

The 9th Age

Fantasy Battles

Księga Czarów

Edycja druga, wersja beta 0.203.1 - 16 marca 2018



Jak korzystać z dokumentu

Alchemia

Czarna Magia

Druidyzm

Ewokacja

Kosmologia

Okultyzm

Piromancja

Szamanizm

Taumaturgia

Wróżbiarstwo



Fantasy Battles: The 9th Age jest stworzoną przez społeczność grą bitewną.
Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>
Niniejszy dokument jest tłumaczeniem angielskiej wersji językowej.
W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielska jest nadrzędna.
Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka

Copyright Creative Commons license: theninthage.com/license.html

JAK KORZYSTAĆ Z DOKUMENTU

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

KLASYFIKACJA CZARÓW

1 do 6 - Czary Nauczone

Czary Nauczone to główne czary danej Ścieżki oznaczone numerami od 1 do 6 (od 0 do 6 w przypadku Druidyzmu). Numery przydzielone do czarów są istotne dla Wyboru Czarów (patrz niżej).

W czasie każdej Fazy Magii można podjąć tylko jedną próbę rzućenia danego Czar Nauczonego, nawet jeśli znają go różni Magowie, chyba że jest to Czar Powtarzalny.

R - Czary Rasowe

Większość Ksiąg Armii posiada Czar Rasowy, oznaczony literą "R". Czary Rasowe podlegają zasadom Czarów Nauczonych. Ten dokument nie zawiera żadnego Czar Rasowego.

pow - Czary Powtarzalne

Czary Powtarzalne są oznaczone frazą "pow". W czasie pojedynczej Fazy Magii można wielokrotnie podjąć próbę rzućenia danego Czar Powtarzalnego, ale tylko raz przez każdego z Magów znającego ten czar.

P - Czary Przypisane

Czary Przypisane są oznaczone literą "P". Mag znający przynajmniej jeden Czar z danej Ścieżki, automatycznie zna Czar Przypisany tej Ścieżki. Każdy Zaklęty Czar, który zawiera czar ze Ścieżki, zawiera jej Czar Przypisany (jeśli go posiada).

Czary Przypisane nie mogą zostać rzucone samodzielnie. Zamiast tego, Rzucający może rzucić Czar Przypisany automatycznie za każdym razem, gdy skutecznie rzuci Czar Nauczony z tej samej Ścieżki. Czary Przypisane nie mogą zostać rozproszone.

WYBÓR CZARÓW

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

WŁAŚCIWOŚCI CZARÓW

Nazwa Czar	Typ	Wartość Rzućenia
Użyj nazwy czaru, aby określić, który czar zamierzasz rzucić.	Określa w jaki sposób są wybierane cele czaru. Czar może posiadać więcej niż jeden typ. W takich przypadkach należy zastosować wszystkie restrykcje wybierania celu jednocześnie.	Jest to minimalna wartość jaką musisz osiągnąć, by skutecznie zakończyć Próbę Rzućenia. Czary mogą posiadać różne dostępne Wartości Rzućenia (patrz Czary Wzmocnione).
Efekt	Czas Trwania	Zasięg
Opisują co dokładnie dzieje się z celem, gdy czar zostanie skutecznie rzucony. Na efekty czarów nigdy nie wpływają Artefakty, Zasady Modelu, inne efekty czaru, czy podobne umiejętności działające na Rzucającego, chyba że zapisano inaczej.	Określa jak długo stosowane są efekty danego czaru.	Określa maksymalną odległość pomiędzy Rzucającym a celem.

CZARY WZMOCNIONE

Niektóre czary posiadają dwie Wartości rzućenia. Wyższa Wartość Rzućenia nazywana jest Wzmocnioną wersją czaru. Wzmocniona wersja może mieć zmieniony typ (zasięg, restrykcje celu) i/lub efekty czaru. Zadeklaruj, jeśli chcesz spróbować rzucić Wzmocnioną wersję czaru, zanim rzucisz jakąkolwiek kością. Jeśli deklaracja nie nastąpi, zakłada się, że użyta została podstawowa wersja czaru.

To jaka część czaru (typ, efekt itd.) zmienia się przy wzmocnionej wersji, a jaka pozostaje bez zmian, zostało oznaczone kolorami: (nie-Wzmocniona wersja), [Wzmocniona wersja], a w bardzo rzadkich przypadkach {alternatywna wersja}.



Alchemia

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
P	Alchemiczny Ogień (Alchemical Fire)			
	18"	Klątwa	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje Łatwopalność przeciwko Atakom w Zwarcu.
1	Uderzenie Żywego Srebra (Quicksilver Lash)			
7+	24"	Klątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3+1 trafień z Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki. Trafienia te zawsze ranią przy rzucie równym lub większym niż (7 - Pancerz celu). Niemodyfikowane '6' zawsze rani, niemodyfikowane '1' nigdy nie rani.
2	Słowo Żelaza (Word of Iron)			
(5+) [9+]	24"	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje (+1) [+2] Pancerza.
3	Chwała Złota (Glory of Gold)			
8+	18"	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje +1 Penetracji Pancerza i zasady: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
4	Topniejąca Miedź (Molten Copper)			
(7+) [10+]	24"	Klątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje (2K6) [3K6] trafień z Siłą 3, Penetracją Pancerza 3 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
5	Rozkład Cyny (Corruption of Tin)			
8+	36+	Klątwa	Permanentny	Cel otrzymuje -1 Pancerza.
6	Srebrny Szpic (Silver Spike)			
(6+) [9+]	(18") [36"]	Klątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 3[6], Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Magiczne Ataki, Wielokrotne Rany (K3) oraz Przeszywający.



Czarna Magia

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
P Oko Zła (Evil Eye)				Gdy celem jest sprzymierzony oddział, cel otrzymuje +1 Ruchu Podstawowego i +2 Marszu. Gdy celem jest wrogi oddział, cel otrzymuje -1 Ruchu Podstawowego i -2 Marszu, do minimalnych wartości odpowiednio 3 i 6. Efekty tego czary nie mogą działać na dany oddział więcej niż dwa razy w ciągu jednej Fazy Magii.
	24"	Uniwersalny	Do Następnej Tury	
1 Skrzydło Kruka (Raven's Wing)				Cel może wykonać (8") [12"] Magicznego Ruchu, a podczas tego ruchu otrzymuje zasadę Lot. Wybierz pojedynczą część modelu, na którą działa ten czar. W trakcie ruchu wybrana część modelu może wykonać Zamaszysty Atak (możliwy jako dodatkowy do innych Zamaszystych Ataków). Ten Zamaszysty Atak zadaje K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 1 i zasadą Magiczne Ataki.
(5+) [9+]	24"	Wzmacniający	Natychmiastowy	
2 Zwodnicze Piękno (Deceptive Glamour)				Cel otrzymuje (-1) [-2] Umiejętności Ofensywnych, (-1) [-2] Umiejętności Defensywnych oraz (-1) [-2] Zręczności.
(4+) [7+]	24"	Kłątwa	Do Następnej Tury	
3 Wynaturzona Podobizna (Twisted Effigy)				Cel nie może używać Ataków Strzeleckich [i otrzymuje modyfikator -2 do rzucania czarów].
(6+) [8+]	36"	Kłątwa	Do Następnej Tury	
4 Obrót Kola (The Wheel Turns)				Ataki w Walce w Zwarcu wykonane przez [i wymierzone w] Modele Szeregowe celu są skuteczne przy rzutach na trafienie oraz na zranienie na 4+, bez względu na Umiejętności Ofensywne, Umiejętności Defensywne, Siłę oraz Wytrzymałość (zastosuj ten efekt przed zastosowaniem jakichkolwiek innych modyfikatorów rzutów na trafienie i na zranienie).
(8+) [10+]	24"	Kłątwa	Do Następnej Tury	
5 Błędne Ogniki (Will-o'-the-Wisp)				Cel otrzymuje zasadę Losowy Ruch ((2K6) [3K6]).
(8+) [8+]	18"	Uniwersalny	Do Następnej Tury	
6 Czarujące Spojrzenie (Bewitching Glare)				Natychmiast po skutecznym rzuceniu czaru, cel musi wybrać jedną z opcji: - wykonać Test Paniki z modyfikatorem -2 Dyscypliny - podlegać zasadzie Wstrząśnięcie do swojej następnej Tury Gracza
8+	24"	Kłątwa Ofensywny	Natychmiastowy	



Druidyzm

Wezwanie Natury (Nature's Call):

Każdy Mag znający przynajmniej jeden Czar Druidyzmu (nie wliczając Zaklętych Czarów) zna Czar Nauczony *Dębowy Tron* jako dodatkowy, do swoich pozostałych czarów.

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
P	Fontanna Młodości (Fountain of Youth)			
	12"	Skupiony Wzmacniający	Natychmiastowy	Cel lub jego oddział (Odzyskuje) {Przywraca} 1 Punkt Życia. Żaden pojedynczy model nie może Odzyskać (lub Przywrócić) za pomocą tego czaru więcej niż 1 Punkt Życia na fazę.
0 <i>pow</i>	Dębowy Tron (The Oaken Throne)			
4+	Rzucający		Permanentny	Jeśli w chwili, gdy Rzucający rzuca inne czary, posiada <i>Dębowy Tron</i> w grze, należy użyć ich powiększonych wersji. W takim przypadku użyj tekstu zapisanego w {} i zignoruj (czzerwony tekst). Na potrzeby Czaru Przypisanego, <i>Dębowy Tron</i> musi być w grze, kiedy czar aktywujący Czar Przypisany jest rzucany. Ten czar dobiega końca, jeśli Rzucający ponownie podejmie próbę rzucenia <i>Dębowego Tronu</i> , lub jeśli przeciwnik usunie kość ze swojej puli Kości Magii na koniec kroku 3 dowolnej sekwencji Fazy Magii (po Odpływie Zasłony).
1	Uzdrowiająca Woda (Healing Waters)			
(7+) {6+}	12"	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Zasięg tego czaru może być mierzony od Rzucającego lub od dowolnego Terenu Wodnego. Cel otrzymuje zasadę: Regeneracja ((5+))((4+)).
2	Pan Ziemi (Master of Earth)			
(6+) {5+}	18"	Kłątwa Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	Zasięg tego Czaru może być mierzony od Rzucającego lub od dowolnego Urwiska. Cel otrzymuje K6 Trafień z Siłą (4){5}, Penetracją Panczerza (1){2} i zasadą Magiczne Ataki.
3	Oplatające Korzenie (Entwining Roots)			
(6+) {5+}	12"	Kłątwa	Do Następnej Tury	Zasięg tego Czaru może być mierzony od Rzucającego lub od dowolnego Lasu. Cel otrzymuje (-1){-2} Umiejętności Ofensywnych, (-1){-2} Umiejętności Defensywnych oraz (-1){-2} do trafienia Atakami Strzeleckimi.
4	Letni Wzrost (Summer Growth)			
(11+) {10+}	24"	Wzmacniający	Natychmiastowy	Czar daje różne efekty, w zależności od celu: Standardowa Piechota/Bestie ¹ : Przywraca (4){6} Punkty Życia. Górujący ² : Przywraca (1){1} Punkty Życia. Pozostałe ³ : Przywraca (2){3} Punkty Życia. ¹ Ponad połowa modeli w oddziale posiada jednocześnie wielkość Standardową i należy do typu Piechota lub Bestie. ² Ponad połowa modeli w oddziale posiada zasadę Górujący. ³ Należy zastosować, jeśli żadne z powyższych nie pasuje.
5	Kamienna Skóra (Stone Skin)			
(9+) {8+}	12"	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Zasięg tego Czaru może być mierzony od Rzucającego lub od dowolnego Wzgórza. Cel otrzymuje (+2){+3} Wytrzymałości.
6	Duchy Lasu (Spirits of the Wood)			
(7+) {6+}	12"	Wzmacniający {Uniwersalny}	Do Następnej Tury	Umieść Las pod celem (może to zostać zastąpione poprzez umieszczenie znacznika lub karty czaru obok oddziału). Ten las zawsze rozciąga się do krawędzi Prostokąta Granicznego oddziału (nawet jeśli oddział poruszy się lub wykona reorganizację). {Jeśli cel jest oddziałem sprzymierzonym, otrzymuje zasadę Obieżywiat (Lasy)} .



Ewokacja

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
P	Przywołanie Dusz (Evocation of Souls)		Natychmiastowy	Jeśli twoja pula Znaczników Zasłony zawiera mniej niż 3 Znaczniki Zasłony, otrzymujesz jeden Znacznik Zasłony. Używając tego czaru można wygenerować tylko 1 Znacznik Zasłony w czasie pojedynczej Fazy.
1	Widmowe Ostrza (Spectral Blades)		Do Następnej Tury	Cel musi przetrzucić nieudane rzuty na zranienie swoich Ataków w Zwarcu [i otrzymuje zasadę Zabójcze Uderzenie] .
(5+) [9+]	18"	Wzmacniający		
2	Szepty Zasłony (Whispers of the Veil)		Do Następnej Tury	Cel otrzymuje -2 Umiejętności Ofensywnych oraz -2 Umiejętności Defensywnych. Dodatkowo, oddział z przynajmniej jednym modelem będącym pod wpływem tego czaru otrzymuje -1 Dyscypliny.
7+	24"	Kłątwa		
3	Przyśpieszenie Godziny (Hasten of Hour)		Natychmiastowy	Wybierz (1) [do 3] model(i) celu (którymi mogą być Postacie lub Dowódcy). Każdy wybrany model otrzymuje 1 trafienie z Penetracją Pancerza 10 i zasadą Magiczne Ataki, które rani automatycznie.
(7+) [10+]	(24") [18"]	Kłątwa Pocisk Ofensywny		
4	Wsparcie Przodków (Ancestral Aid)		Do Następnej Tury	Cel musi przetrzucić nieudane rzuty na trafienie swoich Ataków w Walce w Zwarcu [i Strzelaniu] .
(6+) [9+]	(12") [18"]	Wzmacniający		
5	Dotyk Żniwiarza (Touch of the Reaper)		Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3 trafienia z Siłą 10, Penetracją Pancerza 10 i zasadą Magiczne Ataki. Wykonując rzuty na zranienie tym atakiem, użyj współczynnik Dyscypliny celu, zamiast jego współczynnika Wytrzymałości.
(6+) [9+]	(12") [24"]	Skupiony Kłątwa Pocisk Ofensywny		
6	Danse Macabre (Danse Macabre)		Natychmiastowy	Cel może wykonać (8") [6"] Magicznego Ruchu, a podczas tego ruchu otrzymuje zasadę Widmowy Ruch.
(6+) [10+]	(12") [9" Aura]	Wzmacniający		



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 zadeklarować, która wersję czaru jest używana. **Za każdym razem, gdy Rzucający skutecznie rzuci czar (ale nie Zaklęty Czar) Kosmologii, następny czar Kosmologii, którego próba zostanie podjęta, posiada Wartość rzucenia zredukowaną o 1 pod warunkiem, że ten czar jest czarem Kosmologii o przeciwnym aspekcie.**

	Typ	Czas Trwania	Wartość Rzucenia	Zasięg
1	Zmieniony Widok (Altered Sight)		6+	24"
	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych, +1 Umiejętności Defensywnych oraz +1 do Celności jego broni.	
	Klątwa		Cel otrzymuje -1 Umiejętności Ofensywnych, -1 Umiejętności Defensywnych oraz -1 do Celności jego broni.	
2	Prawda Czasu (Truth of Time)		8+	24"
	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Gdy oddział z przynajmniej jednym modelem będącym pod wpływem działania tego czaru wykonuje rzut na Zasięg Szarży, Dystans Ucieczki, Pogoni lub Najeżdżania, rzuca jedną dodatkową K6.	
	Klątwa		Gdy oddział z przynajmniej jednym modelem będącym pod wpływem działania tego czaru wykonuje rzut na Zasięg Szarży, Dystans Ucieczki, Pogoni lub Najeżdżania, rzuca jedną K6 mniej.	
3	Lód i Ogień (Ice and Fire)		7+	24"
	Klątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki. Skuteczne Ochrony Specjalne wykonane przeciwko ranom zadanych przez ten czar muszą zostać przerzucone.	
			Cel otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 0. Skuteczne Ochrony Pancerza wykonane przeciwko ranom zadanych przez ten czar muszą zostać przerzucone.	
4	Postrzeżenie Siły (Perception of Strength)		8+	24"
	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.	
	Klątwa		Cel otrzymuje -1 Siły oraz -1 Penetracji Pancerza.	
5	Jedność w Rozbieżności (Unity in Divergence)		11+	24"
	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Wszystkie modele celu otrzymują zasadę Egida (5+).	
	Klątwa Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	Każdy model celu otrzymuje 1 trafienie z Siłą 3, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki.	
6	Dotknięcie Serca (Touch of Heart)		7+	24"
	Skupiony Wzmacniający	Natychmiastowy	Cel Odzyskuje 1 Punkt Życia.	
	Skupiony Klątwa Pocisk Ofensywny		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), po rzucie Kości Magii, ale przed podjęciem Próby Rozproszenia, Gracz Aktywny może zdecydować się na zadanie X trafień oddziałowi Rzucającego lub innemu sprzymierzonemu oddziałowi, niezaangażowanemu w walkę, który znajduje się w 24". Każdy oddział może być celem tej umiejętności tylko raz w czasie jednej Fazy Magii.

X jest równy liczbie szeregów wybranego oddziału, od minimalnie 2 do maksymalnie 5. Trafienia te ranią automatycznie, bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony. Ostatni model w oddziale nigdy nie może zostać usunięty z gry jako poległy za sprawą tej umiejętności (wszelkie rany, które zmniejszyłyby ilość Punktów Życia do 0, są ignorowane). Oddział nigdy nie wykonuje Testów Paniki przez utratę Punktów Życia w czasie Ofiary.

Jeśli umiejętność ta zada przynajmniej jedną ranę, Czar zostaje rzucony w rozszerzonej wersji. W takim przypadku użyj tekstu zapisanego w {}.

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
1 (5+) [6+]	Pentagram Bólu (Pentagram of Pain) (24") [12"] Aura	(Klątwa Bezpośredni Ofensywny) [Uniwersalny]	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K6 Trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 1 i zasadą Magiczne Ataki. [Czar nie działa na oddział Rzucającego.] {Jeśli Czar zada przynajmniej jedną niewybronioną Ranę, Rzucający Odzyskuje 1 Punkt Życia.}
2 6+	Ręka Chwały (Hand of Glory) Rzucający		Do Następnej Tury	Cel {i wszystkie modele jego Oddziale} otrzymuje zasady: Egida (6+) oraz Egida (+1, maks. 3+).
3 7+	Wewnętrzna Zgnilizna (The Rot Within) 18"	Klątwa	Permanentny	Cel otrzymuje -1 Umiejętności Ofensywnych oraz -1 Umiejętności Defensywnych. {Rzucający otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych oraz +1 Umiejętności Defensywnych.}
4 5+	Oddech Rozkładu (Breath of Corruption) Rzucający (Skupiony)		Do Następnej Tury	Cel otrzymuje zasadę Zionięcie (Magiczne Ataki, Toksyczne Ataki). {Jeśli Zionięcie jest użyte jako Atak Strzelecki, jego zasięg zostaje zwiększony do 18".}
5 8+	Piętno Losu (Marked of Doom) 18"	Klątwa Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 Trafienie z Siłą 10, Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Wielokrotne Rany (K3) oraz Magiczne Ataki. {Jeśli cel znajduje się w 12" od Rzucającego, celem czaru może zostać pojedyncza Postać lub Dowódca w oddziale będącym celem.}
6 11+	Wezwanie Umarłych (The Grave Calls) 12"	Klątwa Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 2K6 Trafień z Siłą 5, Penetracją Pancerza 2 i zasadą Magiczne Ataki. {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>
P	Płomień (Blaze)	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3 trafienia z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	24"			
1	Kula Ognia (Fireball)	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K6 trafienia z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	4+	36"		
2	Kaskadowy Ogień (Cascading Fire)	Wzmacniający	Natychmiastowy	Wybierz wrogi oddział w kontakcie podstawek z celem. Wybrany oddział otrzymuje (K6) [2K6] trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	(5+) [8+]	(24") [12"]		
3	Płonące Miecze (Flaming Swords)	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Ataki w Zwarciu oraz Strzeleckie celu otrzymują +1 do zranienia oraz zasady: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	(8+) [11+]	(18") [6"] Aura		
4	Strumień Piroklastyczny (Pyroclastic Flow)	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje (2K6) [3K6] trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	(7+) [10+]	(24") [12"]		
5	Spalająca Salwa (Scorching Salvo)	Kłątwa Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje K3+1 trafienia Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	8+	24" Aura		
6	Pokrywający Żar (Enveloping Embers)	Kłątwa Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	Każdy model celu otrzymuje 1 trafienie z Siłą 3, Penetracją Pancerza 0 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.
	11+	24"		



Szamanizm

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
P	Skaryfikacja (Scarification)			Ataki w Zwarcu przeciwko celowi nie mogą ranić lepiej niż 5+.
	Rzucający		Do Następnej Tury	
1	Przebudzenie Bestii (Awaken the Beast)			Cel otrzymuje (+1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza) [+1 Wytrzymałości] .
(5+) [7+]	18"	Wzmacniający	Do Następnej Tury	
2	Rój Insektów (Swarm of Insects)			Natychmiast po skutecznym rzuceniu tego czaru cel otrzymuje 5K6 trafień z Siłą 1, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki. Jeśli czar zadał przynajmniej jedną niewybronioną ranę, cel otrzymuje -1 do trafienia Atakami Strzeleckimi. Czar dobiega końca natychmiast, gdy cel wykona Podstawowy Ruch, Marsz, Szarżę lub Pogoń.
(5+) [8+]	(24") [48"]	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Permanentny	
3	Dzika Furia (Savage Fury)			Cel otrzymuje zasady: Szał oraz Skupienie Bitewne.
(5+) [8+]	(9") [18"]	Uniwersalny	Do Następnej Tury	
4	Przejmujące Wycie (Chilling Howl)			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] .
(6+) [10+]	36"	Kłątwa	Do Następnej Tury	
5	Totemiczne Przyzwanie (Totemic Summon)			Przyzywasz Bestie Totemu (statystyki poniżej). Musi być ona umieszczona (1") [10"] od Krawędzi Stołu.
(10+) [12+]	96"	Miejscowy	Natychmiastowy	
6	Złamanie Morale (Break the Spirit)			Cel otrzymuje -1 do trafienia i traktuje wszystkie Tereny (również Teren Otwarty) jak Tereny Niebezpieczne (2).
(8+) [11+]	(18") [36"]	Kłątwa	Do Następnej Tury	



Bestia Totemu (Totemic Beast)

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6	-	7	Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6)		
Defensywne	PZ	UD	W	OP	OS	
	3	3	5	-	-	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Legionista Grozy	4	3	5	2	3	Zionięcie (S3, PP)



Taumaturgia

Osąd Najwyższych (Judgment of High):

Rzucając Czary z tej Ścieżki (ale nie Zaklęte 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 z tej Ścieżki, dodaj +1 Modyfikator Przepelnienia Mocą.

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
1 Ręka Niebios (Hand of Heaven) (5+) [8+]	24"	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje (K6) [K6+1] trafień z Siłą (K6) [K6+1] , Penetracją Panczerza (2) [3] i zasadą Magiczne Ataki.
2 Uderzenie Niewiernych (Smite the Unbeliever) (7+) [9+]	24"	Kłątwa	Do Następnej Tury	(Natychmiast po skutecznym rzuceniu czaru rzuć K6.) [Wybierz efekt rzucając czar.] - (Przy wyniku 4-6) cel otrzymuje -1 Wytrzymałości. - (Przy wyniku 1-3) cel otrzymuje -1 Siły oraz -1 Penetracji Panczerza.
3 Niezrozumiała Mowa (Speaking in Tongues) (8+) [8+]	18"	Kłątwa	Do Następnej Tury	Oddział z przynajmniej jednym modelem będącym pod wpływem działania tego czaru nie może podlegać efektom zasady (Obecność Dowódcy) [Zbiórka wokół Flagi] .
4 Oczyszczający Ogień (Cleansing Fire) (5+) [8+]	(Rzucający) [24"] [Wzmacniający]	Skupiony	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje zasadę Zionięcie (S K3+2, PP 1, Magiczne Ataki). (Rzuć K3 natychmiast po skutecznym rzuceniu tego czaru). [Celem czaru mogą być jedynie Postacie, Dowódcy i oddziały pojedynczych modeli.]
5 Gniew Boga (Wrath of God) 12+	96"	Miejscowy	Permanentny	Wybierz punkt na polu bitwy w podanym zasięgu i umieść tam znacznik. Na koniec każdej następnej Fazy Magii rzuć K6; przy wyniku 1-3 dodaj kolejny znacznik, przy wyniku 4-6 każdy oddział w (2K6+X) ", gdzie X jest równy liczbie znaczników, otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 5, Penetracją Panczerza 2 i zasadą Magiczne Ataki. Następnie czar dobiega koca, usuń wszystkie znaczniki.
6 Próba Wiary (Trial of Faith) (7+) [10+]	(12") [18"]	Skupiony Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Rzucający rzuca K3+1, a cel rzuca K3. Jeśli rzut Rzucającego jest wyższy, cel otrzymuje liczbę ran równą różnicy pomiędzy obydwojema rzutami. Trafienia te posiadają Penetrację Panczerza 10, zasadę Magiczne Ataki i ranią one automatycznie.



Wróżbiarstwo

Konklawe (The Conclave):

Czary Wróżbiarstwa otrzymują +3" Zasięgu za każdego innego sprzymierzonego Maga z Czarami Wróżbiarstwa (ale nie Zakłętymi Czarami), który znajduje się w 12" od Rzucającego.

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
P	Prowadzące Światło (Guiding Light)			Testy Dyscypliny oddziału, w którym wszystkie modele są pod wpływem działania tego czaru, podlegają zasadzie Rzut Minimalizujący. Efekty tego czaru nie mogą działać na dany oddział więcej niż raz w ciągu jednej Fazy Magii.
	12"	Wzmacniający	Do Następnej Tury	
1	Znajomość Wroga (Know the Enemy)			Cel otrzymuje +2 Umiejętności Ofensywnych, +2 Umiejętności Defensywnych oraz +2 Zręczności.
7+ [11+]	18" [6" Aura]	Wzmacniający	Do Następnej Tury	
2	Osąd Przeznaczenia (Fate's Judgment)			Cel otrzymuje (K3) [K6] trafień z zasadą Magiczne Ataki, które ranią automatycznie, bez możliwości skorzystania Ochron Specjalnych (Ochrona Pancerza jest dopuszczona).
5+ [9+]	18"	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	
3	Przepowiednia (Scrying)			Cel otrzymuje zasady: Dekoncentrowanie oraz Trudny Cel.
7+ [10+]	18" [6" Aura]	Wzmacniający	Do Następnej Tury	
4	Ułożenie Gwiazd (The Stars Align)			Cel otrzymuje zasadę Boskie Ataki i musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie swoich Ataków w Zwarcu (i Strzeleckich).
8+ [11+]	18" [6" Aura]	Wzmacniający	Do Następnej Tury	
5	Niezawodne Uderzenie (Unerring Strike)			Cel otrzymuje (2K6) [3K6] trafienia z Penetracją Pancerza 1 i zasadami: Boskie Ataki oraz Magiczne Ataki, które ranią na 4+.
7+ [10+]	18"	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	
6	Znak Losu (Portent of Doom)			Za każdą Postać w oddziale w chwili rzucania czaru, cel otrzymuje -1 Podstawowego Ruchu, Marszu, Umiejętności Ofensywnych, Umiejętności Defensywnych, rzucania czarów i rzutów na trafienie Atakami Strzeleckimi.
9+	18"	Kłątwa	Do Następnej Tury	