклинаниям и особым предметам, также как и информация, необходимая для правильной интерпретации написанного о Путих магии.

Пути магии

Заклинания сотворяются в Фазу магии. Большая часть заклинаний относится к одному из Путей магии.

Свойства заклинаний

Все заклинания описываются следующими шестью свойствами (см. рисунок ниже):

1 – Классификация заклинаний

Все заклинания относятся к одной из категорий: Изученные заклинания, Побочные заклинания или Унаследованные заклинания. Это указывается цифрой или буквой.

2 – Название заклинания

Название заклинания используется для того, чтобы объявить, какое заклинание вы хотите сотворить.

3 – Сложность

Сложность заклинания – это минимальная величина, которая должна быть достигнута на броске при попытке сотворить заклинание. Заклинания могут иметь несколько вариантов Сложности (см. «Усиленные заклинания»).

4 – Тип

Тип заклинания определяет, каким образом для заклинания выбираются цели.

5 – Длительность

Длительность заклинания определяет, как долго эффект заклинания находится в игре.

6 – Эффект

Эффект заклинания определяет, какому воздействию подвергается цель, когда заклинание успешно сотворяется. Эффекты заклинаний никогда не затрагиваются эффектами, действующими на колдующего, в том числе Особыми предметами, Правилами моделей, эффектами других заклинаний или прочими способностями, за исключением тех случаев, когда это оговорено отдельно.



Свойства заклинания, перечисленные в этом документе.

Усиленные заклинания

У некоторых заклинаний может быть две сложности, в этом случае та, что имеет большее значение, относится к Усиленной версии заклинания. Усиленные версии заклинаний могут иметь другой тип, дальность, ограничения по выбору цели, или же другой эффект. Вы должны заявить, что вы пытаетесь сотворить Усиленную версию заклинания, до броска на сотворение заклинания. Если вы ничего не заявляете, то считается, что вы использовали основную версию заклинания. Различия между версиями заклинания указываются цветовым выде-

лением: {**основная версия**}, {**усиленная версия**}, {**расширенная версия**} (в редких случаях).

Классификация заклинаний

Все заклинания относятся к одной или нескольким категориям из представленных ниже:

Изученные заклинания

Все заклинания, обозначенные номерами, являются Изученными заклинаниями. Это основные заклинания, относящиеся к одному из Путей ма-

гии. Их номера варьируются от 1 до 6, что важно при Выборе заклинаний. Игрок может пытаться сотворить каждое Изученное заклинание только один раз за свою Фазу магии, даже если его знают несколько его магов (исключением из этого правила являются Повторяемые заклинания, см. Ниже).

Унаследованные заклинания

Большая часть Книг армий включает Унаследованное заклинание, обозначенное литерой «У», а не номером. К нему применяются все правила для Изученных заклинаний.

Побочные заклинания

Побочные заклинания Путей обозначены литерой «П». Любой Маг, знающий хотя бы одно заклинание определенного Пути магии, всегда знает Побочное заклинание этого Пути (если оно имеется). Побочное заклинание – особый вид заклинания, который не может быть сотворен сам по себе. Колдующий может автоматически применить Побочное заклинание всякий раз, когда он успешно сотворяет Изученное заклинание соответствующего Пути. Это значит, что в одну Фазу магии одно и то же Побочное заклинание может быть сотворено несколько раз тем же колдующим, или несколькими. Побочные заклинания не могут быть развеяны.

Повторяемые заклинания

Некоторые Изученные заклинания являются также «Повторяемыми», они отмечены как «пов». Игрок может попытаться сотворить такое заклинание несколько раз за Фазу магии, хотя один Маг все равно может сотворить это заклинание только один раз за фазу.

Связанные заклинания

Некоторые заклинания называются «Связанными». Они следуют собственным правилам (см. Книгу правил).

Выбор заклинаний

Игрок, который выбрал Зону расстановки, должен первым выбрать заклинания для своих Магов. Пути магии описаны в Справочнике чародея. Пути магии описаны ниже. Унаследованные заклинания каждой фракции описаны в соответствующих Книгах армий.

- **Младший маг** знает **1 заклинание**, которое выбирается из **1-го** и **Унаследованного** заклинаний.
- **Старший маг** знает **2 различных заклинания**, которые выбираются из **1-го, 2-го, 3-го, 4-го**, и **Унаследованного** заклинаний.

- **Магистр магии** знает **4 различных заклинания**, которые выбираются из **1-го, 2-го, 3-го, 4-го, 5-го, 6-го**, и **Унаследованного** заклинания.
- **Совет магов:** чемпион этого отряда получает правило **Старший маг** и бонус +1 к Очкам здоровья, в дополнение к обычным бонусам за то, что он чемпион. Он может выбрать одно или два заклинания из данного в описании отряда списка. Это отменяет обычные правила выбора заклинаний для Старших магов.

Типы заклинаний

Тип заклинания определяет, какие цели могут быть выбраны для этого заклинания. Если не указано обратного, заклинание может выбрать целью только один отряд. Если заклинание имеет несколько типов, к нему применяются ограничения всех этих типов. Например, если заклинание имеет типы «Проклятие» и «Прямое», и его Дальность 12", то цель должна находиться в 12" от колдующего, быть отрядом противника и находиться в фронтовом секторе колдующего.

Аура

Это заклинание воздействует на область на поле боя. Его эффекты воздействуют на все возможные согласно остальным Типам этого заклинания цели в пределах X дюймов от колдующего. Например, заклинание с типами «Аура» и «Усиление», и Дальностью 12", действует на все дружественные отряды в 12" от колдующего.

Дальность X"

Заклинание имеет ограничение по дальности действия. Цель заклинания с этим типом должна находиться в пределах X". Предельная дальность указана в соответствующем столбце профиля заклинания. Учтите, что любые эффекты, влияющие на дальность действия заклинания, не влияют на все прочие дальности, которые могут быть частью эффекта заклинания.

Колдующий

Целью заклинания с этим типом является только модель, сотворившая его. Все части модели колдующего подвергаются действию этого заклинания, если заклинание дополнительно не имеет тип «Сфокусированное».

Отряд колдующего

Целью заклинания является только отряд колдующего.

Поле битвы

Целью этого заклинания не может быть отряд или модель. Вместо этого, его целью является точка на поле боя.

Проклятие

Целью заклинания с этим типом может быть только вражеский отряд (или модель в нем, если заклинание дополнительно имеет тип «Сфокусированное»).

Прямое

Цель заклинания с этим типом должна находиться во фронтовом секторе колдующего.

Стрела

Колдующий должен иметь линию видимости к цели этого заклинания. Заклинание не может быть сотворено, если колдующий (или его отряд) связан в ближнем бою.

Сфокусированное

Заклинание может быть направлено только на одну модель (в том числе на персонажа внутри отряда). Если сфокусированное заклинание направлено на составную модель (например, на наездника и его скакуна), то только одна часть модели может быть целью заклинания.

Универсальное

Целью заклинания с этим типом может быть как дружественный, так и вражеский отряд (или модель в нем, если заклинание дополнительно имеет тип «Сфокусированное»).

Урон

Цель заклинания с этим типом должна быть не связана в ближнем бою.

Усиление

Целью заклинания с этим типом может быть только дружественный отряд (или модель в нем, если заклинание дополнительно имеет тип «Сфокусированное»).

Длительность заклинания

Длительность заклинания определяет, как долго эффект заклинания находится в игре. Длительность заклинания может быть трех типов: Немедленное, Один ход и Перманентное: На Длительность заклинания не влияет то, что Колдующий удаляется в потери или покидает поле боя, если не указано обратного.

Немедл.

Такое заклинание не имеет длительного действия: его эффект применяется один раз, сразу после сотворения. После этого действие заклинания прекращается.

Один ход

Эффект заклинания действует до начала следующей Фазы магии колдующего. Если во время действия заклинания отряд разделяется на несколько частей (например, персонаж покидает отряд), все новые отряды, бывшие частями изначального, продолжают испытывать на себе действие заклинания. Если к отряду, на который влияет эффект заклинания с Длительностью «Один ход», присоединяется персонаж, на него действие заклинания не распространяется, и наоборот: отряд, к которому присоединился персонаж под эффектом заклинания с Длительностью «Один ход», не подвергается действию этого заклинания.

Постоянное

Эффект этого заклинания действует либо до конца игры, либо до тех пор, пока не будут достигнуты те условия, которые описаны в характеристиках заклинания. Подобное заклинание не может быть удалено никаким иным способом, кроме описанного в эффекте самого заклинания. Если во время действия заклинания отряд разделяется на несколько частей, применяются те же правила, что и для заклинаний с Длительностью «Один ход».



Алхимия

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
П Алхимический огонь				
	18"	Проклятие	Один ход	Цель получает правило Горючий (против Рукопашных атак) .
1 Ртутный хлыст				
7+	24"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает D3+1 попадание с правилами Огненные атаки, Магические атаки Бронейностью 10. Эти попадания всегда ранят при выпадении на кубике величины, равной «7 минус Броня модели, на которую попадание распределяется». Немодифицированная '6' ранит всегда , а немодифицированная '1' всегда означает провал броска.
2 Слово железа				
<5+> {10+}	<24"> {18"}	Усиление	Один ход	Цель получает <+1> {+2} к Брони.
3 Сияние золота				
8+	18"	Усиление	Один ход	Цель получает +1 к Бронейности, Магические атаки и Огненные атаки .
4 Серебряный шип				
<6+> {8+}	<18"> {36"}	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает 1 попадание с Силой 4 [6], Бронейностью 10 и свойствами Атака по площади (1×5), Магические атаки, [и Множественные раны (D3)] .
5 Мягкость олова				
8+	36"	Проклятие	Постоянное	Цель получает -1 к Броне.
6 Расплавленная медь				
7+	24"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает D3+4 попаданий с Силой X, Бронейностью 4 и свойствами Огненные атаки и Магические атаки , где X равен значению Брони модели, на которую распределяется попадание.



Ведьмовство

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
П Дурной глаз	24"	Унив.	Один ход	<p>Если целью заклинания является дружественный отряд, цель получает +1" к Скорости движения и +2" к Скорости марша.</p> <p>Если целью этого заклинания является вражеский отряд, цель получает штраф в -1" к Скорости движения и -2" к Скорости марша, до минимума в -3" и -6" соответственно.</p> <p>Отряд не может быть подвержен действию данного заклинания более двух раз за одну Фазу магии.</p>
1 Вороново крыло <7+> {9+}	18"	Усиление	Немедл.	Цель может выполнить Магическое перемещение на <8"> {12"} и получает правила Легкие войска и Полет до конца Хода игрока. Кроме того, цель теряет Захват до начала следующей вашей Фазы магии.
2 Обманчивый морок <5+> {8+}	24"	Проклятие	Один ход	Цель получает штраф в <-1> {-2} к Навыку защиты и к Ловкости.
3 Искаженное отражение <6+> {8+}	36"	Проклятие	Один ход	Цель не может использовать Стрелковые атаки {и получает штраф в -2 к броскам на сотворение заклинаний}.
4 Колесо судьбы <6+> {8+}	18"	Унив.	Один ход	<p>Броски на <попадание> {ранение} Рукопашных атак, направленных на цель на которых выпала:</p> <ul style="list-style-type: none"> • немодифицированная '1', '2' или '3' всегда считаются проваленными. • немодифицированная '4', '5' или '6' всегда считаются успешными.
5 Болотный огонек 8+	18"	Унив.	Один ход	<p>При сотворении заклинания выберите, какой эффект вы хотите применить:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Цель получает правило Случайное движение (2D6") • Цель получает правило Случайное движение (3D6")
6 Пленительный взор <8+> {12+}	18"	Проклятие	Один ход	Проваленные броски на ранение Рукопашных {и Стрелковых} атак на цель должны быть переброшены.





Друидизм

Мировые линии: Вместо того, чтобы измерять дальность заклинаний Друидизма от колдующего, как это делается обычно, вы можете измерить ее от любого Леса, Водоёма или Холма на поле боя. В этом случае Дальность заклинания **устанавливается** равной 6".

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
1 Фонтан молодости 6+	12"	Усиление	Немедл.	При отработке заклинания выберите один из следующих эффектов: <ul style="list-style-type: none"> • Восстановите 1 Очко здоровья у одного персонажа в целевом отряде. • Возродите 4 Очка здоровья рядовых моделей Стандартного размера в отряде. • Возродите 2 Очка здоровья прочих моделей в отряде.
2 Оплетающие корни <5+> {8+}	18"	Проклятие	Один ход	Цель получает штраф в <-1> {-2} к Навыку атаки, <-1> {-2} к Навыку защиты и <-1> {-2} к броску на попадание Стрелковыми атаками.
3 Целебные воды 8+	18"	Усиление	Один ход	Цель получает правила Живучесть (6+) и Живучесть (+1, макс. 3+) .
4 Повелитель тверди <7+> {8+}	<6"> {18"}	Проклятие Урон	Немедл.	Цель получает 2D6 попаданий с Силой 4, Бронейбойностью 1 и свойством Магические атаки .
5 Каменная кожа 9+	18"	Усиление	Один ход	Цель получает +1 к Стойкости, и броски на ранение Рукопашных атак, направленных на ней, на которых выпала немодифицированная '1', '2' или '3', или '4' всегда считаются проваленными.
6 Летний рост 11+	12"	Поле битвы	Немедл.	При отработке заклинания выберите один из следующих эффектов для каждого дружественного отряда в 3" от целевой точки: <ul style="list-style-type: none"> • Восстановите 1 Очко здоровья у одного персонажа в целевом отряде. • Возродите 4 Очка здоровья рядовых моделей Стандартного размера в отряде. • Возродите 2 Очка здоровья прочих моделей в отряде.





Космос

КОСМОЛОГИЯ

Хаос

Двойственность: Все заклинания Космологии имеют две версии, представляющие собой противостоящие аспекты: **Космос** и **Хаос**. При сотворении заклинаний Космологии всегда объявляйте, какую версию заклинания вы используете. Когда колдующий успешно сотворяет заклинание, не являющееся Связанным, для следующего заклинания Космологии, которое он пытается сотворить, Сложность сотворения снижается на 1, если оно относится к противоположному аспекту Космологии.

Тип	Длительность	Сложность	Дальность
1 Направленный взор			
○ Усиление		5+	24"
∞ Проклятие	Один ход		
Цель получает +2 к Навыку атаки. Ее Точность увеличивается на 1.			
Цель получает -2 к Навыку атаки. Ее Точность уменьшается на 1.			
2 Истина вреними			
○ Усиление		6+	24"
∞ Проклятие	Один ход		
Цель получает +2" к Скорости движения и +2 к Ловкости.			
Цель получает штраф в -2" в Скорости движения, до минимума в 3", и -2 к Ловкости, до минимума в 1.			
3 Лед и пламя			
○ Проклятие Стрела Урон	Немедл.	8+	24"
∞			
Цель получает 2D6 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 0 и Магическими атаками . Успешные особые спасброски от ран, нанесенных этим заклинанием, должны быть переброшены.			
Цель получает 2D6 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 0 и Магическими атаками . Успешные спасброски за броню от ран, нанесенных этим заклинанием, должны быть переброшены.			
4 Восприятие силы			
○ Усиление	Один ход	8+	24"
∞ Проклятие			
Цель получает +1 к Силе и +1 к Бронебойности.			
Цель получает штраф в -1 к Силе и -1 к Бронебойности.			
5 Единство в различиях			
○ Усиление	Один ход	9+	24"
∞ Проклятие Прямое Урон	Немедл.		
Все модели в отряде, являющиеся целью этого заклинания, получают Эгиду5 .			
Цель получает 1 попадание с Силой 3 и Бронебойностью 0, и со свойствами Атака по площади (6×6) и Магические атаки .			
6 Касание сердца			
○ Сфокус. Усиление		7+	24"
∞ Проклятие Стрела Сфокус. Урон	Немедл.		
Цель восстанавливает 1 Очко здоровья.			
Цель получает 1 попадание, ранящее автоматически , с Бронебойностью 10 и Магическими атаками .			





ОКУЛЬТИЗМ

Жертвоприношение: При сотворении заклинания этого Пути, не являющегося Связанным, немедленно после броска на сотворение, но до попытки развеивания, активный игрок может выбрать не связанный в бою дружественный отряд в 24", или же отряд колдующего (каждый отряд может быть выбран только один раз за фазу). Выбранный отряд получает X попаданий со свойством **Магические атаки**, которые ранят автоматически и не могут быть отражены сбросками любого рода. «X» зависит от Дисциплины большей части моделей в отряде (модификаторы Дисциплины не применяются; в случае если большую часть отряда нельзя определить, используйте меньшую величину). *От 0 до 4: 3 попадания; от 5 до 7: 2 попадания; от 8 до 10: 1 попадание.*

Любые потери Очков здоровья от Жертвоприношения, которые должны удалить последнюю модель в выбранном отряде в потери, отменяются. Эти потери Очков здоровья никогда не вызывают проверок на Панику. Если было потеряно хотя бы одно Очко здоровья, заклинание сотворяется в **«расширенной»** версии. В этом случае используется текст, отмеченный «».

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
1 Разлагающее дыхание {6+} {9+}	{12"} (Колдующий)	Сфокус. {Усиление}	Один ход	Цель получает Дыхательную атаку (Магические атаки, Токсические атаки). {Целью может быть только персонаж, чемпион или отряд, состоящий из одной модели.} «Если Дыхательная атака используется как Стрелковая атака, ее Дальность увеличивается до 18".»
2 Рука славы {6+} {8+}	{12"} (Колдующий)	Сфокус. {Усиление}	Один ход	Цель «и все модели в ее отряде на момент сотворения заклинания, и возрожденные модели в отряде» получает правила Эгида (6+) и Эгида (+1, макс. 3+). {Целью может быть только персонаж, чемпион и отряд, состоящий из одной модели.}
3 Внутреннее гниение 6+	24"	Проклятие	Постоянное	Цель получает штраф в -1 к Навыкам атаки и защиты. «Колдующий получает +1 к Навыку атаки и к Навыку защиты.»
4 Пентаграмма боли {5+} {6+}	{24"} {12"} Аура	{Проклятие} {Унив.}	Немедл.	Цель получает D6 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 1 и Магическими атаками. {Отряд колдующего не подвергается действию этого заклинания.} «Если этим заклинанием нанесена одна или более неотраженных ран, колдующий восстанавливает 1 Очко здоровья.»
5 Отмеченный роком 9+	24"	Проклятие Прямое Урон	Немедл.	Цель получает одно попадание с Силой 10, Бронебойностью 10, Магическими атаками и Множественными ранами (D3). «Если цель находится в 12" от колдующего, выберите персонажа или чемпиона, находящегося в отряде, являющемся целью заклинания. Попадание получает выбранная вами модель.»
6 Могильный зов 11+	18"	Проклятие Прямое Урон	Немедл.	Цель получает 2D6 попаданий с Силой 5, Бронебойностью 2 и Магическими атаками. «Если цель находится в пределах 12", от колдующего, попадания получают +1 к Силе и +1 к Бронебойности.»



Пиромантия

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
П Вспышка	24"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает 1 попадание с Силой 5, Бронейностью 2 и свойствами Огненные атаки и Магические атаки.
1 пов Огненный шар	36"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает D6 попаданий с Силой 4, Бронейностью 0 и свойствами Огненные атаки и Магические атаки.
2 Пепельный покров <7+> {9+}	18"	Усиление	Один ход	Рукопашные {и Дистанционные} атаки против цели получают штраф в -1 к броску на ранение.
3 Огненные мечи <8+> {11+}	<18"> {6" Аура}	Усиление	Один ход	Цель получает Магические атаки и Огненные атаки. Кроме того, Стрелковые атаки и Рукопашные атаки цели получают +1 к броскам на ранение.
4 Вулканический поток <7+> {10+}	<24"> {12"}	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает <2D6> {3D6} попаданий с Силой 4, Бронейностью 0, Магическими атаками и Огненными атаками.
5 Обжигающий залп 8+	24" Аура	Проклятие Урон	Немедл.	Цель получает D3+1 попаданий с Силой 4, Бронейностью 0, Магическими атаками и Огненными атаками.
6 Саван углей 9+	24"	Проклятие Прямое Урон	Немедл.	Цель получает 1 попадание с Силой 3 и Бронейностью 0, со свойствами Атака по площади (6×6), Магические атаки и Огненные атаки.



Прорицание

Конклав: Заклинания Пути Прорицания получают +3" к Дальности за каждого дружественного мага в 12" от колдующего. Модификатор от этого правила никогда не может превышать +9" (однако, это все еще могут сделать другие источники).

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
П Путеводный свет				
	12"	Усиление	Один ход	Отряд, в котором все модели находятся под эффектом данного заклинания, получает правило Минимизированный бросок (правила Дисциплины) . Отряд не может быть подвержен действию этого заклинания более одного раза за Фазу магии.
1 Знай своего врага				
<7+> {12+}	<18"> {6" Аура}	Усиление	Один ход	Цель получает +2 к Навыку атаки, к Навыку защиты и к Ловкости.
2 Вердикт судьбы				
<5+> {9+}	18"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает <D3> {D6} попаданий, ранящее автоматически, с Бронебойностью 0 и Магическими атаками . Особые спасброски не могут быть применены против этих попаданий (спасброски за броню все еще применяются).
3 Прозрение				
<7+> {12+}	<18"> {6" Аура}	Усиление	Один ход	Цель получает правила Отвлечение и Сложная цель (1) .
4 Покровительство звезд				
<8+> {12+}	<18"> {6" Аура}	Усиление	Один ход	Цель получает Божественные атаки . Вдобавок, она должна перебрасывать проваленные попадания своими Атаками ближнего боя (<и Стрелковыми>).
5 Неотвратимый удар				
<9+> {12+}	18"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает 2D6 {с максимизированным броском } попаданий, которые ранят на 4+, с Бронебойностью 1, Божественными атаками и Магическими атаками .
6 Зеркало Завесы				
<7+> {10+}	<18"> {6" Аура}	Унив.	Один ход	Цель получает Сопротивление магии (3). Оно действует не только на вражеские заклинания, но и на дружественные.



Тауматургия

Высшее правосудие: При сотворении заклинаний этого Пути, не являющегося Связанным, все '1' на Кубах магии **должны** быть переброшены. Кубы, вызвавшие Магическую ошибку, не могут быть переброшены. Если при попытке сотворения заклинания из этого Пути происходит Магическая ошибка, к ней применяется модификатор в +1.

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
1 Рука небес <5+> <8+>	24"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает <D6> {D6+1} попаданий с Силой <D6> {D6+1}, Бронейбойностью <2> {3}, и Магическими атаками . Совершите один бросок на количество попаданий и один бросок на величину Силы. Выброшенное значение Силы применяется ко всем попаданиям.
2 Сокрушение неверных <6+> <9+>	24"	Проклятие	Один ход	<Немедленно после сотворения этого заклинания бросьте D6.> {При сотворении заклинания выберите, который эффект вы хотите применить.} <ul style="list-style-type: none"> <Если выброшено 1-3,> цель получает штраф в -1 к Стойкости. <Если выброшено 4-6,> цель получает штраф в -1 к Силе и к Бронейбойности.
3 Проклятие языков 5+	24"	Проклятие	Один ход	Цель должна совершить проверку Дисциплины: <ul style="list-style-type: none"> Если она успешно пройдена, цель получает право Бесстрашный. Если провалена, цель становится Потрясенной.
4 Очистительное пламя <5+> <8+>	<Колдующий> {18"} Сфокус. {Усиление}	Один ход	Цель получает Дыхательную атаку (Сила D3+2, Бронейбойность 1, Магические атаки). (Бросьте D3 немедленно после успешного сотворения этого заклинания.) {Целью этого заклинания может быть только персонаж, чемпион и отряд, состоящий из одной модели.}	
5 Гнев божий 12+	96"	Поле битвы	Постоянное	Положите маркер счетчика на целевую точку. В конце каждой последующей Фазы магии бросайте D6: <ul style="list-style-type: none"> Если выпало 1-3, ничего не происходит. Если выпало 4-6, каждый отряд в 2D6", получает 2D6 попаданий с Силой 5, Бронейбойностью 2 и свойством Магические атаки. Если отряд проваливает проверку на Панику, вызванную этим заклинанием, он отступает по направлению от целевой точки. После того заклинание завершается.
6 Испытание веры <7+> <10+>	<24"> <18">	Проклятие Прямое Урон {Стрела Сфокус.}	Немедл.	Колдующий бросает D3+1 и цель бросает D3. Если колдующий выбросил больше, цель получает попадания в количестве, равном разнице между бросками. Эти попадания рвант автоматически и имеют Бронейбойность 10 и Магические атаки .



Шаманизм

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
П Шрамирование				
		Колдующий	Один ход	Броски на ранение Рукопашных атак, направленных на цель, на которых выпала немодифицированная '1', '2', '3', или '4' всегда считаются проваленными.
1 Пробуждение зверя				
{6+} {7+}	18"	Усиление	Один ход	Цель получает (+1 к Силе и к Бронейности) {+1 к Стойкости}.
2 Рой насекомых				
{5+} {8+}	{24"} {48"}	Проклятие Стрела Урон	Постоянное	После успешного сотворения этого заклинания цель немедленно получает 5D6 попаданий с Силой 1, Бронейностью 0 и Магическими атаками . Если этим заклинанием была нанесена одна или более неотраженных ран, цель получает -1 к броскам на попадание своими Стрелковыми атаками. Это заклинание немедленно заканчивается, когда цель выполняет Обычное перемещение, Марш, Перемещение нападающих, Перемещение неудачного нападения, Перемещение преследующих, или Прорыв.
3 Дикая ярость				
{5+} {8+}	{12"} {24"}	Унив.	Один ход	Цель имеет Бесстрашие, Бешенство и Боевой раж .
4 Ледящий вой				
{6+} {10+}	36"	Проклятие	Один ход	Все отряды в {6"} {12"} от цели на момент сотворения получают штраф в -1 к броскам на ранение своими {Стрелковыми} {Дистанционными} атаками {включая эффект заклинаний, сотворенных под действием Ледящего воя}
5 Призыв тотемного зверя				
{9+} {12+}	96"	Поле битвы	Немедл.	Призовите Тотемного зверя (профиль ниже). Он должен быть выставлен в {1"} {10"} от края стола.
6 Сломленный дух				
{9+} {11+}	{18"} {36"}	Проклятие	Один ход	Цель получает модификатор в -1 к броскам на попадание и считает весь Ландшафт (включая Открытый ландшафт) Опасным ландшафтом (2).





Тотемный зверь

Одиноч. модель

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3D6"		7	Бесстрашие, Случайное движение (3D6")	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	3	5	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Тотемный зверь	4	3	5	2	3





Эвокация

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
П Призыв духов			Немедл.	Если в вашем пуле жетонов Завесы находится менее 3 жетонов, вы получаете один жетон Завесы. За одну фазу вы можете получить не более одного жетона Завесы от этого заклинания.
1 Помощь предков <6+> {7+}	<12"> {18"}	Усиление	Один ход	Цель должна перебрасывать проваленные броски на попадание своими Атаками ближнего боя.
2 Шепот Завесы 8+	24"	Проклятие	Один ход	Цель получает -1 к Стойкости. Кроме того, отряд, в котором хотя бы одна модель подвержена действию одного или более источников этого заклинания, получает штраф в -1 к Дисциплине.
3 Приблизить час <7+> {10+}	<24"> {18"}	Проклятие Прямое Урон	Немедл.	Выберите <1> {до 3-х разных} моделей в отряде, являющемся целью заклинания (это могут быть персонажи или чемпион отряда). Каждая из них получает одно попадание, ранящее автоматически, с Бронебойностью 10 и свойством Магические атаки .
4 Призрачные клинки <6+> {9+}	18"	Усиление	Один ход	Цель должна перебрасывать проваленные броски на ранение своими Рукопашными атаками {и получает правило Смертельный удар }.
5 Прикосновение Жнеца <7+> {9+}	<24"> {18"}	Проклятие Прямое Урон {Стрела Сфокус.}	Немедл.	Цель получает D3 попаданий с Силой 10, Бронебойностью 10 и свойством Магические атаки . При броске на ранение этой атакой используйте Дисциплину модели, по которой осуществлялось попадание, вместо ее Стойкости.
6 Пляска смерти <6+> {9+}	<18"> {9" Аура}	Усиление	Немедл.	Цель может выполнить Магическое перемещение на <12"> {6"}. Во время этого перемещения она получает Призрачный шаг .

Особые предметы

При составлении армии игрок имеет возможность индивидуально улучшать обычное оснащение. Обычно такую возможность имеют персонажи и знаменосцы. Они могут приобретать особые предметы, в соответствии с их описанием. Некоторые особые предметы могут брать все фракции (они указаны в Справочнике чародея), тогда как фракционные особые предметы, доступные только одной армии, могут быть найдены в Книгах армий. Если модель имеет несколько частей, эти улучшения могут быть куплены только для части модели, которая имеет доступ к Особым предметам. Все Особые предметы считаются **Уникальными**, если не указано обратного.

Категории Особых предметов

Все виды особых предметов относятся к одной из четырех категорий:

- Чары для оружия
- Чары для брони
- Чары для знамен
- Артефакты

Каждая категория имеет свои собственные правила.

Чары для оружия

Чары для оружия являются улучшениями, которые могут быть использованы на обычном оружии. В этом случае обычное оружие становится зачарованным. Зачарованное оружие следует как правилам самого оружия, так и правилам чар. Чары для оружия и зачарованное оружие используются по правилам, приведенным ниже:

- Модель может иметь только одни чары для оружия.
- Если модель имеет более одного вида оружия, то в ростере армии вы должны пометить, который из них является зачарованным (помните, что любая модель имеет одноручное оружие).
- Чары могут быть применены как на определенном виде оружия (например, на двуручном оружии), так и на категории оружия (например, на оружии ближнего боя). Следует иметь в виду, что на стрелковое оружие, которое может быть использовано в ближнем бою (например, Пара пистолетов из армии Империи Зонншталь) не могут быть наложены чары для оружия ближнего боя.
- Модель, вооруженная зачарованным оружием ближнего боя (включая одноручное ору-

жие), должна его использовать при выполнении Атак ближнего боя, если это возможно.

- Модель, вооруженная зачарованным стрелковым оружием, должна его использовать при выполнении Стрелковых атак, если это возможно.
- Атаки, совершенные зачарованным оружием, получают свойство **Магические атаки**.

Чары для брони

Чары для брони являются улучшениями, которые могут быть использованы на защитном снаряжении. В этом случае защитное снаряжение становится зачарованным. Зачарованное защитное снаряжение следует как правилам самого защитного снаряжения, так и правилам чар. Чары для брони и зачарованное защитное снаряжение используются по правилам, приведенным ниже:

- Каждый вид защитного снаряжения, которое имеет модель, может быть зачарован только одними чарами.
- Если модель имеет более одного вида защитного снаряжения, которое может быть зачарован, то в ростере армии вы должны пометить, какой именно предмет является зачарованным. Если модель не имеет защитного снаряжения, она не может получить чар для брони.
- Чары могут быть применены либо на определенном виде защитного снаряжения (например, на тяжелом доспехе), либо на категории защитного снаряжения (например, на доспехах).

Чары для знамен

Чары для знамен являются улучшениями, которые могут быть использованы знаменосцами и Знаменосцем армии. В этом случае знамя, которое они имеют, становится зачарованным. На обычное знамя могут быть наложены только одни чары, однако Знаменосец армии может иметь на своем знамени до двух видов чар.

Артефакты

Модель может иметь до двух артефактов.

Свойства Особых предметов

Доминирующий

Некоторые виды Особых предметов отмечены как «Доминирующие». Одна модель может нести только один Особый предмет с такой пометкой.

На кого действует

Особые предметы могут действовать на различные виды целей:

- «Носитель» (bearer, wielder, wearer): под этим понимается часть модели, которая имеет этот Особый предмет (не действует на скакуна).
- «Модель», «вся модель», «модель носителя» (model, bearer's model): Особый предмет действует на всю модель, часть которой несет этот предмет, включая скакуна (это правило превалирует над правилом **Массивная туша**).
- «Отряд», «отряды», «отряд носителя» (unit, units, bearer's unit): Особый предмет действует на все части моделей в указанном отряде (включая скакунов в нем) или в отряде носителя (включая носителя предмета, его скакуна и других скакунов в отряде).

Список общих Особых предметов

Особые предметы, приведенные ниже, являются общими особыми предметами и доступны всем моделям и отрядам, которые имеют возможность получить особые предметы соответствующих категорий. Обычно они являются дополнением к фракционным Особым предметам, доступным только одной армии.

Чары для оружия

Сердце героя 50 очк.
Накладывается на: Одноручное оружие и Парное оружие.

При использовании этого оружия носитель получает +1 к Количеству атак. Атаки, совершенные этим оружием, **всегда** имеют Силу, равную как минимум 5 и Бронебойность, равную как минимум 2.

Убийца королей 50 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.
Носитель получает +X к Количеству атак при использовании этого оружия. Атаки, совершенные этим оружием, получают +X к Силе, +X к Бронебойности. «X» равен количеству вражеских персонажей в контакте с отрядом носителя. Величина X рассчитывается на Шаге инициативы, на котором производятся атаки.

Отблеск величия 45 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.
Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе и +1 к Бронебойности. Модификатор Силы, полученный от этого оружия (суммарный бонус от обычного оружия и чар) не может превышать +2 (при этом, модификатор Силы может превышать +2 за счет других источников, например, заклинаний).

Жуткие письма 40 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.
Проваленные броски на ранение атаками, совершенными этим оружием, **должны** быть перебросены.

Крушитель щитов 35 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.
Атаки, совершенные этим оружием, получают +6 к Бронебойности, но **никогда** не могут ранить при немодифицированном броске '1' или '2'.

Очистительный свет 25 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.
В начале каждого Раунда ближнего боя носитель данного оружия может сделать совершенные им атаки **Божественными атаками** и **Огненными атаками**. Данный эффект действует до конца Раунда ближнего боя.

Сверхъестественная ловкость 20 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.
Носитель получает +2 к Навыку Атаки и +2 к Ловкости при использовании этого оружия.

Чары для брони

Обманувший смерть 90 очк.
Накладывается на: Доспех.
Носитель получает +1 к Броне и **Живучесть (4+)**.

Зов судьбы 70 очк.

Не может быть выбран Конструктором Большого размера и моделью с правилом Возвышающийся. Накладывается на: Доспех.
Носитель получает правило **Эгида (4+)**. К тому же его Броня **устанавливается** равной 3 и **никогда** не может быть улучшена выше этого значения.

Осколок заката 55 очк.

Накладывается на: Щит.
Носитель может решить перебросить проваленные спасброски за броню при использовании этого щита. Если переброска, данная этими чарами, проваливается, носитель автоматически проваливает любые особые спасброски против этой раны.

Эссенция мифрила 50 очк.

Не может быть выбран Конструктором Большого размера моделью с правилом Возвышающийся. Накладывается на: Доспех.
Броня носителя **устанавливается** равной 5 и **никогда** не может быть улучшена выше этого значения.

Базальтовое напыление 40 очк.

Накладывается на: Доспех.
Носитель получает +1 к Броне и правило **Эгида (3+, против Огненных атак)**. Носитель автоматически проваливает все спасброски за **Живучесть**.

Призрачный оберег 30 очк.

Накладывается на: Тяжелый доспех и Латный доспех.
Носитель получает +2 к Броне против атак, не являющихся **Магическими**.

Алхимический сплав 15 очк.

Накладывается на: Доспех.
Носитель получает +1 к Броне и получает -2 к Навыку атаки.

Ивовый защитник 15 очк.

Только для пешей модели.
Накладывается на: Щит.
При использовании этого щита носитель не может использовать **Парирование** и получает +1 к Броне. **Таранные попадания**, распределенные на носителя, получают штраф в -2 к Бронебойности.

Чары для знамен

Знамя скорости

50 очк.

0–3 в армии.

Отряд с одним или более Знаменем скорости получает +1" к Скорости движения и +2" к Скорости марша.

Знамя неустанного похода

40 очк.

0–3 в армии.

Одноразовый. Может быть активировано в начале Фазы движения владельца. Скорость марша всех моделей Пехоты в отряде носителя **всегда** равна 15", со следующими ограничениями:

- Персонажи не могут добровольно покинуть отряд носителя.
- Отряд носителя не может совершать какие-либо Стрелковые атаки.
- За одну фазу может быть активировано только одно *Знамя неустанного похода*.

Действие эффектов продолжается до конца хода игрока.

Пылающий стяг

40 очк.

0–3 в армии.

Одноразовый. Может быть активировано в начале Раунда ближнего боя или перед стрельбой отряда носителя. Отряд носителя получает правило **Огненные атаки**. Если знамя активировано в ближнем бою, его действие продолжается до тех пор пока отряд носителя не окажется не связанным в ближнем бою. Если знамя было активировано при стрельбе, его действие продолжается до конца фазы.

Знамя следопыта

35 очк.

0–3 в армии.

Отряд носителя получает правило **Знание местности (Общее)**.

Знамя дисциплины

25 очк.

0–3 в армии.

Отряд носителя может перебрасывать проваленные проверки на Панику. Если в отряде носителя находится Генерал или Знаменосец армии, вместо этого он автоматически проходит проверки на Панику.

Штандарт легиона

10 очк.

0–3 в армии.

Отряд с одним *Штандартом легиона* увеличивает максимальный Бонус за полные ряды на 1 (обычно это означает, что отряд может добавить до 4 полных рядов к Результату боя). Отряд с двумя или более *Штандартами легиона* вместо этого увеличивает максимальный Бонус за полные ряды на 2.

Эфирный знак

10 очк.

0–3 в армии.

Носитель получает **Сопротивление магии (1)**. Если в отряде есть другие источники **Сопротивления магии**, вместо этого их **Сопротивление магии** увеличивается на 1.

Артефакты

Связующий свиток 65 очк.
0–2 в армии.

Одноразовый. Может быть использован после Выкачивания из-за Завесы (на шаге 3 Фазы магии). При использовании предмета выберите вражескую модель и укажите одно из ее Изученных, Связанных или Побочных заклинаний. В эту Фазу магии модель не может сотворить выбранное вами заклинание из указанного вами источника. За одну фазу может быть активирован только один Связующий свиток.

Колдовское наследие 50 очк.
Доминирующий. Только для Мага.

Носитель получает Унаследованное заклинание при Выборе заклинаний и **всегда** знает его в дополнение к остальным своим заклинаниям. Он не может выбрать это заклинание на шаге Выбора заклинаний и не может как-либо заменить или потерять его.

Талисман защиты 50 очк.
Носитель получает **Эгиду (5+)**.

Талисман пустоты 50 очк.
Носитель получает **Источник (1)**.

Том магической мощи 50 очк.
Доминирующий. Только для Младших магов и Старших магов.

Носитель знает дополнительное Изученное заклинание, которое он может выбрать из Изученных заклинаний 1, 2, 3 и 4 выбранного им Пути. Кроме того, носитель не может использовать Унаследованное заклинание.

Хрустальный шар 45 очк.
Доминирующий.

Первая попытка развеивания в каждой вражеской Фазе магии получает Модификатор развеивания в +2, если носитель находится на поле битвы. При использовании только одного Куба магии для этой попытки развеивания заклинания немодифицированная '1' или '2' **всегда** приводит к ее провалу, вне зависимости от других модификаторов.

Корона короля-чародея 40 очк.
Маги не могут иметь этот предмет.

Во время Выбора заклинаний случайным образом выберите Путь магии (из всех Путей в этой книге). Носитель становится **Младшим магом** этого Пути. Он не может выбрать Унаследованное заклинание. Носитель также не может иметь Особые предметы или любые улучшения, которые могут использоваться только Магами (или каким-либо видом Магов).

Скипетр силы 40 очк.

Одноразовый. Маг с этим артефактом может добавить один Куб магии из пула Кубов магии к одному из своих бросков на сотворение или развеивание заклинания после определения результата броска на сотворение или развеивание заклинания соответственно. Общее количество использованных кубов при этом не может превышать ограничения в 5 Кубов.

Жезл битвы 35 очк.

Носитель может сотворять Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8):

Тип: Усиление. Дальность: 18". Длительность: Один ход.

Цель получает +1 к броскам на попадание своими Атаками ближнего боя.

Эссенция свободного разума 35 очк.

Только для Мага.

Носитель может выбрать до двух Путей на этапе составления ростера армии вместо одного (эти пути выбираются из тех, что обычно ему доступны). На шаге Выбора заклинаний выберите, который из Путей использовать. Носитель не может использовать Изученные заклинания 5 и 6 из выбранного им Пути.

Корона власти 30 очк.

Не может быть выбран моделью с правилом Не лидер.

Модель получает правило **Воодушевляющее присутствие (3", макс. 3")**. Если носитель имеет другой источник правила **Воодушевляющее присутствие**, вместо этого он получает правило **Воодушевляющее присутствие (+3", макс. 18")**.

Обсидиановый амулет 30 очк.

Носитель получает **Сопrotивление магии (2)**.

Сапоги скитальца 30 очк.

Только для пеших моделей Пехоты Стандартного размера.

Носитель получает **Знание местности (Общее)**. Если он не использует перемещения Полетом, он также получает +2" к Скорости движения до максимума 10" и +4" к Скорости марша до максимума в 20".

Грозовые наручи 20 очк.

Носитель может сотворить *Руку небес* (Тауматургия) как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8).

Драконий камень 20 очк.

Носитель получает правило **Эгида (3+, от Огненных атак)**. Модель автоматически проваливает все спасброски за **Живучесть**.

Драконий посох 20 очк.
Носитель получает **Дыхательную атаку (Си 3, Брб 0, Огненные атаки)**.

Зелье скорости 20 очк.
Одноразовый. Может быть активирован в начале любого Раунда ближнего боя. До конца хода игрока носитель получает +3 к Ловкости.

Зелье силы 10 очк.
Не может использоваться моделью с правилом **Возвышающийся**.
Одноразовый. Может быть активирован в начале любого Раунда ближнего боя. До конца хода игрока носитель получает правило **Сокрушающий удар**.

Талисман удачи 10 очк.
Одноразовый. Может быть использован в момент, когда модель носителя проваливает спасбросок за броню. Проваленный спасбросок за броню может быть переброшен.



Журнал

2024 Review 2

- Каменная кожа: Effect changed to +1 Resilience and wound on 4+.
- Корона власти: Rewording.



Temporary page!

\LaTeX was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because \LaTeX now knows how many pages to expect for this document.