

# Indeks czarów i objawień

## WSTĘP

### INDEKS CZARÓW I OBJAWIENÍ

Zadaniem tego podręcznika jest przybliżenie działania czarów i rytuałów. W fortowej mechanice rozpoznajemy dwa ogólne typy posługiwania się magią: czarodziejstwo i kapłaństwo.

## MECHANIKA

### CZARODZIEJE

Czarodziej to postać, która wykupiła umiejętność „Rzucanie czarów” w wybranej przez siebie tradycji. Poziom zaawansowania w danej dziedzinie magii musi być ustalony z MG przed rozpoczęciem gry głównej. Czarodziej posiada dostęp do wszystkich czarów z poziomu, który osiągnął. Dodatkowo może rzucać wszystkie czary z niższych poziomów bez konieczności posiadania księgi czarów.

Wszystkie czary powinny znaleźć się w księdze (lub na zwojach). Mag może władać czarami tylko jednej tradycji.

### KAPŁANI

Kapłan to postać, która wykupiła umiejętność „Objawiona moc” i obrała odpowiednie bóstwo patronackie. Poziom zaawansowania kapłana musi być ustalony z MG przed rozpoczęciem gry głównej.

Postaci kapłanów są gorliwymi wyznawcami jednego z bóstw panteonu Starego Świata. Każde z wyznań otwiera drogę do unikatowego zestawu cudów. Kapłan może służyć wyłącznie jednemu bogu – łamanie boskich przykazań albo zdrada swego boga prowadzić może do utraty jego łask, a co za tym idzie niemożliwości rzucania objawień.

### GUŚLARZE

Guślarz to postać, która wykupiła umiejętność „Guślarstwo” i wybrała jeden z trzech dostępnych typów magii ludowej. Szczegóły odgrywania postaci guślarza muszą być ustalone z MG przed rozpoczęciem gry głównej.

Pamiętać należy, że za paranie się tego typu praktykami jest nielegalne na terenie Imperium i grozi poważnymi konsekwencjami. Swe umiejętności lepiej zachować w tajemnicy.

### DZIEDZINY MAGII OBJAWIENÍ

<p><u>Objawienia kapłańskie bóstw ludzkich</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morr</li> <li>• Shallya</li> <li>• Ulryk</li> <li>• Taal</li> <li>• Rhya</li> <li>• Sigmar</li> <li>• Pani jeziora</li> <li>• Ranald</li> <li>• Myrmidia</li> </ul> <p><u>Objawienia kapłańskie bóstw chaosu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Slaanesh</li> <li>• Tzeentch</li> <li>• Nurgle</li> <li>• Rogaty szczur</li> </ul> <p><u>Objawienia kapł. bóstw elfów wysokiego rodu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asuryan</li> </ul> <p><u>Objawienia kapł. bóstw leśnych elfów</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isha</li> </ul>	<p><u>Objawienia kapł. bóstw krasnoludzkich</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grungni</li> </ul> <p><u>Szamanizm zielonoskórych</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gork i Mork</li> <li>• Bóg-pająk</li> </ul> <p><u>Magia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolegium płomienia</li> <li>• Kolegium niebios</li> <li>• Kolegium złota</li> <li>• Kolegium bursztynu</li> <li>• Kolegium jadeitu</li> <li>• Kolegium światła</li> <li>• Kolegium ametystu</li> <li>• Kolegium cienia</li> <li>• Magia wysokich elfów</li> <li>• Nekromancja</li> <li>• Magia chaosu</li> </ul>
--	---

## **MAGIA RYTUALNA**

---

Rytuły to rodzaj magii improwizowanej, której sposób odprawienia, a także efekt zależne są od intencji rzucającego. Szczegóły dotyczące odprawiania rytuałów, a zwłaszcza ich efektów, należy zawsze uzgadniać z MG.

Istnieją dwa typy rytuałów: małe i duże.

Małe odprawione mogą być przed jednego maga/kapłana w kilka minut przy minimalnych środkach. Przeznaczone są do spraw drobnych.

Duże rytuały wymagają odpowiednio więcej wysiłku. Przy ich odprawieniu wymagana jest obecność przynajmniej kilkorga użytkowników magii, odpowiednie komponenty i rekwizyty, widowiskowa choreografia i wszelka twórcza inwencja ze strony graczy. Przeznaczone są do spraw odpowiedniej wagi.

## **CZARY A PANCERZ**

---

Czary/objawienia zadające obrażenia magiczne omijają pancerz i przechodzą bezpośrednio na PW.

## **WZMACNIANIE**

---

Magowie/Kapłani, którzy osiągnęli wyższy poziom, poza dostępem do nowych czarów/objawień otrzymują także wzmocnienie do już posiadanych. Wzmocnienia opisane są na końcu opisu każdego czaru/objawienia.

## **CZAS RZUCANIA**

---

Wszystkie czary i objawienia posiadają czas rzucania równy jednej turze. Oznacza to, że w tej samej fazie magii deklarujesz zaklęcie/objawienie i wykonujesz jego efekt.

## **MAGIA I WALKA**

---

Postać, która rzuciła czar/objawienie w fazie magii może podczas następnej fazy walki bronić się. Jednak pozostaje postacią pasywną – ciosy, które zada przeciwnikowi, nie zadają obrażeń.

## **KOMPONENT**

---

Komponenty są składnikami niezbędnymi do rzucania zaklęć. Każdy użytkownik magii może posiadać przy sobie do czterech komponentów (limit ten można zwiększyć za pomocą umiejętności „Narodzony w mocy”) Dla magów komponentami są odpowiednie minerały, różne dla poszczególnych wiatrów magii; dla kapłanów są nimi Strony Łaski, na których zapisane są modlitwy boskiego patrona; natomiast guślarze posługują się posążkami Starych Bogów.

Organizatorzy nie zapewniają komponentów, ich przygotowanie w ilości równej posiadanego limitu leży w gestii graczy.

W rubryce „komponenty” wpisana jest ilość wymagana do rzucenia danego zaklęcia/objawienia oraz potencjalne inne potrzebne przedmioty (podawane w nawiasie).

## **ODZYSKIWANIE KOMPONENTÓW**

---

Komponenty mogą być odnawiane przy pomocy rytuału. Rytuał ten powinien być odprawiony zgodnie z duchem charakteryzującym danego boga/wiatr magii. Dla kapłanów są to najczęściej msze, a w przypadku magów nasycenie minerałów wiatrami magii. O powodzeniu rytuału decyduje MG (najlepiej ten, któremu wcześniej podczas rzucania zaklęć oddano komponenty – co ułatwi ich odzyskanie).

Udane odnowienie nagradzane jest jednym komponentem. Nie można przekroczyć swojej maksymalnej puli komponentów.

## **RZUCANIE OBJAWIENÍ ZAKLĘĆ**

---

W każdej fazie magii możesz rzucić jedno zaklęcie/objawienie poprzez wykrzyknięcie jego nazwy i zastosowanie efektu. Zanotuj albo zapamiętaj wszystkie rzucone przez siebie w danej walce czary/objawienia, a po zakończeniu potyczki koniecznie oddaj MG wszystkie zużyte komponenty.

Jeśli koszt rzuconych zaklęć przekroczył ilość posiadanych komponentów, to każde zaklęcie rzucone bez spełnienia wymogów dotyczących swego kosztu wywołuje efekt opisany w zasadzie „Przeciążenie”.

## **PRZECIĄŻENIE**

---

Każde zaklęcie/objawienie rzucone bez wykorzystania komponentu lub z wykorzystaniem niewystarczającej ich ilości wiąże się z karą. Negatywny efekt losowany jest przez MG z tabel: Emanacja Chaosu – dla czarodziejów; Kara Bogów – dla kapłanów; Objawienia Starych Bogów – dla guślarzy.

# Objawienia ludzi

## MORR

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Wieczysty spoczynek	Pobłogosławione ciało nie może zostać zbezczeszczone ani wykorzystane do rytuałów czarnej magii. Objawienie działa do końca gry. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Przepędzenie	Dotknięta przez kapłana postać zapada w sen. Otrzymanie jakichkolwiek obrażeń przerywa sen. Jeżeli cel jest nieumarłym to, zamiast zasypiać, otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Obrażenia zwiększone do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Spojrzenie Morra	Dotknięty przez kapłana nieumarły nie zadaje obrażeń w trakcie następnej fazy walki. Jeżeli cel nie jest nieumarłym, to zadaje o 1 obrażeń mniej. Objawienie utrzymuje się do następnej fazy magii. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość celów zwiększona do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Kara Morra	Wszystkie żywe postaci przed kapłanem (90°) zostają odrzucone o 5 kroków w tył w linii prostej od kapłana. Istoty nieumarłe dodatkowo zostają powalone. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość kroków zostaje zwiększona do 8, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Wizja porażki	Kapłan rzuca piłeczką. Wszystkie żywe postaci do 2 kroków od miejsca upadku zadają o 1 obrażeń mniej. Nieumarłe istoty zadają 0 obrażeń. Objawienie utrzymuje się do następnej fazy magii. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się przez dwie tury, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2 (1 pocisk)

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Powrót	Wybrany nieumarły wrywa się spod kontroli nekromanty i do końca następnej fazy magii może działać według własnej woli. W następnej fazy magii traci wszystkie PW. Jeżeli celem jest żywa istota, to do następnej fazy magii jest traktowana jak „pasywna” (nie zadaje obrażeń w walce i może tylko chodzić).	2
Odeślanie	Dusza wskazanego nieumarłego wojownika zostaje uwolniona, a on sam zostaje zredukowany do zombie (efekt czaru „Przywołanie ciała”). Silne nieumarłe istoty (w tym przywołane licze) otrzymują 2 punkty obrażeń magicznych (wyrwanie ich duszy jest niemożliwe). Jeżeli celem jest istota żywa, to otrzymuje ilość obrażeń niemagicznych równą posiadanym PW.	3

## SHALLYA

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Oczyszczenie	Wybrana postać traci 1 (wybrany przez kapłana) negatywny efekt, pod którego wpływem się znajduje. <b>Wzmocnienie:</b> Celem objawienia mogą być 2 postaci, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Opieka	2 postaci pozostające na skalpie, przy których kłęczy kapłan, nie mogą się wykrwawić. Objawienie utrzymuje się do odejścia/śmierci kapłana (może pozostać aktywne po walce). <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie działa na wszystkie postaci znajdujące się nie dalej niż 3 kroki od kapłana, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Leczący dotyk	Postać, przy której kłęczy kapłan, odzyskuje 1 brakujący PW za każdą fazę magii, w której utrzymywane jest objawienie. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie może być rzucone w trakcie utrzymywania objawienia „Opieka,” gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Ochrona Shallyii	Objawienie może działać tylko na 1 postać. Jeżeli po następnej fazie walki postać miałaby utracić ostatni, PW to odzyskuje 1 PW. <b>Wzmocnienie:</b> Cel odzyskuje 2 PW, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Opatrzność Shallyii	Wybrana przez kapłana postać w zasięgu wzroku odzyskuje 1 brakujący PW. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie przywraca 2 brakujące PW, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Łaska Shallyii	Wszystkie przyjazne kapłanowi postacie w odległości 6 kroków od kapłana odzyskują 2 z brakujących PW.	4
Tchnienie Shallyii	Dotknięta postać odzyskuje wszystkie brakujące PW oraz zostaje wyleczona ze wszystkich chorób.	3

# ULRYK

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Wilcze serce	Wybrana przez kapłana postać otrzymuje o 1 obrażeń mniej w następnej fazie strzelców (przez całą fazę). <b>Wzmocnienie:</b> Ilość postaci zwiększa się do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”	1
Szarża wilków	Wataha i kapłan mogą wykonać 2 kroki w wybranym przez siebie kierunku. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość kroków zwiększa się do 4, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Wilczy pęd	Wataha i kapłan mogą wstać, jeżeli zostali powaleni <b>Wzmocnienie:</b> Dodatkowo postacie mogą wykonać 1 krok w wybranym przez siebie kierunku, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Szał Ulryka	W następnej fazie wojowników wszyscy członkowie watahy kapłana (w tym i kapłan) zadają o 1 obrażeń więcej. <b>Wzmocnienie:</b> Dodatkowo celom nie można zmniejszyć obrażeń w żaden sposób, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Wataha	Kapłan i trzy wybrane postaci stają się watahą do końca dnia. Wszyscy członkowie watahy, o ile pozostają w zasięgu wzroku kapłana, nie czują strachu (są odporni na zaklęcia i efekty powodujące strach) oraz posiadają 1 tymczasowy PP. Objawienie można rzucić tylko raz na dzień. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	3

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Ryk Ulryka	Następna faza wojowników zostaje wydłużona o 5 sekund.	4
Furia Ulryka	Do końca walki kapłan nie staje się pasywny (nawet, jeżeli rzucał objawienie w danej turze).	3

# TAAL

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Krok w gąszczu	Kapłan może poruszyć się 2 kroki w wybranym przez siebie kierunku. Jeżeli przebywa w lesie, to ilość kroków zwiększa się do 6. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość kroków zostaje podwojona, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Płaszcz puszczy	Objawienie działa na kapłana i jedną wskazaną postać. Obie te osoby stają się niewidzialne, dopóki pozostają w bezruchu. W lesie postaci mogą poruszać się wolnym krokiem podczas fazy wojowników. Każda inna akcja kończy działanie czaru. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Żywy gąszcz	Wybrana przez kapłana postać otrzymuje 1 punkt obrażeń niemagicznych i nie może się poruszać do końca następnej fazy magii. <b>Wzmocnienie:</b> Można wskazać do dwóch postaci, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Furia lasu	MG z wyciągniętymi rękami idzie 5 kroków w wybranym przez kapłana kierunku. Każda postać, którą MG dotknie, otrzymuje 1 punkt obrażeń niemagicznych i nie może się poruszać do końca następnej fazy magii. MG przechodzi przez graczy (nie zatrzymuje się na nich). <b>Wzmocnienie:</b> Ilość kroków zostaje zwiększona do 8, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Sekret lasu	Kapłan, który dotknie drzewa, może przejść do 15 kroków w wybranym przez siebie kierunku. Na koniec podróży kapłan musi dotykać innego drzewa. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie może przemieścić także 1 osobę, którą przy rzucaniu dotknie kapłan, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	1

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Ucieczka przez gąszcz	Kapłan i dwie wskazane przez niego osoby mogą przed rozpoczęciem fazy walki uciekać. MG odlicza 5 sekund, po czym rozpoczyna fazę walki. Dodatkowo, jeżeli postaci uciekają przez las wszyscy, którzy ruszą w pościg, są atakowani przez korzenie drzew i przewracają się co kilka kroków (jak często określa MG).	3
Serce lasu	Kapłan może przechowywać objawienia w drzewach. Gracz musi przyczepić do drzewa kartkę z nazwą objawienia. Można posiadać maksymalnie 3 objawienia zachowane w taki sposób. Przy użyciu zachowanego objawienia kapłan musi oderwać kartkę z drzewa i rozdrzeć ją.	3 (1 zwój / objawienie)

# RHYA

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Równowaga natury	Kapłan traci 1 PW, a dotknięta osoba odzyskuje 1 brakujący PW. <b>Wzmocnienie:</b> Kapłan nie traci PW, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Wysłannik Rhyi	Kapłan rzuca dwoma piłeczkami (naraz). W miejscu upadku każdej piłeczki wyrasta kwiat Rhyi. Kwiat nie może być zniszczony i utrzymuje się do końca walki. Można posiadać do dwóch kwiatów naraz. <b>Wzmocnienie:</b> Maksymalna ilość kwiatów i pocisków rośnie o 1 za każdy poziom kapłana powyżej „Akolita”.	1 (2 pociski)
Wola kwiatów	Kapłan pobudza kwiat stworzony przez objawienie „Wysłannik Rhyi”. Pobudzony kwiat staje się agresywny lub defensywny (wybiera kapłan). Agresywne kwiaty co fazę magii zadają 1 punkt obrażeń niemagicznych najbliższemu przeciwnikowi. Defensywne kwiaty co fazę magii odnawiają 1 PW najbliższemu sojusznikowi. Objawienie utrzymuje się do końca walki. Wszystkie kwiaty muszą być w takim samym stanie pobudzenia (nie można posiadać defensywnych i ofensywnych naraz). <b>Wzmocnienie:</b> Kapłan pobudza wszystkie kwiaty (w ten sam sposób), gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Ofensywa natury	Kapłan rzuca nasionami w kierunku wrogów. Każda postać trafiona ryżem dostaje 1 punkt obrażeń niemagicznych za każdy kwiat z objawienia „Wysłannik Rhyi” w zasięgu wzroku, który stworzył kapłan. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2 (Garść ryżu)
Sprzyjający las	Pierwsza osoba, która zada obrażenia kapłanowi, po rzuceniu tego objawienia zostaje sparaliżowana do następnej fazy magii. <b>Wzmocnienie:</b> Ofiara zostaje dodatkowo powalona, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Esencja natury	Do następnej fazy magii kwiaty z objawienia „Wysłannik Rhyi” pobudzone przez objawienie „Wola kwiatów” zadają obrażenia magiczne lub leczą o 1 PW więcej.	4
Potęga Rhyi	Kapłan błogosławi wybraną postać. Na koniec fazy walki postać odzyskuje wszystkie z utraconych PW. Objawienie nie działa, jeżeli postać straciła wszystkie PW.	3



## SIGMAR

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Potępienie	Dotknięta postać, która zadała kapłanowi obrażenia, w poprzedniej turze otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Wola młota	Kapłan do następnej fazy magii może działać w fazie walki i nie staje się pasywny. Nawet jeżeli rzucił objawienie. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się do końca walki, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2
Protekcja wiernych	Kapłan klęka. Do końca następnej fazy walki (lub do momentu wstania) kapłan nie może otrzymać żadnych obrażeń i nie może być dotknięty. Przez czas utrzymywania objawienia kapłan nie może też wykonywać żadnych akcji. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się do końca walki lub momentu, gdy kapłan jest ostatnią osobą na polu bitwy, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Żniwiarz potępionych	Broń kapłana do końca następnej fazy magii zadaje obrażenia magiczne (omija pancerz). Efekt zanika, jeżeli kapłan puści broń. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	3 (Broń do walki wręcz)
Kometa z dwoma warkoczami	Kapłan wskazuje 2 różne osoby. Obie wskazane osoby otrzymują 1 magiczny punkt obrażeń. Kapłan nie może wskazać siebie. Jeżeli nie może on wskazać 2 osób, to objawienie nie działa. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie może być rzucone na 1 jeden cel (zadaje nadal 1 obrażeń magicznych), gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Porażenie niegodziwych	Kapłan skupia energię Sigmara w swych dłoniach na 3 tury. Następny dotknięty cel otrzymuje 2 punkty obrażeń niemagicznych. Jeżeli celem jest mutant, zwierozczłek, zielonoskóry lub demon to dodatkowo zostaje sparaliżowany do końca następnej tury (silniejsze istoty mogą zanegować efekt paraliżu).	3
Fala potępienia	Kapłan roztacza wokół siebie aurę niszczącą chaos. Wszystkie mutanty, zwierozczłeki lub demony, które znajdą się bliżej niż 3 kroki od kapłana, otrzymują 2 punkt obrażeń magicznych. Inne cele otrzymują 2 punkt obrażeń niemagicznych.	4

## PANI JEZIORA

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Wezwanie	Kapłan przyzywa 3 duchy ziemi. Duchy te nie posiadają formy ani imienia. Każdy duch przy kapłanie pozwala mu w fazie magii wykonać 1 krok w wybranym przez siebie kierunku. Duchy pozostają przy kapłanie do końca walki. <b>Wzmocnienie:</b> +1 duch za każdy poziom kapłana powyżej poziomu „Akolita”.	1
Boue	Jeden wybrany duch ziemi otrzymuje imię Boue i scala się z wybraną postacią. Postać otrzymuje +1 PP do końca walki. <b>Wzmocnienie:</b> Można nazwać 2 duchy naraz, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2
Haleine	Jeden wybrany duch ziemi otrzymuje imię Haleine i scala się z wybraną postacią. Postać może w każdej następnej fazie magii wykonać 1 krok w wybranym przez siebie kierunku. <b>Wzmocnienie:</b> Można nazwać 2 duchy naraz, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Pouvoir	Jeden wybrany duch ziemi otrzymuje imię Pouvoir i scala się z wybraną postacią. Postać zdaje 1 dodatkowy punkt obrażeń, atakując bronią do końca następnej fazy walki. <b>Wzmocnienie:</b> Można nazwać 2 duchy naraz, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	3
Vie	Jeden wybrany duch ziemi otrzymuje imię Vie i scala się z wybraną postacią. Postać odzyskuje 1 PW w każdej fazie magii przez 3 tury. <b>Wzmocnienie:</b> Można nazwać 2 duchy naraz, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Merveille	1 wybrany duch ziemi otrzymuje imię Merveille i scala się z wybraną postacią. Jeżeli postać utraciła ostatni PW, w następnej fazie walki to odzyskuje 1 PW.	3
Faculte	2 wybrane duchy ziemi otrzymują imię Faculte i scalają się z wybranymi postaciami. Jeżeli do końca walki jeden z celów będzie celem objawień kapłanki Pani Jeziora, to drugi cel także korzysta z jego mocy. Objawienie można rzucić tylko raz na dzień.	4

## RANALD

Kapłan Ranalda musi nosić przy sobie zestaw kart serc (od 9). Każde objawienie kapłana Ranalda wymaga karty jako komponentu. Karty oddawane są MG po rzuceniu objawienia. W nawiasie podana jest cena odkupienia karty od MG. Karty mogą być odkupione tylko poza walką.

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
9 serc	Na koniec następnej fazy walki kapłan odzyskuje 1 PW. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zwiększa ilość odnawianych PW o 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	9 serc (2 srebrne monety)
10 serc	Następny czar lub objawienie, które miałyby zadać kapłanowi obrażenia, zadaje o 1 obrażeń mniej (do 0). <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie neguje czar/objawienie kompletnie, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	10 serc (3 srebrne monety)
Walec serc	Kapłan rzuca kartą (piętczką) w wybrane miejsce. Może w trakcie fazy magii przejść do tego miejsca (w trakcie podróży jest niewidoczny i nie może być atakowany). <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie przy okazji usuwa z kapłana wszystkie efekty niwelujące ruch miejsce, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	Walec serc (3 srebrne monety)

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Królowa serc	Kapłan otrzymuje +3 PP do końca następnej fazy walki. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się do końca walki, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	Królowa serc (5 srebrnych monet)
Król serc	Do końca następnej fazy magii kapłan może korzystać z każdej broni i jest traktowany, jakby posiadał wszelkie biegłości. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się do końca walki i powoduje, że kapłan nie staje się pasywny (nawet jeżeli rzucał objawienie), gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	Król serc (4 srebrne monety)

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
As serc	Kapłan błogosławi broń trzymaną w swoich rękach. Do końca następnej fazy magii broń zadaje obrażenia magiczne. Efekt zanika, jeżeli kapłan puści broń.	As serc (10 srebrnych monet)
Joker	Do końca następnej fazy magii kapłan ignoruje wszystkie obrażenia. Po zakończeniu działania objawienia kapłan traci wszystkie poza 1 PW. Objawienie można rzucić tylko raz na dzień.	Joker (10 srebrnych monet)

# MYRMIDIA

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Mistrzostwo wojny	Kapłan otrzymuje błogosławieństwo Myrmidii. Do końca walki może on działać w fazie magii i walki (nawet jeżeli rzucał objawienie). Może on także korzystać z tarczy i włóczni. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Szarża odważnych	Kapłan wykonuje rzut włócznią (piłeczką). Jeżeli trafi przynajmniej jednego wroga, to podchodzi do niego. Jeżeli pocisk uderzył więcej niż jednego wroga, to kapłan może wybrać, do którego podejdzie. Objawienie to nie przerywa działania objawienia „Włócznia prawych”. <b>Wzmocnienie:</b> Można wybrać cel do 3 kroków od trafionej postaci, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2 (1 pocisk)
Pierwszy atak	Kapłan błogosławi wybraną postać. Może ona w tym momencie wykonać atak bronią do walki wręcz. Cel może się bronić. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Postawa Myrmidii	Kapłan przyjmuje obronną postawę i otrzymuje dodatkowe tymczasowe PP równe ilości obrażeń zadawanych przez jego broń. Do końca walki lub do momentu, w którym kapłan zrezygnuje z objawienia (ogłasza w fazie magii) broń nie zadaje żadnych obrażeń. Lub przyjmuje ofensywną postawę i traci wszystkie PP. Ilość obrażeń zadawanych przez jego broń zostaje zwiększona o 1.	2
Równość w walce	Do końca walki broń wszystkich uczestników walki zadaje maksymalnie 1 punkt obrażeń. W żaden sposób nie można zadać więcej. Kapłan może anulować objawienie w fazie magii (jako rzucenie objawienia z ilością komponentów równą 0).	4

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Włócznia prawych	Kapłan błogosławi swoją włócznię. Do końca walki wszystkie ataki wykonane włócznią ignorują pancerz, ale zadają tylko 1 punkt obrażeń (nie można ich w żaden sposób zwiększyć). Broń przestaje być błogosławiona, jeżeli kapłan ją puści lub anuluje objawienie w fazie magii.	3
Moment wytchnienia	Kapłan natychmiastowo kończy fazę wojowników. Objawienie może być zastosowane tylko w fazie wojowników. Gracz ma prawo krzyknąć “PAX!” i ogłosić swoje objawienie. W następnej fazie magii kapłan nie może rzucić żadnego objawienia. Objawienie można rzucić tylko raz na walkę.	4

# Objawienia Chaosu

## SLAANESH

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Dar Slaanesha	Kapłan zadaje 1 punkt obrażeń magicznych trafionej postaci lub wskazanej postaci będącej pod działaniem objawienia „Pocałunek Slaanesha”. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Zamiast zadawać obrażenia kapłan może odnowić postaci 1 brakujący PW, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.</i>	1 (1 pocisk)
Wymiana rozkoszy	Kapłan odzyskuje 1 PW, a wybrana postać będąca pod działaniem objawienia „Pocałunek Slaanesha” otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.</i>	2
Pocałunek Slaanesha	Dotknięta przez kapłana postać otrzymuje pocałunek Slaanesha. Do końca walki nie można w żaden sposób wpłynąć na umysł postaci. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Kapłan może dotknąć dwie postacie naraz, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.</i>	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Odurzenie	Wzbudzasz niepojętą sympatię w jednej osobie. Postać objęta czarem wykonuje atak w najbliższego przeciwnika kapłana lub zaniecha wszelkie działania mające na celu wyrządzenie krzywdy kapłanowi (postać nie może atakować wyznawcy). Jeżeli celem jest postać będąca pod działaniem objawienia „Pocałunek Slaanesha” to dodatkowo wykonuje 1 krok w wybranym przez kapłana kierunku. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Ilość kroków zwiększa się do 5, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.</i>	3
Rozkosz bólu	Kapłan błogosławi wybraną postać. Do końca walki każdy 1 punkt obrażeń, który postać otrzyma (nie dotyczy punktów zanegowanych przez pancerz) podnosi o 1 ilość obrażeń, które zadaje atakami w walce wręcz. Może zadawać maksymalnie 3 punkty obrażeń. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.</i>	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Nirvana	Kapłan rozłącza na polu bitwy feromony Slaanesh'a. Wszyscy rzucają swoją broń i w ekstazie radości spędzają miło czas (rozmawiają, śmieją się, żartują, oglądają chmury). Nie ważne stają się strony konfliktu i rasy. Objawienie wymaga obecności MG. Źle odegrane (przez kapłana) może nie zadziałać. Można zastosować tylko raz na dzień.	4
Kontredans	Kapłan wybiera do dwóch postaci. Postacie zaczynają ze sobą tańczyć w powolnym klasycznym tańcu. Pozostają w takim stanie, do momentu aż nie otrzymają obrażeń. W momencie przerwania objawienia mogą stracić maksymalnie tylko 1 PW lub PP (efekt uznaje się za zakończony przy rozpoczęciu kolejnej fazy wojowników lub po otrzymaniu pierwszych obrażeń).	3

# TZEENTCH

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Podział wiatru	Jeżeli kapłan lub sojusznik do 3 kroków od niego jest celem wrogiego czaru, to kapłan może je skopiować. W przypadku skopiowania objawienie to staje się tym czarem do końca walki. Ilość komponentów konieczna do rzucenia tego zaklęcia wynosi 2. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2
Poświęcenie kruka	Następne objawienie kapłana lub wybranego maga nie wymaga komponentów. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Porażenie	Trafiony przez kapłana cel otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Cel zostaje dodatkowo sparaliżowany do końca następnej fazy magii, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1 (1 pocisk)

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Spojrzenie magii	Objawienie może być rzucone, gdy kapłan jest celem objawienia lub czaru. Kapłan zmienia cel na dowolną postać do 4 kroków od niego. Wskazana postać musi być żywa (może pozostawać na skalpie). <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zwiększa swój zasięg do 10 kroków, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Cisza	Kapłan ucisza wskazaną postać. Do końca następnej fazy magii postać nie może wypowiedzieć żadnego słowa. Postać nie może rzucać czarów, objawień i używać umiejętności wymagających głosu. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie to zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Intensywny powiew	Kapłan tymczasowo manipuluje wiatrami magii. Wybrany mag, który rzuca czar, otrzymuje 1 obrażeń magicznych za każdy komponent wydany w tej fazie magii.	3
Burza chaosu	Kapłan tworzy wokół rzuconego pocisku burzę chaosu. Wszystkie postacie do 3 kroków dookoła pocisku otrzymują 2 punkt obrażeń niemagicznych, co turę przebywania w tej strefie. Postacie dodatkowo zostają uciszone. Efekt utrzymuje się przez 3 tury. Jeżeli jakaś postać pozostaje w burzy przez całość trwania, to zostaje „nagrodzona” znamieniem chaosu (do śmierci).	4 (1 pocisk)

# NURGLE

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Postaniec	W żołądku wskazanej przez kapłana postaci pojawia się zygota Nurglinga. W następnej fazie magii cel wymiotuje, wyrzucając go z siebie i otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zadaje 2 punkty obrażeń, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Flegma	Kapłan pluje w wybraną postać kulą flegmy (musi pobrudzić mu twarz kisiem, o który sam musi zadbać). Postać otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych oraz jedną chorobę z posiadanych przez kapłana (wybiera kapłan) do końca dnia. <b>Wzmocnienie:</b> 2 punkty obrażeń magicznych, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1 (kisiel)
Postać choroby	Kapłan zaraża się wybraną przez siebie chorobą. Może on posiadać do trzech chorób naraz. Choroby są nieszkodliwe dla kapłana, ale efekt wizualny pozostaje. <b>Wzmocnienie:</b> +1 choroba za każdy poziom kapłana powyżej poziom „Akolita”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Eksplozja zarazy	Jedna naturalna choroba celu staje się magiczna. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmienia wszystkie choroby celu, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2
Przekazanie choroby	Kapłan przekazuje jedną z chorób, którą jest zarażony innej dotkniętej postaci. Choroba aktywuje się po zakończeniu walki. <b>Wzmocnienie:</b> Zamiast dotykać kapłan może wykonać rzut piłką, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Postaniec Nurgle'a	Nurglita roztacza wokół siebie chmurę duszącego gazu. Wszystkie postacie znajdujące się do 3 kroków od kapłana otrzymują 1 punkt obrażeń magicznych (w tym również sojusznicy). Chore postacie otrzymują 2 obrażenia magiczne.	4
Jest nas legion	Zarażone dowolną chorobą postacie zaczynają wymiotować (poza kapłanem i wyznawcami Nurglea). Nie mogą oni do końca tury robić nic innego (odgrywają wymiotowanie). Objawienie można rzucić tylko raz na dzień i działa na maksymalnie 5 postaci. Jeżeli jest ich więcej, to MG wybiera, na kogo zadziało.	4

# ROGATY SZCZUR

Kapłan rogatego szczura nie posiada komponentów. Wszystkie jego objawienia zasilane są kamieniami spaczenia pozyskiwanymi dzięki objawieniu „Nos Rogatego szczura”.

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Nos Rogatego szczura	Kapłan odprawia rytuał mający na celu wskazać mu gdzie znajdzie najbliższe złożę spaczenia. MG wskazuje graczowi kierunek, w którym powinien się udać, aby znaleźć spaczeń. Nie pokazuje mu dokładnie gdzie, ale spaczeń na pewno tam jest. MG nagradza jednym kamieniem spaczenia graczy, którzy spędzą odpowiednią ilość czasu szukając go (ile czasu to „odpowiednia ilość” określa MG). Objawienie nie może być rzucone w trakcie walki. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie nagradza dwoma kamieniami spaczenia, gdy używane przez kapłana na poziomie „Prorok” lub „Szary prorok”.	-
Spaczona destrukcja	Kapłan detonuje wskazany przez siebie kamień spaczenia, zadając 1 punkt obrażeń magicznych posiadaczowi i wszystkim postaciom do 3 kroków wokół niego. Kamień zostaje zniszczony w procesie. Kamień może zostać rzucony w fazie strzelców. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość obrażeń zwiększa się do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Prorok” lub „Szary prorok”.	Kamień spaczenia (1 pocisk)
Spaczony szczur	Kapłan napycha jednego ze skavenów spaczeniem (wymagane dwa kamienie spaczenia). Po śmierci skaven wybucha, zadając 2 punkty obrażeń magicznych wszystkim do trzech kroków od niego. <b>Wzmocnienie:</b> Kapłan może sam zdetonować skavena (zabijając go) w fazie magii, gdy używane przez kapłana na poziomie „Prorok” lub „Szary prorok”.	2 kamienie spaczenia

PROROK		
Nazwa	Opis	Komponent
Pocisk spaczenia	Kapłan rozpala energię ukrytą we fragmencie kamienia spaczeń i ciska nim. Wszystkie postacie znajdujące się do 3 kroków wokół miejsca wylądowania pocisku utrzymują 2 punkty obrażeń niemagicznych. Kamień zostaje zniszczony w procesie. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość obrażeń zwiększa się do 3 punktów obrażeń niemagicznych, gdy używany przez kapłana na poziomie „Szary prorok”.	Kamień spaczenia
Młodzi bracia	Kapłan niszczy do dwóch kamieni spaczenia. Za każdy zniszczony kamień spaczenia przyzywany jest szczur. Jeżeli szczur dobiegnie do dowolnej postaci, to zadaje jej 1 punkt obrażeń niemagicznych. W każdego szczura wciela się kapłan (MG staje w miejscu, gdzie był kapłan). Może on biec, jak tylko chce, ale ma na to 5 sekund i musi dotknąć celu. Po odegraniu szczura kapłan wraca na swoje miejsce. Szczur znika, jeżeli nie dotknie nikogo w przeciągu 5 sekund. <b>Wzmocnienie:</b> Czas zwiększa się do 10 sekund, gdy używane przez kapłana na poziomie „Szary prorok”.	1 lub 2 kamienie spaczenia

SZARY PROROK		
Nazwa	Opis	Komponent
Czempion Rogatego szczura	Kapłan błogosławi wybranego skavena mocą kawałka spaczenia. Cel rytuału otrzymuje do końca walki tymczasowe 2 PP i 2 PW. Po upływie tego czasu cel ginie w majestatycznej eksplozji szczurzych flaków.	Kamień spaczenia
Szczurza taktyka	Kapłan natychmiastowo przerywa walkę (może krzyknąć „PAX!” i ogłosić objawienie). Wszystkie Skaveny mogą w tym momencie zbiec z walki. Wrogowie mogą ruszyć w pościg za szczurami w następnej fazie walki.	-



# Objawienia elfów wysokiego rodu

## ASURYAN

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Ostona Asuryana	Kapłan błogosławi maga. Następny czar rzucony przez wybranego sojuszniczego maga nie może być skontrowany ani przerwany. Ostona może otaczać tylko jednego maga naraz. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Pawęż Asuryana	Kapłan błogosławi wybranego sojusznika. Następny wrogi czar, który zostanie rzucony na pobłogosławioną postać, zadaje o 1 obrażeń mniej (minimalnie 0). Pawęż może chronić tylko jednego sojusznika naraz. Objawienie utrzymuje się do końca walki. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2
Rekompensata	Kapłan błogosławi wskazanego maga. Jeżeli następny rzucony przez maga czar zostanie przerwany, to odzyskuje on wszystkie wydane na niego komponenty. Tylko jeden mag może być pod efektem błogosławieństwa naraz. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Słowo Asuryana	Wybrany mag może w następnej turze strzeleckiej rzucić dodatkowy jeden czar. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	3
Płomień Asuryana	Trafiony przez kapłana cel otrzymuje 2 punkty obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2 (1 pocisk)

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Skrzydło feniksa	Następny czar (w przeciągu 2 tur) rzucony przez cel objawienia zmniejsza swój koszt komponentów do 1. Skrzydło może otaczać tylko jednego maga naraz.	2
Pogarda wysokich elfów	Kapłan wyłapuje energię czaru, którego jest celem i niweluje go. Następne objawienie kapłana zostaje wzmocnione tą energią i nie będzie kosztować komponentów. Jeżeli czar rzucał mag mroczny elf, to dodatkowo otrzymuje on 1 punkt obrażeń magicznych.	2

# Objawienia leśnych elfów

## ISHA

Kapłan Isha nie posiada komponentów. Wszystkie jego objawienia zasilane są ofiarami tworzonymi przez objawienie „Stworzenie ofiary”.

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Stworzenie ofiary	Kapłan tworzy ofiarę dla duchów natury. Musi do tego wykorzystać skórę zwierząt, gałęzie oraz liście. Można posiadać do 3 ofiar naraz. <b>Wzmocnienie:</b> Można posiadać do 4 ofiar naraz, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	- (Liście, skóra zwierzęca i gałęzie)
Szybkość zająca	Kapłan przekazuje swoją ofiarę duchowi zająca. Wybrany leśny elf może wykonać do 3 kroków w wybranym przez siebie kierunku. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość kroków zwiększa się do 5, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	Ofiara
Wytrwałość dębu	Kapłan przekazuje swoją ofiarę duchowi dębu. Wybrany przez kapłana leśny elf otrzymuje +1 PP. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość PP zwiększa się o 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	Ofiara

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Przebiegłość lisa	Kapłan przekazuje swoją ofiarę duchowi lisa. Wybrany przez kapłana leśny elf staje się niewidzialny. Niewidzialność utrzymuje się przez 10 minut, 1 turę lub do momentu wykonania akcji ofensywnej. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się przez 2 tury, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	Ofiara
Wzrok jastrzębia	Kapłan przekazuje swoją ofiarę duchowi jastrzębia. Wybrany przez kapłana leśny elf może wykonać strzał w tej fazie magii. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość celów zwiększa się o 1 leśnego elfa, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	Ofiara

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Wytrwałość dzika	Kapłan przekazuje ofiarę duchowi dzika. Wybrany przez kapłana leśny elf otrzymuje +2 PW. Co turę (w fazie magii) odzyskuje on też 1 PW. Objawienie utrzymuje się do końca walki.	Ofiara
Siła niedźwiedzia	Kapłan przekazuje ofiarę duchowi niedźwiedzia. Wybrany przez kapłana leśny elf zadaje o 1 więcej obrażeń przy ataku bronią do walki wręcz. Objawienie utrzymuje się do końca walki.	Ofiara

# Objawienia Krasnoludów

## GRUNGNI

AKOLITA		
Nazwa	Opis	Komponent
Aura kamienia	Kapłan musi utworzyć krąg z kamieni (minimalnie 5 kamieni) w trakcie następnej fazy walki (lub poza walką). Wszystkie krasnoludy przebywające w kręgu odnawiają 1 PW za każde 2 tury przebywania w okręgu. Objawienie utrzymuje się przez 4 tury. Promień kręgu może mieć maksymalnie 5 kroków. Krąg może zostać przerwany tylko magiczną bronią. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się do końca walki, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	1
Wzmocnienie kręgu	Wszystkie krasnoludy przebywające w kręgu utworzonym przez aurę kamieni otrzymują 1 PP, który jest usuwany jako pierwszy w przypadku otrzymania obrażeń. Efekt utrzymuje się przez do następnej fazy magii. Przerwanie kręgu lub wyjście z niego niweluje efekt. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje swój efekt przez dwie tury, gdy używane przez kapłana na poziomie „Kapłan” lub „Arcykapłan”.	2
Zamknięcie kręgu	Kapłan może zmienić krąg (z objawienia Aura kamienia) w pułapkę. Wszystkie postacie zostają uwięzione w kręgu (o ile się w nim znajdują w momencie rzucenia objawienia). Przez następne 2 tury. Postacie te nie mogą z niego wyjść. Postacie uwięzione w środku nie mogą zniszczyć kręgu. Zniszczenie kręgu magiczną bronią przez kogoś poza pułapką niweluje efekt. <b>Wzmocnienie:</b> Czas trwania zwiększa się o 1 turę za każdy poziom kapłana powyżej poziomu „Akolita”.	2

KAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Pułapka kamieni	Trafiony przez kapłana przeciwnik lub sojusznik nie może się poruszać przez następne 2 tury, ale może walczyć. Tylko jedna postać naraz. <b>Wzmocnienie:</b> Efekt utrzymuje się przez 3 tury, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	2 (1 pocisk)
Zespolenie głazu	Kapłan błogosławi ziemię wokół swych braci. Wszystkie krasnoludy znajdujące się w kręgu z objawienia „Aura kamienia” odzyskują do 2 brakujących PP. Po zakończeniu walki tracą wszystkie PP, a ich zbroja wymaga długiej naprawy. Objawienie można rzucić tylko raz na walkę. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie odnawia o 1 PP więcej, gdy używane przez kapłana na poziomie „Arcykapłan”.	3

ARCYKAPŁAN		
Nazwa	Opis	Komponent
Monument	Przez trzy kolejne tury kapłan staje się całkowicie odporny na magię oraz może działać w fazie walki pomimo rzucania objawienia w fazie magii.	4
Erozja	Kapłan natychmiastowo tworzy wokół siebie krąg kamieni (z objawienia „Aura kamienia”). Krąg ten nie posiada fizycznej reprezentacji. Jego zasięg określa MG (~4 kroków).	2

# Szamanizm zielonoskórych

## GORK I MORK

Kapłan Gorka i Morka nie posiada komponentów. Wszystkie jego objawienia zasilane są grzybami. Dodatkowo poza walką postać może podróżować po lesie w poszukiwaniu grzybów. Za każde 5 minut spędzone w lesie na (zadeklarowanym MG) szukaniu grzybów szaman otrzymuje 1 losowy grzyb.

MŁODY GRZYB		
Nazwa	Opis	Komponent
Grzyby Gork'a	Szaman zjada lub przekazuje jeden zielony i czerwony grzyb. Zjedzenie ich odnawia 1 PW. Gracz musi je zjeść natychmiast. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie odnawia o 1 PW więcej, gdy używane przez kapłana na poziomie „Wielki grzyb” lub „Prastary grzyb”.	1 czerwony i 1 zielony grzyb
Oddech Mork'a	Szaman zjada lub przekazuje jeden niebieski grzyb. Zjedzenie grzyba pozwala na wypuszczenie ze swej paszczy trującego powiewu, który odpycha wszystkie postacie dookoła celu (w odległości wyciągniętej ręki) na odległość 8 kroków w tył. Gracz musi go zjeść natychmiast. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie odpycha o 2 kroki więcej, gdy używane przez kapłana na poziomie „Wielki grzyb” lub „Prastary grzyb”.	1 niebieski grzyb
Żółta potencja	Szaman zjada lub przekazuje trzy żółte grzyby. Postać, która je zje, wzmacnia swoje ręce do końca następnej fazy walki (+1 obrażeń zadawanych bronią). Gracz musi je zjeść natychmiast. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się przez dwie fazy walki, gdy używane przez kapłana na poziomie „Wielki grzyb” lub „Prastary grzyb”.	3 żółte grzyby

WIELKI GRZYB		
Nazwa	Opis	Komponent
Czerwona gorączka	Szaman zjada lub przekazuje dwa czerwone grzyby. Postać, która je zje, staje się odporna na następny rzucony na nią czar. Efekt utrzymuje się do końca walki. Gracz musi je zjeść natychmiast. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych grzybów o 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Prastary grzyb”.	2 czerwone grzyby
Grzyb to grzyb	Szaman może wymienić dwa grzyby ze swojego zasobu na dowolny inny wybrany przez Szamana. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych grzybów o 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Prastary grzyb”.	2 grzyby

PRASTARY GRZYB		
Nazwa	Opis	Komponent
Zapomniałem	Szaman może zrezygnować z jednego grzyba koniecznego do rzucenia objawienia – jest on traktowany, jakby nie był wymagany.	- (Kamień w pomijany m kolorze)
Smrodliwa kula	Szaman tworzy kulę z grzybów. Podczas fazy magii może nią rzucić. Kula po uderzeniu w ziemię zadaje 2 punkty obrażeń magicznych wszystkim w zasięgu 3 kroków od miejsca upadku i odpycha ich na taką samą odległość. Kula po rzucie może być jednak odbijana, aż upadnie (nadal nie można odrywać nóg). Można posiadać tylko jedną taką kulę.	2 niebieskie grzyby (1 piłka plażowa)

# BÓG-PAJĄK

GOB		
Nazwa	Opis	Komponent
Dar krwi	Jeden losowo wybrany przez MG goblin wyznawca pająka może wykonać 5 kroków w wybranym przez siebie kierunku. Po zakończeniu podróży goblin wybucha, zadając 2 obrażenia magiczne wszystkim wokół siebie (na wyciągnięcie rąk). <b>Wzmocnienie:</b> Ilość kroków zwiększa się do 8, gdy używane przez kapłana na poziomie „Gobo” lub „Gobołobo”.	1
Chodząc po pajęczynie	Szaman otacza się pajęczyną swego boga. Pierwsza postać, która trafi szamana swoją bronią (w walce wręcz) zostaje sparaliżowana i nie może nic robić do końca następnej fazy wojowników. Objawienie utrzymuje się przez 3 tury. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie utrzymuje się do końca walki używane przez kapłana na poziomie „Gobo” lub „Gobołobo”.	2
Pajęcze dziecię	Kapłan rzuca pajęczą przynętą. Od kapłana aż do przynęty w linii prostej zaczyna biec przesiąknięty jadem pająk. Pająka odgrywa MG. Pierwsza postać, z którą zderzy się pająk (niezależnie od tego, czy to sojusznik, czy wróg) powoduje jego eksplozję i zadanie postaci 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość obrażeń zwiększa się do 2 obrażeń magicznych, gdy używane przez kapłana na poziomie „Gobo” lub „Gobołobo”.	2 (1 pocisk)

GOBO		
Nazwa	Opis	Komponent
Pajęcza ślina	Szaman wypluwa z siebie pajęczynę, którą ciska w stronę wrogów. Trafiona ofiara otrzymuje 1 punkty obrażeń magicznych i nie może chodzić / biegać do końca tury. Czar działa także na sojuszników, o ile zostaną trafieni. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używane przez kapłana na poziomie „Gobołobo”.	2 (1 pocisk)
Po sieci do paszczy	Szaman rzuca kulą pajęczyny. Trafiona postać zostaje związana pajęczyną (ale zachowuje się normalnie). Przez następne 5 tur (w fazie magii) szaman może ciągnąć za pajęczynę i zmuszać ofiarę do wykonania 3 kroków w stronę szamana lub samemu wykonać 3 kroki w stronę ofiary. <b>Wzmocnienie:</b> Objawienie zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 2, gdy używane przez kapłana na poziomie „Gobołobo”.	3 (1 pocisk)

GOBOŁOBO		
Nazwa	Opis	Komponent
Pajęcze nici	Jeden wybrany przez kapłana martwy goblin wstaje i może walczyć przez kolejną turę, po czym ginie po raz kolejny i nie można go ponownie wskresić. Wskrzeszony goblin ignoruje wszelkie obrażenia i zadaje tylko 1 punkt obrażeń, jeżeli trafi bronią. Uderzenie go bronią magiczną zabija od razu.	4
Inkarnacja pająka	Szaman przeistacza się w olbrzymiego pająka. Przez następne 4 tury jest on traktowany jak wojownik (traci status kapłana i nie może rzucać objawień). Dodatkowo otrzymuje on 2 PP, 1 PW, a jego ręce zadają 2 punkt obrażeń niemagicznych dotkniętej postaci. Inkarnację można zakończyć wcześniej na życzenie szamana (tylko w fazie magii).	4

# Magia

## KOLEGIUM PŁOMIENIA

Minerał: Kwarc

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Pociski ognia	Mag tworzy w swoich dłoniach trzy ogniste pociski. Pociski utrzymują się przez 3 tury. W fazie magii może on rzucać nimi w przeciwników, zadając im 1 punkty obrażeń niemagicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zadaje obrażenia magiczne, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	1 (3 pociski)
Ogniste uderzenie	Mag przekazuje swój wewnętrzny płomień na wroga. Postać stojąca nie dalej niż na wyciągnięcie ręki maga otrzymuje 2 punkty obrażeń niemagicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zadaje obrażenia magiczne, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2
Stożek ognia	Wszystkie postacie stojące do 3 kroków przed magiem (na szerokość wyciągnięcia rąk MG) otrzymują 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar wydłuża swój obszar działania o 1 krok za każdy poziom maga powyżej poziomu „Nowicjusz”.	2
MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Ognista kula	Mag zamienia przedmiot w ognistą kulę zadającą 2 obrażenia magiczne wszystkim w promieniu 3 kroków (w tym sojusznikom) od miejsca upadku. <b>Wzmocnienie:</b> Czar wydłuża swój obszar działania o 1 krok, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2 (1 pocisk)
Siła ognia	Następny rzucony czar zadający obrażenia wybranego maga zada o 1 punkt obrażeń magicznych więcej. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2
MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Feniks	Mag otrzymuje 3 punkt obrażeń magicznych, a wszystkie postacie do 5 kroków od maga otrzymują 2 punkty obrażeń magicznych. Jeżeli mag zginie podczas rzucania tego czaru, to zmienia się w popiół. O poranku powraca do życia w miejscu, w którym zginął z 1 PW. Powstanie z popiołu niesie ze sobą jednak koszt. Dodatkowo do końca dnia ilość komponentów koniecznych do rzucenia zaklęć jest zwiększona o 1 za każdy brakujący PW (w momencie rzucania czaru).	3
Pułapka ognia	Mag tworzy kulę ognia, którą zamyka w otoczce energii. Kiedy pocisk jest gotowy, mag rzuca nim na pole bitwy. Kula nic nie robi przy upadku, ale w dowolnej chwili (podczas fazy magów) mag może ją zdetonować, powodując 1 punkt obrażeń magicznych wszystkim w promieniu 3 kroków (w tym sojusznikom) od niej. Mag może posiadać maksymalnie 3 takie kule naraz. Kula może być także utworzona przed walką, ale traci swoje właściwości o poranku. W jednej fazie magii można rzucić lub zdetonować tylko jedną pułapkę.	4 (1 pocisk)

# KOLEGIUM NIEBIOS

Minerał: Ametyst

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Podmuch	Mag kieruje siłą wiatru w jednego przeciwnika. Trafiony pociskiem przeciwnik musi odejść 8 kroków w tył. Jeżeli krok w tył jest niemożliwy, to cel przewraca się. <b>Wzmocnienie:</b> Działa na wszystkie postacie do 5 kroków przed magiem (180*) oraz traci wymóg pocisku, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	1 (1 pocisk)
Błysk	Mag może przesunąć się do 10 kroków w wybranym przez siebie kierunku. Nie może być atakowany w trakcie poruszania. Mag musi mieć możliwość dotarcia do tego miejsca, idąc w linii prostej. Jeżeli nie jest to możliwe, to zatrzymuje się na pierwszej napotkanej przeszkodzie. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zwiększa ilość kroków o 5 za każdy poziom maga powyżej poziomu „Nowicjusz”.	1
Wyładowanie	Mag rzuca pociskiem. Trafiona postać zostaje porażona wyładowaniem z rąk maga, otrzymując 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar traci wymóg rzutu pociskiem. Mag wskazuje cel, który otrzymuje obrażenia, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”	2 (1 pocisk)

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Świetlisty piorun	Potężne wyładowanie elektromagnetyczne razi przeciwnika, zadając 2 punkty obrażeń magicznych oraz odpychając cel o 4 kroki w tył (w linii prostej od maga). Czar wymaga rzucenia pociskiem i trafienia wroga. <b>Wzmocnienie:</b> Czar uderza też w dwa najbliższe cele od trafionego (w momencie trafienia), zadając im o 1 obrażeń mniej, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”. Odpychany jest tylko pierwszy cel.	3 (1 pocisk)
Dyslokacja eteru	Wybrany mag może wykonać do dwóch kroków w wybranym przez siebie kierunku po rzuceniu następnego czaru. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	1

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Spojenie czasu	Mag kładzie jedną piłeczkę pod swoimi nogami, a drugą rzuca w dowolnym kierunku. Dotknięcie którejkolwiek z piłeczek w fazie magii powoduje przesunięcie maga do drugiej. Mag nie może być atakowany w trakcie tego przemieszczania. Czar działa do końca walki i można go rzucić tylko raz na walkę. W trakcie jednej fazy można dotknąć piłeczek tylko raz.	3 (2 pociski)
Chronomorphia	Mag odprawia rytuał (poza walką). Po zakończeniu następuje ważne wydarzenie, którego mag był świadkiem, staje się kotwicą. Raz na dzień mag może wykorzystać swoją kotwicę (rzucając czar w fazie magii), aby powrócić w czasie do miejsca, w którym zostawił kotwicę. Po rzuceniu czaru musi on udać się do miejsca, w którym był przy utworzeniu kotwicy (do momentu dotarcia do tego miejsca pozostaje poza grą). Chronomorphia posiada jednak swój koszt. Pomimo podróży w czasie gracz nie odzyskuje PW.	5

# KOLEGIUM ŻŁOTA

Minerał: Złoto lub srebro

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Ulotna mikstura	Mag wylewa miksturę na ziemię i wskazuje jedną postać. Postać zachowuje się, jakby ją wypić. Czar ten nie działa na trucizny. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”	1 (1 mikstura)
Rozgrzana stal	Wskazana postać trzymająca broń z metalu otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych i musi wyrzucić broń z rąk. <b>Wzmocnienie:</b> Broń nie może być podniesiona w następnej fazie walki, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2
Ołowiane stopy	Mag rzuca ołowianą kulką. Buty trafionej postaci zmieniają się w ołów. Postać nie może podnieść stóp przez następne 2 tury (może walczyć). <b>Wzmocnienie:</b> Czar działa o jedną turę dłużej, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2 (1 pocisk)

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Ewolucja pocisku	Mag ciska metalową kulą w przeciwnika. Trafiony przeciwnik zostaje powalony, a w jego ciało wbija się rozgrzany metal. Postać otrzymuje 1 punkty obrażeń magicznych. W następnej fazie magii postać zostaje sparaliżowana do kolejnej (nie może nic robić i leży na ziemi). <b>Wzmocnienie:</b> Zadaje 2 punkt obrażeń magicznych, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	3 (1 pocisk)
Jedność ze stalą	Mag zmienia swoją szatę w metal, otrzymując na następne 3 tury 3 PP. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 2, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	3

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Odształcenie	Broń wskazanej postaci zostaje zniszczona. Nie może jej używać do walki i nie zadaje nią obrażeń. Broń może być naprawiona u kowala. Czar może być rzucony tylko raz na walkę.	4
Mikstura prawdziwej transmutacji	Mag tworzy miksturę oraz antidotum. Po wypiciu mikstura zmienia go w idealną, niezniszczalną i niemożliwie ciężką wersję wybranego materiału. Mikstura nie posiada kosztu w ziołach. Mag pozostaje wybranym materiałem do momentu polania go antidotum. Do tego czasu nie może on stracić PW, nie można go podnieść, nie można mu nic odebrać i musi pozostać w bezruchu.	5 (2 fiołki z wodą)



# KOLEGIUM BURSZYNY

Minerał: Sól kamienna

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Zwierzęcy instynkt	Mag otrzymuje umiejętność „Twardziel” do końca walki. <b>Wzmocnienie:</b> Mag otrzymuje także 1 tymczasowe PW za każdy poziom maga powyżej poziomu „Nowicjusz”.	1
Niedźwiedzi uścisk	Mag wzmacnia swoje ręce i ściska przeciwnika z siłą niedźwiedzia. Mag przytula postać, która stoi obok niego. Do momentu aż mag nie puści postać nie może się poruszać. Można utrzymywać czar maksymalnie przez 2 tury (po nich cel staje się odporny na ten czar do końca walki). <b>Wzmocnienie:</b> Efekt zostaje wydłużony do maksymalnie 3 tur, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2
Kocia łapa	Mag zamienia swoje dłonie w łapy lwa górskiego. Następny dotyk maga powoduje 3 punkt obrażeń niemagicznych dotkniętej postaci. <b>Wzmocnienie:</b> Cel może znajdować się do jednego kroku od maga, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Impet	Następny zadający obrażenia czar wybranego maga dodatkowo powala postać, jeżeli trafi. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2
Odskok	Mag odskakuje od przeciwnika. Może on przesunąć się do 5 kroków w tył od dotkniętej postaci. <b>Wzmocnienie:</b> Czar może być używany, aby przesunąć się do 5 kroków w stronę wybranej postaci (zamiast podstawowego efektu), gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Zwierzęcy aspekt	Mag częściowo przeistacza się w wybrane zwierzę, otrzymując dodatkowe atrybuty. Niedźwiedź: + 1 obrażeń od broni, żółw: +3 PP, żubr: +1 PW. Można przeistoczyć się w tylko jedno zwierzę naraz. Zmiana w inne wymaga ponownego rzucenia czaru. Czar utrzymuje się do końca walki.	3
Król zwierząt	Mag uwalnia z siebie ducha zwierzęcego patrona. Patron czyni maga niewrażliwym na wszelkie obrażenia przez następne 3 tury. W trzeciej fazie magii od rzucenia czaru mag ginie, ale następnego dnia może powrócić do miejsca swej śmierci. Karą za reinkarnację jest tymczasowa utrata części swego daru magicznego. Mag traci poziom „Mistrza” i cofa się do poziomu „Mag” do końca dnia.	5

# KOLEGIUM JADEITU

Minerał: Miedź

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Krew ziemi	Wybrana przez maga postać otrzymuje 1 punkt obrażeń niemagicznych. Jeżeli postać stoi na ziemi, to otrzymuje 2 punkty obrażeń niemagicznych. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Obrażenia stają się magiczne, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.</i>	2
Wrota ziemi	Mag znika pod ziemią i pojawia się do 8 kroków dalej (sam wybiera kierunek). Podczas podróży mag nie może być atakowany. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Zasięg zwiększa się o 1 krok za każdy poziom maga powyżej poziomu „Nowicjusz”.</i>	1
Ciernie	Trafiony pociskiem cel otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. Jeżeli w następnej fazie walki postać poruszy się to, otrzymuje 1 dodatkowy punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.</i>	2 (1 pocisk)

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Zarodnik	Następny czar zadający obrażenia wybranego maga odnawia 1 brakujący PW rzucającemu, jeżeli trafi. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.</i>	2
Korzenie	Mag rzuca pociskiem. Wszystkie postacie do 2 kroków od miejsca upadku otrzymują 1 punkt obrażeń magicznych i muszą odejść na 5 kroków od pocisku. <b>Wzmocnienie:</b> <i>Czar zadaje 2 punkty obrażeń magicznych, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.</i>	3 (1 pocisk)

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Gejzer	Mag rzuca pociskiem. Wszystkie postacie do 3 kroków od miejsca upadku pocisku otrzymują 1 punkt obrażeń magicznych i zostają powalone. Zaczynają następną fazę walki z takiej pozycji.	4 (1 pocisk)
Jedność z naturą	Do poranku, jeżeli mag miałby zginąć, to jego energia życiowa zostaje przeniesiona do losowego miejsca w lesie (wybiera MG). Siły natury jednak ignorują posiadane przez niego przedmioty. Mag może odrodzić się, jak tylko dotrze do swojego monolitu (do czasu dojścia do niego pozostaje poza grą). Odradza się on tylko w szatach, posiadając 1 PW.	5

# KOLEGIUM ŚWIATŁA

Minerał: Siarka

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Strefa światła	Mag roztacza wokół siebie (do 10 kroków) aurę światła. Wszyscy sojusznicy znajdujący się w tej strefie zostają co turę oczyszczeni z jednego negatywnego efektu (ale nie obrażeń). Efekt wybiera gracz poddany działaniu czaru. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 0, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	1
Pocisk światła	Mag ciska pociskiem światła. Trafiona postać otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zadaje 2 punkty obrażeń magicznych, gdy postać znajduje się w strefie światła i gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2 (1 pocisk)
Egzorcyzm	Mag zadaje 2 punkty obrażeń lub paraliżuje na następną turę dotkniętego demona (efekt zależny od tego, jak silny jest demon). Jeżeli celem jest opętana osoba, to demon opuszcza jej ciało. Czar zadaje 1 obrażeń magicznych, jeżeli cel jest nieopętany. <b>Wzmocnienie:</b> Obrażenia zwiększają się do 3, a paraliż do dwóch tur, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Oślepiające światło	Mag wzmacnia swoją aurę, oślepiając na 2 tury wszystkich wewnątrz swojej strefy światła. Jeżeli mag nie posiada strefy, to wykonuje rzut pociskiem światła, który oślepia na 2 tury wszystkich znajdujących się do dwóch kroków od miejsca zatrzymania się pocisku. <b>Wzmocnienie:</b> Czar nie wpływa na sojuszników maga, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	3 ("Strefa światła" / 1 pocisk)
Szybkość światła	Ilość komponentów koniecznych do rzucenia zaklęcia przez wybranego maga zostaje zmniejszona o 1, jeżeli stoi on wewnątrz strefy światła. Zaklęcie utrzymuje się do końca walki lub zniknięcia strefy. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Eksplozja światła	Mag powoduje eksplozję swojej aury. Wszystkie wrogie postacie znajdujące się wewnątrz strefy światła maga otrzymują 2 punkt obrażeń magicznych.	4 ("Strefa światła")
Filakterium	Mag napełnia naczynie (z wieczkiem) nieskalaną światłością, przygotowując je na wchłonięcie demona lub duszy. Przygotowane naczynie może być wykorzystane do uwięzienia demona lub duszy w środku i powstrzymanie go/jej przed opanowaniem innego ciała, lub powrócenia. Po złapaniu mag musi zamknąć naczynie. Otworzenie go może skutkować uwolnieniem demona/duszy. Jeżeli mag zginie, posiadając przy sobie puste filakterium, to jego dusza zostaje w nim zachowana. Wypuszczenie maga spowoduje jego odrodzenie z maksymalną liczbą PW. Filakterium jest zamknięte w sposób magiczny.	5 (naczynie z magicznymi i runami i wieczkiem)

# KOLEGIUM AMETYSTU

Minerał: Ametyst

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Szept z zaświatów	Duchy szepczą celowi jego najstraszniejsze koszmary. Wybrany cel zostaje sparaliżowany do końca następnej fazy magii lub ucieka jak najdalej od walki (w fazie walki). <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2
Esencja śmierci	Mag nakłada swoją krew na dzierżoną broń. Broń zadaje o 1 więcej obrażeń przy następnym ciosie i paraliżuje do końca fazy walki. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2 (broń do walki wręcz)
Wyssanie życia	Następny cios bronią odnawia magowi tyle PW, ile udało mu się odebrać celowi (PP nie przywracają nic). <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	2 (broń do walki wręcz)

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Ponury żniwiarz	Mag ciska swoją bronią. MG idzie w linii prostej z rozłożonymi rękami od maga do broni, zadając 1 punkt obrażeń magicznych wszystkim, których dotknie i 2 punkty obrażeń magicznych wszystkim nieumarłym, których dotknie podczas swojej wędrówki. Wszystkie dotknięte postacie zostają odrzucone na 2 kroki w bok. Po zakończeniu działania mag zostaje przeniesiony do swojej broni. <b>Wzmocnienie:</b> Mag może zrezygnować z przeniesienia do broni, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	3 (broń do walki wręcz)
Przeładowanie	Następy czar rzucony przez wybranego maga powoduje wyładowanie mocy wokół rzucającego. Wyładowanie zadaje 1 punkt obrażeń magicznych wszystkim do 1 kroku wokół rzucającego. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Wezwanie żniwiarza	Dotknięta bronią maga postać otrzymuje 3 punkty obrażeń niemagicznych. Jeżeli postać przeżyje, to mag otrzymuje 3 punkty obrażeń niemagicznych.	3 (broń do walki wręcz)
Podział duszy	Mag odrywa część swej duszy i umieszcza w wybranym przedmiocie (dowolnym). Przedmiot ten musi być oznaczony przez maga odpowiednią runą. Jeżeli mag miałby zginąć, to przechodzi on w stan letargu (nie można mu oderwać skalpu). Zabić maga można tylko, jeżeli wcześniej zniszczy się przedmiot przechowujący część jego duszy. O poranku mag wraca do życia (a przedmiot ulega zniszczeniu). Koszt podziału duszy jest olbrzymi i dlatego mag, który nie posiada przy sobie owego przedmiotu, nie może korzystać z czarów poziomu „Mistrz”. Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony (przez kogoś lub przy wskrzeszaniu maga) to poziom „Mistrz” staje się niedostępny do końca dnia. Następnego dnia dusza regeneruje się.	5 (oznaczony runą przedmiot)

# KOLEGIUM CIENIA

Minerał: Węgiel kamienny

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Widmo	Mag rzuca pociskiem. W miejscu upadku powstaje cieniste widmo. Mag może w fazie magii (jako czar 0 turowy) zamienić się miejscem z wybranym widmem. Można posiadać tylko 2 widma naraz. <b>Wzmocnienie:</b> Czar tworzy dodatkowe 1 widmo za każdy poziom maga powyżej poziomu „Nowicjusz”.	- (1 pocisk)
Atak cieni	Widma z czaru „Widmo” maga wykonują atak na wyciągnięcie ręki MG. Trafione postacie otrzymują 1 punkt obrażeń niemagicznych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zadaje obrażenia magiczne, gdy używany przez maga na poziomie „Mag” lub „Mistrz”.	1 (widmo)
Przybicie	Mag rzuca pociskiem cienia. Trafiona postać otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych i zostaje unieruchomiona (nie może chodzić/biegać) do następnej fazy magii. <b>Wzmocnienie:</b> Dodatkowy 1 pocisk za każdy poziom maga powyżej poziomu „Nowicjusz”.	2 (1 pocisk)

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Niewidzialność	Czar sprawia, że czarodziej staje się całkowicie niewidzialny. Może się swobodnie poruszać, lecz koncentracja potrzebna na podtrzymanie czaru jest zbyt wielka, by mógł on walczyć lub rzucać inne czary. Mag pozostaje niewidzialny przez godzinę lub 3 tury. Do momentu rozproszenia czaru nie może wykonywać żadnych akcji ofensywnych. <b>Wzmocnienie:</b> Czar może być anulowany w fazie magii (jako czar z czasem rzucania 1 tura), gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	3
Iluzja trafienia	Następny rzucony czar wybranego maga wymagający rzutu pociskiem pozwala na przesunięcie pięteczki o maksymalnie 1 krok w wybrany przez maga kierunku (po jej upadku). <b>Wzmocnienie:</b> Czar zmniejsza ilość wymaganych komponentów do 1, gdy używany przez maga na poziomie „Mistrz”.	2

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Rozerwanie cienia	Wszystkie widma maga z czaru „Widmo” eksplodują cienistymi ostrzami. Wszystkie postacie do 2 kroków od jakiegokolwiek widma otrzymują 2 punkty obrażeń magicznych.	4 (widmo)
Podróż w eter	Mag przetacza przez siebie moc iluzji. Po rzuceniu czaru mag traci wszystkie PW, PP oraz Skalp. Przez następną godzinę nie może on wpływać na przedmioty materialne, nikt go nie słyszy, jest niewidzialny dla wszystkich (w tym „Medium”). Po godzinie wraca do miejsca, w którym rzucił ten czar. Rzucenie tego czaru wyczerpuje maga i do końca dnia nie może on korzystać z czarów z poziomu „Mistrz”.	5

# MAGIA CHAOSU

Mag chaosu musi posiadać worek z 1 zielonym, 1 czerwonym i 1 niebieskim kamieniem (zwane dalej kamieniami chaosu) na początku gry. Gracz sam musi zadbać o te przedmioty.

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Emanacja chaosu	Mag dorzuca 1 wybrany kamień chaosu do swojego worka. Wybiera gracz. Można rzucić poza walką.	- (1 kamień w wybranym kolorze)
Spaczony pocisk	Mag rzuca pociskiem w wybrany cel i losuje jeden z kamieni chaosu. Po wylosowaniu MG odbiera kamień. Niebieski - Cel otrzymuje 1 punkt obrażeń niemagicznych. Czerwony - Postacie do dwóch kroków od celu otrzymują 1 punkt obrażeń niemagicznych. Zielony - Cel otrzymuje 1 punkt obrażeń magicznych w następnej fazie magii. Efekt utrzymuje się przez dwie tury.	1 (1 pocisk)
Wyzwolenie mocy	Mag wybiera jeden przyjazny cel i losuje jeden z kamieni chaosu. Po wylosowaniu MG odbiera kamień. Niebieski - Cel otrzymuje 2 tymczasowe PP do końca walki. Czerwony - Następnym ciosem bronią celu zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń. Zielony - Cel otrzymuje 2 tymczasowe PW do końca walki.	1

MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Przekleństwo chaosu	Mag wybiera jeden wrogi cel i losuje jeden z kamieni chaosu. Po wylosowaniu MG odbiera kamień. Niebieski - Cel traci wszystkie posiadane PP. Czerwony - Broń celu zostaje położona pod nogami maga. Zielony - Cel odchodzi 3 kroki w linii prostej od maga i pada na ziemię.	3
Wola Dhar	Następny czar rzucony przez wybranego maga chaosu pozwala wylosować dwa kamienie chaosu i wybrać jeden z nich. Niewybrany wraca do worka.	2

MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Potęga chaosu	Następnie rzucony czar wybranego maga chaosu pozwala wylosować dwa kamienie chaosu i zachować efekt obu.	3
Rozerwanie	Mag wchłania w siebie wszystkie kamienie chaosu, pozwalając im na rozerwanie swego ciała. Po niemożliwym do opisanego bólu mag zostaje złożony w innym losowym miejscu (wybiera MG). Moc wiatrów jednak pozostawia ślad. Mag traci 1 z puli maksymalnych PW do końca dnia oraz wszystkie kamienie chaosu.	5 (3 kamienie)

# NEKROMANCJA

Minerał: Saletra

NOWICJUSZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Kościsty pocisk	Nekromanta wrywa kość jednemu ze swoich sługusów, po czym ciska jej wzmocnioną wersją we wroga. Pocisk zadaje 1 punkt obrażeń niemagicznych trafionej postaci. <b>Wzmocnienie:</b> Pocisk zadaje 2 obrażeń niemagicznych, gdy używany przez maga na poziomie "Mag" lub "Mistrz".	1 (1 podległy nieumarły i 1 pocisk)
Przywołanie ciała	Pozwala przywołać ciało zabitego człowieka i zamienić go w bezwolnego sługę (do poranku). Ciało posiada 1 PW oraz zadaje 1 punkt obrażeń w walce, nie potrafi jednak myśleć logicznie, mówić i korzystać z umiejętności. <b>Wzmocnienie:</b> Ciało otrzymuje dodatkowo 1 PP, gdy używany przez maga na poziomie "Mag" lub "Mistrz".	2 (ciało pokonanego gracza)
Pancerz z kości	Nekromanta poświęca jednego wybranego nieumarłego sługę, aby inny wybrany otrzymał tymczasowe PP. Ilość PP jest równa połowie (zaokrąglone w górę) pozostałych PW poświęconego nieumarłego sługi. Poświęcony cel zostaje zniszczony w procesie. Czar można rzucić tylko raz na wybranego sługę. PP znikają po zakończeniu walki. <b>Wzmocnienie:</b> Ilość PP jest równa ilości pozostałych PW, gdy używany przez maga na poziomie "Mag" lub "Mistrz".	1 (2 podległych nieumarłych )
MAG		
Nazwa	Opis	Komponent
Przywołanie wojownika	Pozwala przywołać ciało zabitego wojownika i zamienić go w bezwolnego sługę (do poranku). Zachowuje on parametry (PW, PP, umiejętności), nie potrafi jednak myśleć logicznie i mówić. <b>Wzmocnienie:</b> Wojownik może mówić, gdy używany przez maga na poziomie "Mistrz".	3 (ciało pokonanego gracza)
Eksplozja zwłok	Nekromanta wskazuje wybranego nieumarłego wojownika lub przywołane ciało. Wskazany nieumarły traci wszystkie PW i eksploduje, zadając 1 punkt obrażeń niemagicznych wszystkim postaciom znajdującym się do dwóch kroków od niego. <b>Wzmocnienie:</b> Czar zadaje 2 punkty obrażeń niemagicznych, gdy używany przez maga na poziomie "Mistrz".	3 (1 podległy nieumarły)
MISTRZ		
Nazwa	Opis	Komponent
Przywołanie licza	Pozwala przywołać zabitego maga. Staje się sługą nekromanty, lecz potrafi sam myśleć i mówić nieraz nie jest przyjemnie nastawiony do swego wcześniejszego mordercy. Wykonuje wszystkie polecenia nekromanty. Licz zachowuje wszystkie parametry i wspomnienia gracza. Licz mimowolnie rzuca zaklęcia, które znał za życia na cel wybrany przez nekromantę.	4 (ciało pokonanego maga)
Powiew śmierci	Wokoło nekromanty zaczyna wiać potężny wiatr, który rani wszystkie żywe istoty w tym nekromantę. Powiew zadaje 2 obrażeń niemagicznych wszystkim w zasięgu wzroku maga. Przy pozytywnym rzuceniu czaru mag umiera. Staje się wtedy duchem i może opanować ciało dowolnego innego martwego gracza (gracz schodzi poza grę, a nekromanta wraca do życia w jego miejscu). Po przywróceniu do życia mag posiada 1 PW i do końca dnia nie może korzystać z czarów z poziomu "Mistrz". Jeżeli mag nie znajdzie ciała do 1 godziny od rzucenia czaru, to odchodzi do świata umarłych.	5