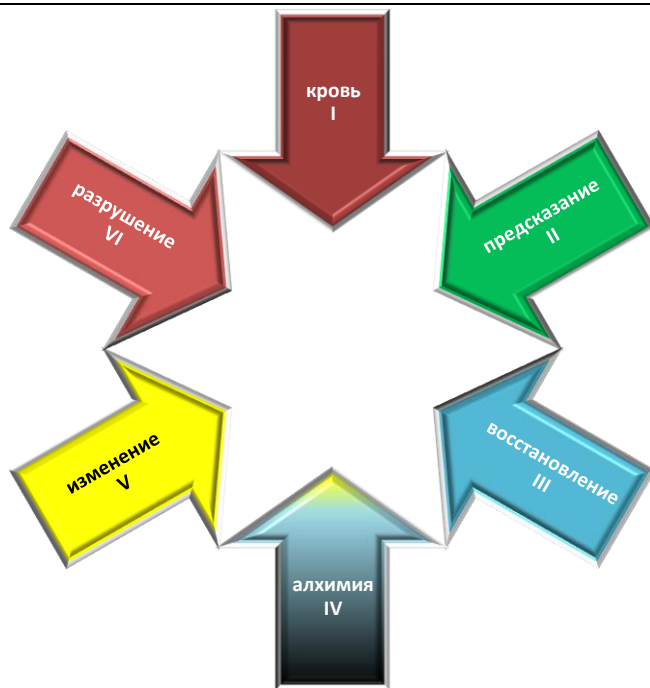
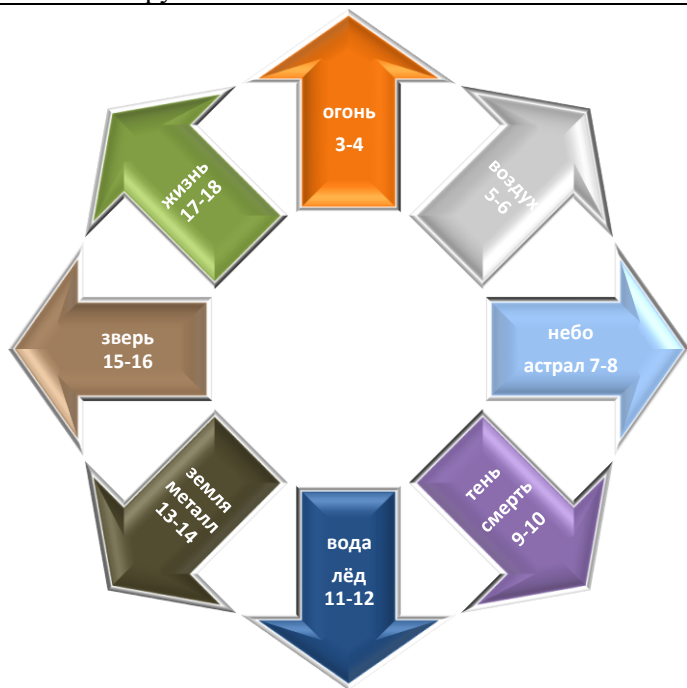


WARPHEIM MAGIC

Магия-проявление сверхъестественных сил, окружающих и пронизывающих реальность. Любая магия для применения должна направляться могучей волей одарённого, способного чувствовать её течение и обученного направлению этой энергии индивида. Их иногда называют Магами или Чародеями. Сюда не стоит записывать, однако, святых, колдунов и ведьм, их методы взаимодействия иные, не полагаются на волю или не черпают энергию из окружающей среды.

Типы школ магии

Магия ветров	Элементарная магия
Ветра магии пронизывают всё сущее, и обученный маг способен выхватывать потоки какого-то ветра, дабы с его помощью сотворить чудо Магия ветров – самая нестабильная из школ магии, и её сила может меняться в процессе боя.	Вопреки названию не простая, а лишь связанная с элементами. Магия огня, воды земли и воздуха – базовых элементов реальности вокруг.
Кабальная магия	Концептуальная, эфирная магия
Кабальная магия работает не напрямую а косвенно, часто через искусственные медиумы, такие как кристаллы, тотемы или трупы.	Иногда маги обучаются не работой с ветрами, а точечному применению каждого ветра в каком-то концепте.



Магия ветров по своей силе зависит от того, какие ветра дуют сильнее, причём это может меняться в мгновение ока.
В начале каждого хода бросьте Д20, чтобы определить, какой ветер дует сильнее всего. Эффект действует на всех магов без исключения.
Если вы выбросили 1-2, все маги при касте школ ветров теряют 3 в WIP, и снижают число Атак на 1. Бросок 19-20 добавляет 1 куб к Атакам и добавляет 3 к WIP.

эфирная, концептуальная магия не подвержена флуктуациям силы. её эффективность стабильна однако при генерации мага, **если его фракционная принадлежность не даёт менять школы каждый бой, бросьте Д20. Гениями рождаются.**

Ветер, соответствующий роллу получает +1 куб атаки и +3 WIP	Ветер, противоположный, страдает от -1 куба атаки и -3 WIP
Смежные с ним получают +3 WIP	Смежные получают -3 WIP

При совпадении ролла с направлением он получает +1 уровень

Уровень мага – его способности в конкретной школе. Маг 1 уровня имеет доступ к школам 1 уровня, маг второго – к 1 и 2 уровню, и при касте 1 уровня может добавить 1 к WIP или Атакам, маг 3 уровня при касте 1 уровня добавляет 2. 1 уровня добавляет 2. Также маг третьего уровня считает весь первый Intuitive

Огонь..... 2	Зверь 9
Воздух 3	Природа 10
Астрал 4	Дхар 11
Тень 5	Высокая школа 12
Смерть..... 6	Кровь..... 13
Школа воды 7	Алхимия 14
Земля 8	Божественная школа 15

Огонь

Огонь – школа связанная с ветрами магии, самая деструктивная из известных школ.

Элементарна в своей природе, чаще всего встречается вблизи объектов высокой температуры, и ветер огня дует сильнее всего около вулканов, гейзеров, в пустынях и во время летнего солнцестояния.

Маги огня эксперты в нанесении ущерба, чаще всего – оптом.

Fire урон очень опасен для жертв с низким бронированием, поскольку каждый проваленный сейв заставляет вас бросить ещё один, и ещё один, пока вы не возьмёте сейв.

Маги огня также могут воспламенить чистую манну, в начале активации превращая Mag оружие в Fire оружие, а Mag Fire оружие в Fire DA оружие.

Сила воли мага огня имеет очень малое значение, поскольку огонь не сдерживается, а выбрасывается во врага, и урон не связан с силой воли, а прямо зависит от уровня мага и его героизма.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I Fire breath Дыхание	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8 + 0	Int	Fire; Direct template	Her
Fire stream Поток	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10 +Level	0	Fire; Direct template	Her +1
Fire bolt (prec)	-6	-3	0	3	6	-3	-6			13 +Level	Int	Fire	1
Pyre	0-9									13 +Level	3	Fire; Smoke; Direct blast	level
II Fire darts (Prec)	-6	-3	0	3	-3	-6				Level*3+0	0	Normal+Fire	4
Fire wall:	поставьте в 6" от себя в видимости два маркера. Между ними возникает стена огня. Все проходящие получают автохит 14 силы Fire урон. Стрельба через стену идёт по правилам плохой видимости для всего без Fire урона. Стена держится до смерти мага или до конца хода.												
Wave of flames	Передвиньте маркеры стен огня от себя на Level*2 дюймов. Все, через кого прошла прямая огненной стены (она может расширяться в процессе!) получают Her автохитов.												
Fire ball (Prec)	6	-6	-3	0	-3	-6				10+level\3+3	3	Impact template; Fire; Smoke	level
III Plasma sphere	6	-3	0	3	-6					10+6\10+0	0	Impact large blast ; Fire	level
Fire shield:	маг до конца хода имеет Fire DA Tower Shield с Arm величиной равной его Her+Уровень в Огне. Сила удара у него, однако, равна WIP + Level												
Mortar (prec)				0	-3	-6				15+1\8+0	0	Impact blast; Fire; Smoke; Barrage; Losless	1
Sulphur rain				3	0	-3				10+2\6+1	0	Impact large blast; Fire; Smoke; Barrage; Losless	Her
IV Conflagate	-3	0	3	-3	-6					10 +level	INT	Fire; AN	Her
Phoenix:	все модели в прямой видимости в радиусе Her*2 получают 2 автоматических попадания 13 силой Fire Mag урон. Mag Воскресает с полным T если погиб при успешном касте												

Воздух

Воздух - Элементарная школа ветров.

В основном её применение связано с порывами ветра, иными феноменами, такими как статический разряд или создание тумана в какой-то области.

Маги воздуха поистине неуловимы, и очень эффективны в борьбе с бронированными, но не сильно крепкими врагами.

Shock урон вместо Arm заставляет применять Т цели, что изрядно портит жизнь каким-нибудь людям, привыкшим полагаться на латы, щиты и укрытия. К тому же получивший удар током враг до конца хода страдает от нервного паралича, страдая от пониженной координации из-за конвульсий, и имея -3 WS, Prec, Ph

Маг воздуха может разогнать манну в оружии, превратив её в электрический контур, вместо Mag становясь Shock DA

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
Shock grip (WS)	6	-3	-6							Her +1	Int	Shock;	4
Enchanced charge.	Маг немедленно после прохождения WIP теста совершает Charge, считаясь Heavy моделью с Charge (level) правилом												
Wind gust:	целевая модель в 3" немедленно передвигается на 6" в любом направлении. Если целевая модель-враг, вдобавок получает удар 10+level силы												
Fwoosh:	особая форма уворота. Проходится по WIP броску с возможностью добавить свой уровень владения Воздухом к результату броска. Intuitive												
Lightning spear (Prec)	-3		3			6		3		10 +Her	Int	Shock;	1
	-6	-3	0			3		-3		12 +Level	Int	Shock, Impact template	
Fog:	положите в радиусе 6" от мага большой шаблончик. Этот шаблончик является зоной тумана и останется висеть до следующей активации мага. Является Intuitive формой уворота.												
Wind shield:	-3 WIP на каст, положите под мага большой шаблончик. Стрельба не-[Shock] [AN] [Mind] внутрь купола идёт с -3 к силе. Висит до активации мага. Если маг на реакции переместится, шаблончик движется с ним												
Shockwave										Her*2 +0	Int	AP; Direct template	1
Shimmering fields	0 - 3"									Her*2 + Her	Int	Shock; Direct large blast; Barrage	1
Choke hold:	целевая модель в ЛОСе до конца хода при заявлении любых действий получает удар вашей PH+Level силы. попытки прохождения морали для доп активации жертву давят её амбиции. Получает на удар больше												
Lightning strike (prec)	-6		-3	3		0		-3		Prec +level	3	Shock; Barrage; Losless	Her
Aimed bolt (Prec)	-3		0			3		0		1 + Prec	Int	AP	2
Wind guide:	все (кроме мага) дружественные модели в Her дюймов от мага получают +3 к Prec и первой величине Speed до следующей активации мага. Если модель подойдёт в радиус, она также получит бонус начиная со следующей активации в радиусе.												
Storm:	WIP -6; все модели на столе получают пенальти в -3 к WS и Prec, сокращают движение вдвое. Длится до следующей активации мага. В случае смерти шторм длится до конца боя. Маг не может совершать реакций пока держит шторм. Увеличивает level всех магов для lightning strike на 1												

Астрал

Астральная школа – кабальная школа ветров, Магия астрала занимается тонкими материями, например разумом, душой, нитями судеб, удачей. Работа со светилами также даёт доступ к преломлению света, иным эффектам воздействия лучей на врагов.

Маги Астрала могут разделять ветра магии на цвета, упрощая работу с отдельными ветрами, но усложняя работу с композитами/

Маг астрала имеет Mag Mind Unarmed. Порой удар кулаком мага выжигает разум жертвы, оставляя от неё жалкую тень без разума и воли.

Магам астрала следует иметь высокие уровни WIP и Prec, поскольку многие заклинания скалируются с ростом этих показателей. Героизм не так важен.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I	Clear mind	Целевая модель в LoS до конца хода получает +Level к Mor, Wip, а владельцы Martial arts и Marksmanship-и к WS или Prec соответственно. Не работает на жрецов с Holy вообще. Маг 3+ уровня держит эффект пока жив.											
	Magic bolt	-3	3		6		-3		-6	WIP	Int	Mag	Level
	Blind	Все модели в LoSe получают 1 удар WIP+level силы за каждый уровень Астрала. Однако вместо T урон по WS, Prec.											
	Prism of the Winds	До конца хода увеличивает силу всех магов школ ветров на 1 уровень в школах ветров. Снижает силу Дхара.											
II	Beam of light	0 - бесконечность!								WIP+level	-3	Direct; blast; barrage	1
		0 - бесконечность!								WIP+level	Int	Barrage; Sweeping attack	1
	Solar flare	6	3	0		-3		-6		Prec	int	Fire;	Level
	Paralyze	6	3	0		-3		-6		Prec	int	Mind;	1+level
	Luck	Целевая модель получает Luck 1. Всей группе на 3 уровне, двум группам на 4ом. 5+ раздаёт всему вашему отряду											
III	Disluck	Целевая модель теряет Luck и не может совершать критов. Длится до конца хода. На четвёртом уровне лишает удачи всю группу врага.											
	Mind burn	-3	0		3				-3	0+Wip	0	Mind; Mag	Her
	Mana leak	Целевая модель с WIP теряет Astral level единиц WIP, эффект перманентен, но снимается успешным кастом цели.											
IV	Arcane shield	Выберите модель в прямой видимости. Все атаки с Mind, Mag, Death, Shock типом и любые атаки магического происхождения на Level снижают бонус урона. Длится пока маг не потеряет сознание или не потеряет видимость цели											
	Dominate	Бросок WIP-Mor навстречу врагу. В случае провала до конца хода целевая модель считается вашей и состоит в группе мага. Her модели общих с Her мага. Если цель была вражеским Командиром, отработайте эффект потери командира											

Тень, скрытная и невзрачная школа, граничащая между Астралом и Тьмой

Кабальная магия школы ветров, в основном работающая с затуманиванием глаз и умов врагам, однако в отличие от астрала, выжигающего разум, тень работает с иллюзиями.

Школа тени полностью ориентирована на вспомогательную роль, давая огромный простор для перемещения, маскировки, повышения и понижения параметров бойцов, позволяет надругаться над разумом врага, убедив его в том, что все вокруг-враги или и вовсе заставив считать, что его разрубило огромным клинком.

Великие маги тени способны создавать лабиринты зеркал и иллюзий, прятаться вне видимости и заманивать врага под союзников.

Все враги, атакуя мага тени получают штрафы к WS WIP и Prec в размере вашего уровня школы.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак	
I	Disorient	Целевая модель немедленно проходит Мор тест с штрафом в размере уровня школы. В случае провала враг имеет -3 к WS, Prec, Ph. Эффект держится пока цель видит мага.												
	Veil of deception	Маг получает Stealth 3 и немедленно превращается в маркер-кустик. Intuitive, не имеет срока действия, спец форма доджа по WIP												
	Veil of deception	Объявите, что кастуете Вуаль. В случае успешного каста совершите вместо уворота Удар изподтишка. Intuitive, имеет damage bonus в размере level вместо бонуса урона оружия												
II	Confusion	Целевая модель до конца хода воспринимает все модели вражескими, и обязана совершать атаку или стрелковую атаку на реакции												
	Fog and mirrors	Маг и целевая модель в радиусе Level*5 немедленно превращаются в маркеры-кусты stealth 1. Если обе модели ваши-напишите кто из них под каким маркером. Если цель-враг, он вдобавок получает эффект Disorient												
	False memories	Целевая модель до конца хода считает, что её Her равен 1. Попытки диспелла данного заклинания всегда проходят на одном кубе.												
III	Shatter mind	Целевая модель теряет N Mor до конца хода. Размер потери равен половине вашего WIP. Если цель имеет WIP, она теряет Level очков до конца хода.												
	Doppelganger	Выберите модель не-монстра, которая есть на столе и видна магу. Вы получаете копии её WS, Prec, Her, Duelist, Martial. Длится пока маг не умрёт или не скастует на другую цель. Целью заклинания является сам маг.												
	Mirror images	Немедленно поместите Her моделей-копий мага в радиусе 8". Скрытно пометьте какая-настоящий. (если хотите поиздеваться над врагом - пометьте что настоящий это тот, который был кастером) У копий T1												
	копии активируются одним приказом, совершают идентичные действия, провоцируют 1 реакцию. Действия кроме Движения раскрывают настоящую модель. Копии являются частью группы мага, и не занимают слотов.													
	Mind razor (WS)	Маг совершает атаку, используя WIP вместо Ph. Intuitive. Бонус урона вместо базового равен вашему level. Если цель - чужой маг, то урон получает и по T и по WIP												
IV	Phantom blade	Все модели на прямой линии от мага получают атаку Greatsword с параметрами мага, и применением любых его WS навыков.												
	Corridor of mirrors	маг меняется местами с одной моделью. Вы с целевой моделью можете совершить атаку и реакционную атаку в процессе, как если бы двигались навстречу, соприкоснулись и разошлись. Жертва вне зависимости от успеха атаки получает эффект Disorient												
	Illusion master	Немедленно поместите Her моделей-копий мага в радиусе 8". маг и его копии могут действовать самостоятельно и вносят активации в пул группы. Вы можете не указывать кто копия а кто маг. Маг- все и никто из них. У копий T1, и они не раскрываются никак кроме как при смерти. да, маг "совершенно случайно" окажется последней копией.												

Смерть, кабальная магия школы ветров. Школа смерти использует ветра для воздействия на живых и неживых. Ветер смерти не остановить ни толстой шкурой ни щитом, death урон разит всех, кроме самых могучих героев

Death: Вместо Агм используйте Нег. Вместо бессознанки убивает сразу.

Ветер смерти также позволяет пронзить ткань, отделяющую мир теней от реальности, разрывать чары удерживающие нежить воедино или перехватывать контроль над нею.

Нельзя путать Смерть и Некромантию, поскольку некромантия – запрещённая форма применения ветра Смерти.

Если маг смерти - Undead, его параметр Т увеличивается на 1 за каждый уровень в школе.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I	Fear	Маг получает Fear N, где N-навык в Смерти											
	Breath of unlife	Цель-Line Undead в пределах видимости активируется немедленно после вас, и имеет +1 к движениям на эту активацию. В случае выбора вражеской line undead она может наносить Удар изподтишка - враги не ожидали такого											
	Call of necropolis	Все модели перед магом немедленно проходят MOR\WIP тест. В случае провала Undead убираются как потери, а иные падают без сознания. На фазе восстановления нужно пройти Mor\Wip тест чтобы встать.											
	Panic attack	Цель в прямой видимости немедленно проходит проверку на Нервы. в случае провала цель переходит в состояние бегства. Intuitive.											
II	Bone storm	6		3		-3		-6		10	Int	Prec	Her
	Bolt of unlife(-3		3		0				10 + level	0	Death; Prec;	level
	Drain soul	Вы и целевая модель проходите встречные броски по WIP\Mor, до первого провала. За каждый провал враг теряет 1Т. Враг имеет пенальти в –level к Mor WS Prec на время каста.											
	Last ditch effort	Маг перегружает Her моделей в своей группе; До конца хода они имеют +2 ко всем движениям, Her, Dogged; но умирают в конце хода. Нежить в группе также получает бонусы к WS и Prec											
III	Unbind undead	Маг разрывает чары, удерживающие Undead модель. Одна Undead модель в LoSe немедленно проходит Mor\WIP тест, с пенальти в размере Her некроманта. В случае провала модель убирается как убитая. Undead модели в радиусе её 1 скорости проходят Mor тест или умирают											
	Phaze-out	Маг переходит границу мира теней, получая Ethereal до конца хода											
	Bane fire torrent									level + level	Int	Fire; Death; Poison Direct template	level
IV	Curse of unlife	Целевая модель - не_Undead получает Cursed и Undead. В начале каждого хода она проходит Mor\WIP тест, или теряет 1 очко Т.											
	Lord of undead	Маг пытается захватить контроль над Undead в LoSe. Все Undead врага в LoSe от некроманта обязаны пройти Mor или перейти под его контроль. Вы получаете -1 WIP за каждую цель.											
	Siphon life									10	3	Death; Direct template. Восстанавливает магу потерянные очки Т	2

Школа воды, она же школа льда. Школа элементарная, связана с ветрами магии.

Все заклинания имеют Frost урон.

Frost: вне зависимости от успеха сейва после него цель получает -1 на все дистанции перемещения, WS и Prec., изрядно снижая подвижность и шансы попадания врагу. Эффект кумулятивен

Школа крайне эффективна когда дело касается понижения эффективности вражеских миниатюр.

Ряд заклинаний могут сочетаться друг с другом, вызывая каскад неприятных эффектов, например цель под щитом воды, попав под атаку ледяным вихрем немедленно теряет водный щит, вместо него вмерзая в ледяной блок.

Спелл	BtB	btb -1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I	Cold aura	До следующей активации мага все, у кого нет уровней в школе Воды вокруг него в радиусе Her * 3 имеют пенальти в размере его Level ко всем броскам кроме Arm -спасбросков В момент каста все модели в радиусе Her*3 получают попадание Wip+level силы Frost урона											
	Water shield	До конца хода целевая модель имеет +2 Arm, и ещё +Level от атак Fire типа. Цель имеет при этом -2 к WS и Prec. При наложении на себя длится до смерти или отмены.											
	Cold blood	Целевая модель до конца хода имеет -Her ко всем скоростям, WS, PH, Prec. Если ваш Level равен или выше чем T цели-эффект длится до конца игры. Не действует на модели без T											
II	Icicle wind (Prec)	6	3	0	-6				4 + 1	0	Frost	Her+ 2	
		-3	0			-3			5 + 3	0	Frost AP	Her	
	Rain	До следующей активации мага идёт дождь. В случае смерти дождь длится до конца боя. Все заклинания прямого урона школы воды во время действия этого заклинания имеют +1 к бонусу урона, все заклинания школы огня -1											
Frost swirl	0-24								7+0	Int	Direct large blast template; Frost; Barrage	2	
	Если модель с water shield получает попадание frost swirl, она теряет water shield и получает 1 удар Ice block												
Heat thievery	0-24								9+1	3	Direct blast template; Frost;	Her +1	
III	Fog	Положите в прямой видимости от мага большой шаблончик. Этот шаблончик является зоной тумана и останется висеть до конца хода.											
	Ice block	Целевая модель до конца хода не может двигаться, но имеет 15 Arm от всех атак идущих извне. Если цель находилась в шаблончике Тумана, уберите шаблончик тумана, и нанесите всем под шаблончиком удар Her + Level силы Frost AN типа											
IV	Flames of Niflheimr	-6	-3	0	3		0		0 + WS	Int	Frost; Fire; Impact template	Her	
	Dehydration	Целевая модель в прямой видимости до конца хода считается имеющей 1 T, не может использовать Regeneration											
	Thunderstorm	До следующей активации над полем бушует гроза. Совершение магом действий прерывает эффект, удваивает атаки Lightning strike											

Земля, металл, называй как хочешь, школа манипулирует землёй и металлом, забрасывая врага острыми как иглы осколками, комкая врага как бумагу или превращая броню в ржавые ошметки.

Вспомогательные заклинания могут усилить, уменьшить или сделать броню цели неэффективной.

грамотный маг земли может создавать временные укрепления и даже делать землю под ногами сыпучим песком.

К школе следует обращаться, если враг имеет множество атак низкой силы или модели избыточно бронированные.

Маг земли может, на всю активацию, получить +Arm в размере уровня школы, пройдя PH тест перед заявлением первого действия..

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
Crush armour	6	0	-6							Arm цели + level	Int	AN; WS	2
Steel carapace	Добавляет цели в Level " Her + Level единиц Arm. избыток уходит в конце хода. Модели без также получают Her + Level единиц PH. избыток уходит в конце хода.												
Stream of stones	6	3			0		-6			6 + 0	Int	Sweeping attack	Her
	6	3			0		-3		-6	6 + 0	0		Her+2
Earth wall	Маг вырывает блок земли размером средней базы из ближайшей поверхности и использует его как щит. Поставьте стенку размером с мага между ним и врагом. Стенка стоит до окончания активации вражеской группы. Является особой формой уворота по WIP. Intuitive. Модель, касающаяся блока, получает удар PH силы.												
Whipping chains	0	3	6	3	0					Her + Arm	0	Chain;	Her
Instability	Положите бласт в прямой видимости мага. Круг считается болотом. Длится до конца хода. На третьем уровне используйте Большой бласт. Любой уровень выше даст класть ещё по шаблону.												
Maws of earth	6	3	0				-6			14+Her \ 9+0	0	Impact blast; Barrage	2
Silicate storm		3	0				-6			1 +Level	0	AP 3	Her+ 5
Black rust	Целевая модель в прямой видимости будет вынуждена перебрасывать Arm спасброски. Действует до конца хода.												
Lead flesh	Целевая модель в прямой видимости получает пенальти к WS, Ph и Prec броскам в размере её Arm; Действует до конца хода												
Steel fan	-6	0	6	3			-6			5 + level	Int	AP; WS	Her*2
		6		0	-6					5 + 1	Int	AP; WS Impact template	Her
Sunder	Цель в прямой видимости немедленно теряет Her*2 Arm; Этот эффект не имеет временных рамок. Если вы не Него, то в кампейне ваш доспех разбит на следующий бой.												
Steel puppet	Цель в прямой видимости совершает движение на 2 скорость и атаку любым оружием на выбор. вместо PH цели используйте WIP мага. Любые попытки реакции цели заклинания кроме поднятия щита являются броском навстречу. Цель атаки, производимой жертвой не вызывает реакций.												

Зверь, жестокая и неуправляемая сторона магии природы, маг использует ветра для усиления и ускорения метаболизма, тонкого воздействия на разум живых существ.

Метаболизм живых существ –игрушка в руках мага школы Зверя. Под его руководством Beast модели могут превзойти все ожидания эффективности.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I	Wild hunt	пометьте одного врага в ЛОСе. Все Beast модели с ЛОСом к нему добавляют 3 к дистанции первого движения и имеют Berzerker1 при атаке этой цели. Эффект длится до конца хода. Количество моделей одновременно под воздействием равна Level											
	First age might	Целевая модель добавляет +level к бонусу урона и WS при атаке Unarmed, Claws, Bite, Pincer, Gore											
	Fury	Модель в LoS не-Undead получает Frenzy N; Berzerker N, где N = ваш навык Природы. Длится Her активаций											
II	Adrenaline rush	Целевая модель в LoS не-Undead ускоряется на +2 к обоим скоростям, но обязана всегда атаковать и двигаться к ближайшему врагу. Beast модели получают Frenzy 4											
	Beast form	Маг трансмутирует свою плоть, получая тип Beast, Claws; получает бонус к Ph и первой скорости в размере навыка Природы. В конце каждого хода маг обязан вернуться в человеческую форму, или получает Frenzy +1.											
	Swarm of bees	6	3	0	-3	-6	Her	0	AN; Poison; Barrage;	WIP\2			
III	Inner fire	Модель немедленно получает Regeneration N, где N = её Her; Каждый раз, когда срабатывает эффект, ослабляется на 1											
	Harden muscles	Модель немедленно получает Tough 1 (или +1 к Tough если он уже есть) если цель не получила урона за ход, эффект продлевается.											
	Overpower	Все модели в Her радиусе получают до конца хода N Ph, где N-ваш навык Природы. Любой провал Ph броска (вы пытались увернуться, но бросили выше чем PH такой моделью наносит 1Т урона и срывает эффект немедленно											
IV	Awakened Beast	Beast модель немедленно становится частью группы мага (даже если она была вражеской) и получает Frenzy 4. Её можно активировать сразу после мага.											
	Call of the wild	На границе поля (но не со стороны вражеской зоны расстановки) немедленно появляется Her моделей волка, 1 Лютоволк или 1 медведь, формирующие свою группу, и остающиеся на поле до конца боя											
	Animal metabolism	Маг немедленно получает Frenzy 3, Regeneration 3, Ph +3; Скорость +3 и Level очков T											

Природа во многом зависит от жизненной силы, однако в отличие от магии зверя не ограничена звериным разумом.

Жизнь существ может быть объектом тонких и не очень манипуляций, и опытный маг способен поддерживать жизнь даже в самых невозможных условиях.

Почти все ваши заклинания оперируют с **T** цели, а более опытные маги способны полностью менять структуру тканей цели, превращая кожу в кору, а ткани корней и лоз - в мышцы.

Маг Природы имеет Poison и Corrosive Resistance, любые Beast при попытке атаки в него должны пройти MorWIP тест, или откажутся атаковать вовсе.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I	Stream of life	Целевая модель в LoS получает T в размере вашего уровня в Природе; излишек уходит в конце хода. Повреждает Undead. Если кол-во T превышает вдвое максимальную величину, цель обязана пройти PH тест или потерять все T											
	Grinding snare	Целевую модель опутывают корни, начинающие раздирать плоть шипами. Цель получает Level попаданий 10+Level силы Chain типа.											
	Oak skin	Целевая модель в LoS получает Arm равный вашему навыку Природы, но Fire урон наносит три сейва вместо одного.											
II	Reinvigorate	Целевая модель немедленно активируется после мага, и имеет +1 ко всем параметрам до конца хода. Не работает на модели в бессознательном состоянии, модели без T и Undead.											
	Poison cloud	В любой точке в ЛОСе мага немедленно появляется малый бласт зоны ядовитого тумана. (+1 бласт впритык к первому за каждый уровень сверх 2го). Не работает на Undead и модели без T. Модели, активирующиеся, реагирующие или проходящие сквозь облако получают удар 10 силы Poison + AP типа											
	Acid spray	6	3	0	-3	-6				PH +T	0	P+Corr impact template	Level
III	Natural resistance	Целевая модель получает Resistance к Fire\Shock\Frost\Poison до конца боя.											
	Vine arrows	-6	0	3	-6					Prec	Int	За хит Ph ролл или speed 0 - 0 на ход. Prec	Her
	Carrion feast	Целевая Undead модель немедленно теряет Level очков T, а маг восполняет утерянные T. Если цель погибла, эффект поражает ближайшую undead модель в Level радиусе											
IV	Living earth	В БтБ с магом немедленно вырастает Гolem Лоз. Гolem-часть группы мага, и жив, жив Маг. Любые реакции против мага автоматически совершаются против Голема.											
	Lay hands	Маг поднимает не-Undead модель в базовом контакте с T0 и ниже. Данный боец поднимается с Level T.											
	Sleep cloud	В любой точке в ЛОСе мага немедленно появляется большой бласт, воздух в котором пропитан мириадами спор. Любая модель с T, не Undead, активирующаяся, реагирующая или прошедшая через зону переходит в состояние «Без сознания» если не пройдет PH тест.											

Дхар, композитная кабальная школа магии ветров то есть маг силой мысли обязан смять все ветра в один поток, что почти всегда приводит к захвату сущностей того света, злобных, голодных, со щупальцами и клешнями.

Каждое применения дхара опасно: проваленый WIP ролл снимает с мага и всех в Нег радиусе 1 Т, и это не урон, а снижение максимальной величины, перманентно и не лечится. Вдобавок 1 атака спелла попадает в кастера.

маг может, заявив заклинание с дистанциями атаки, добавить +1 куб к атаке и +1 куб к броску WIP, один ролл = провалу

Уникальность композитности Дхара заключается в том, что он не страдает от флуктуаций силы ветров, поскольку состоит из нескольких ветров сразу.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак			
Agony	Целевая модель получает атаку WIP+Level силы DA урон.												1			
	Целевая модель получает атаку WIP силы.												Intuitive.			
Void stare	Целевая модель не может совершать реакций, пока видит мага. Не работает против Eyeless моделей.															
Claws of Dhar	Маг до конца хода имеет DA Death Claws. Если в БТБ с магом есть враг, немедленно совершите атаку, если враг на вас реагировал, выдайте ему -3 к параметру. В случае крита вместо Death Claws на ход маг получает DA Pincer навсегда															
Blast of winds (ws)	6		3		-3		-6		14+2		-3		large Impact blast; Death	level		
	0		-3		-6				10+1		Int		large Impact blast; Ap	level		
Veil of unclean	Всё поле покрывает злобно-фиолетовый туман. До следующего действия или смерти мага все цели на поле имеют пенальти к видимости за туман, а цели с Magic sight и keen sight вместо -3 за туман (<i>которые они игнорируют</i>) получают -6 к WS и PREC а также -3 Mor/WIP потому как видят в тумане то, чего не должно быть. Все Dhar и Blood маги на поле боя получают +1 к уровню владения этими школами.															
Doom bolt (Prec)	6		3		0		-3		WIP		Int		Sweeping attack; DA	level		
	-6		3		0		-3		-6		WIP		Int		Impact blast; DA	level
	-6		0		-3		-6		WIP +Level		-3		Impact blast DA		level*2	
Tear	В целевой точке в 12" от мага появляется разрыв, щупающий всё вокруг щупальцами, используя профиль Tentacle beast. разрыв имеет размер малого бласта и реагирует на любое движение рядом с собой. Если цель дальше 1", шаблон-разрыв двигается на 3" в сторону финальной позиции жертвы, вызвавшей реакцию PH и WS твари равны вашим +level дхара, её не повредить, но исчезнет, если никого не убьёт за ход															
	Tentacle beast: Claws; Claws; Pincer; Pincer [Beast]															
Word of pain	Все модели в WIP от мага в LoSe от него немедленно получают Death атаку WIP+level силы. <i>Реакционные атаки в мага на этом приказе страдают от -3 к WS, Prec, Ph</i>												1			
Armour of shade	На теле мага вырастают пластины тёмной материи, давая ему прибавку к Arm в размере Dhar level *2, но вы теряете 1Т. Длится до конца боя. Добавляет 1 куб в каждый пул Claws, Pincer и Gauntlet атак мага.															
Cracken	Перед магом раскрывается разлом, из которого вылазят щупальцы тьмы, нанося всем в 6" (12" на 4 уровне) перед магом level ударов WIP силы. Враги, получив удар, но взявшие arm притягиваются в бтб. Вы можете повернуть жертв как вам угодно.															
Tornado of pain	Маг вбирает в себя все ветра округи, дабы сотворить кошмар наяву. Маг проходит WIP тесты до первого провала или потери сознания. Каждый успех равен слову боли. Маг имеет 360 LoS для этого спелла. До конца хода все маги на поле при попытке каста любой магии ветров бросают на 1 куб меньше при манифестации, а если интуитивка - снижают число атак на 1)															
F'HTAGN!	До следующей активации мага все модели с LoSom до мага видят мир как ночной кошмар, имеют -level к Mor WIP WS Prec, не могут пользоваться Courage навыками и совершают реакционные атаки на любые движения, в том числе союзников. Лишь смерть мага отменяет эффект, и модели под действием заклинания не могут не тратить свои активации.															

Высокая школа, противоположность Дхара, Истинная магия, сложнейшая из школ, поскольку требует вить заклинания из нескольких ветров сразу. Требуются десятки и сотни лет чтобы даже величайшие умы эльфов смогли познать азы витых заклинаний Высокой школы.

Высокая школа композитна, и не страдает от флуктуаций силы ветров.

Любой маг страдает от -3 WIP штрафа при касте заклинаний Высокой Школы.

Любой маг Высокой школы автоматически добавляет Mag тип урона

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
Unmake	Целевая модель до конца хода считает всё своё оружие Normal оружием.												
Hand of glory	Вся группа мага получает бонус к WS и PH в размере Level												
Hand of doom	6		0		-6					PH + Level	Int	WS	Her
Seal fates	Целевая модель до конца хода имеет WYRD, но любой урон по цели также снижает её WIP\MOR												
Counterspell	Вы пытаетесь разорвать спелл, направленный на вас или на модель в вашем ЛОСе. Является встречным броском к WIP\MOR роллу мага. Intuitive развеивает простым броском. Не может помешать Intuitive спеллам с линейкой дистанции. Вражеский маг имеет -Level WIP. Intuitive												
	До конца хода снижает WIP всем магам на 3*level. Один из вражеских магов может попробовать превозмочь данное заклинание, как если бы оно направлялось на него.												
Convocation										WIP + Level	Int	Direct Template; Fire	level
	-6		0		3		6			WIP + Level	0	Impact blast DA	level*2
Word of power	Выберите модель. Она немедленно проходит тест на Mor\WIP или умирает.												
Blazing halo	Мага окружает пылающий нимб. Все враги в радиусе Her вокруг мага получают -3 штрафа к WS и Prec от яркости, а враги с Night vision, Keen sight страдают от -6 к параметрам. Не имеет эффекта на Mag sight и Eyeless sight врагов.												
Cascade of colours	Немедленно смените направление ветров магии на то, которое вам угодно.												
Arrow of demise	-6		3			0		-6		WIP + Her	0	Losless; Barrage	Level
Apotheosis	Целевая модель пронизывается силой Настоящей Магии, получая +Level к WS, PREC, PH, MOR, HER, однако теряет 1 очко Т в конце каждой активации. Длится пока модель не погибнет.												

Кровь один из редких примеров школы, не связанной с ветрами магии.

Кабальная школа эфирного типа, оперирующая латентной энергией, содержащейся в крови живых существ.

Каждый раз, когда кровавый маг заявляет заклинание, он получает 1 кровавый токен

Если в конце активации число Токенов = Т-потеря сознания. Токенов > Т-смерть

В конце хода маг скидывает 1 кровавый токен за каждый уровень в школе.

Цели без навыков в магии Крови скидывают по одному кровавому токену в ход, пока находятся в состоянии «без сознания»

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
I	Wrecking pain	Целевая модель немедленно получает Level кровавых токенов.											
	Share the pain	Целевая модель до конца хода связана с магом, все потери параметров делятся пополам. Со второго уровня вы можете связываться с двумя моделями. (урон делится всё ещё пополам, половину урона – каждой из трёх моделей) На четвёртом - эффект длится до повторного каста.											
	Unholy might	Маг увеличивает свой Ph на 1 за каждый кровавый токен. Длится до следующего каста любого спела кровавой школы, не позволяет сбрасывать токены.											
II	Summon imp	Маг приманивает бесов запахом крови, и сгибает своей волей. Немедленно поместите модель беса в LoS мага, но не в базовом контакте с кем-либо. Он включается в группу мага. Level мага определяет максимальную спец цену беса. Если ваш уровень высок, вы можете поместить больше бесов. Все бесы будут частью группы мага, и могут превысить максимальное число. Вы страдаете от -1 WIP за каждого импа, который жив.											
	Rage	маг и целевая модель получают +1 Frenzy, эффект не ограничен временем.											
	Blood stream	Маг сбрасывает все свои токены крови на целевую модель. Если цель умрёт, верните себе половину.											
III	Stitch	Целевая модель в LoS восстанавливает Т до предела, но получает 2 кровавых токена											
	Daemon form	Вы получаете Daemon, Fear 2 и Frenzy 2; Не можете сбрасывать кровавые токены. Действует до следующего каста этого спелла или потери сознания.											
	Blood boil	Целевая модель и вы теряете все токены крови, цель получит 2 удара Death уроном силой N*5 и M*5 (где N и M это число ваших токенов и токенов на цели)											
IV	Leech	Целевая модель в LoSe получает удар WIP+Level силой. Весь урон, нанесённый цели, добавляет вам Т. Весь излишек выше максимума исчезает в конце хода, Снимите с себя и жертвы по столько токенов, сколько излишка слетело.											
	Red fog	Маг получает контроль над целевой моделью. Она становится частью вашей группы. Каждое короткое действие модели (втч реакция) выдаёт магу 1 токен. В конце хода жертва обязана успешно пройти встречный бросок морали против мага чтобы сбросить эффект											

Infernal Imp						Undisciplined		Beast	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
9	11	9	3	1	7	1	Glide	4 - 2	all
Daemon;									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Claws				Stealth 1				1	
Claws				Stealth 1; Brawler 1				2	
Claws + Bite								1	
Claws + Bite				Brawler 1				2	
Mag Claws + Bite								1	
Mag Claws + Bite				Magic Missile				3	
Fire claws + Bite				Fire Breath				3	

Алхимия, «магия» эфира кабального типа. Идея изменения материи «на лету» всегда будоражила умы людей, и попытки превращения железа в золото, милфрилл или адамант всегда интересовали дельцов.

Школа очень опасна как для мага так и для окружающих, поскольку почти все её эффекты имеют негативный фактор и очень долгосрочны, требуя многие часы чтобы сойти.

Алхимик способен превратить плоть в камень, доспехи в медь, менять структуру стали прямо в руках или изменить состав крови, сделав цель невосприимчивой к ядам, кислоте или допустим электрошоку.

Все заклинания школы действуют **ДО КОНЦА БОЯ**

Алхимик считает своё Poison, Corrosive, Smoke оружие имеющим Level бонуса урона.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон +bonus	WIP	Спецправила	Атак
Quicksilver lash	-6	-3	0	+3						Prec	Int	WS	1
I Ferrous skin	Целевая модель получает Tough 1, но кидает по два сейва за каждое попадание Shock типа.												
Curse of lead	броня целевой модели окисляется, покрываясь мишурой свинца. Цель снижает PH, WS, Prec Speed на Level.												
Oxygenized blood	Кровь одной модели резко напитывается кислородом. Увеличьте скорость перемещения модели на 2 к обеим скоростям. Однако модель немедленно получает удар WIP силы Poison типа												
II Oil smoke	Положите бласт в прямой видимости мага. Все, кто попал под шаблон получают удар WIP силы P+Smoke типа. Любая модель, прошедшая Arm сейв от этой атаки покрыта маслом, и следующее попадание Fire уроном заставляет вас кинуть три сейва.												
Armies of copper	Все вены и самые тонкие сосуды Level моделей покрывает слой меди. Даёт вам Shock resist, однако Poison или Corrosive урон снимает с вас вдвое больше очков T												
Phlogiston flames	Все модели в радиусе Level*2 получают удар Fire уроном WIP силы.												
Lead flesh	Целевая модель в прямой видимости получает пенальти к WS, Ph и Prec броскам в размере её Arm; Действует до конца хода												
III Crystalized form	Цель в прямой видимости немедленно получает Arm 15, однако её скорость снижается до 2 – 1, и всё оружие вместо бонусов за дистанцию имеет -3 во всех графах.												
Liquid fire	Всё оружие атакующее по Prec, в руках моделей из группы мага в Level радиусе получает +1 к бонусу урона и Fire DA тип												

Предсказание – мистификация, не имеющая связи с реальностью. Карается костром.

Восстановление – форма алхимии, запрещённая эдиктом Золотого ордена.

Изменение. Запрещённая концепция, считается частью Алхимии и посему запрещена.

Разрушение Еретическое учение, запрещённое колледжами.

Телекинез Пока что не известен имперским записям, считается ересью, и не изучается колледжами.

Божественная школа, хоть и не является магией в чистом виде (не маг, MOR а не WIP)

Однако является способом применения потусторонних сил для своих насущных целей
Божественная школа отлична от классической магии тем, что становится сильнее с верой молящегося

Жрецы имеют Holy N, вне зависимости от предпочтений.

Выбор бога происходит на этапе генерации.

Нередко в пантеоне не окажется нужного бога (у Тёмных эльфов есть проблема с богиней добра, например)
Или и вовсе жречество полностью отказалось от политеизма и верует в одно божество
(Зигмар, например, вытеснил всех старых божеств с понятными последствиями)

Выбор божества исключительно на вашей совести, никто не будет сильно негодовать если Воин-жрец империи внезапно начнёт лечить и воскрешать, а не бросаться грозowymi молотками во врагов.

Школа Всеотца. (Зигмара, Асуриана, Птра итд)													
Почти в каждом пантеоне есть могучий суровый но справедливый ОТЭЦ. Он карает неугодных и защищает от нечистой силы													
Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон + bonus	Mor	Спецправила	Атак
I	Smite evil (Prec)	6	3		0		-3			Mor+N	INT	Fire; Mag; Barrage N соответствует любому вашему оружию	1
	Smite evil (WS)	6	3	0						Mor+N	INT	Mag; N соответствует вашему оружию	1
II	Shield of faith	Все атаки снижают ваш Mor вместо T. Вы не можете применять Arm при сейвах Падение Mor ниже 1 лишает вас уровней. Длится до конца боя.											
	Purity circle	Все Undead, Wyrд, Демон модели, активизирующиеся в радиусе 9" получают удар заклинанием.								Mor	-3	Fire; Mag;	1
III	Bane of evil	Всё оружие до конца хода имеет Mag, Bonus и бросает 1 дополнительный куб против Otherwordly врагов											
	Halo of flames	Жреца окружает обжигающий нимб света. Даёт Heat 5, все в LoS имеют -3 Prec, WS, а те что с Vision имеют -6. не работает против Eyeless sight бойцов.											
Школа богини жизни красоты любви итд													
В каждом пантеоне есть богиня-дева с портфолио чистого добра (нет, Слаанеш сюда не попадет). Она не карает врагов, но всячески содействует героическим подвигам													
Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон + bonus	Mor	Спецправила	Атак
I	Healing light	6	3		0		-3		-6	Mor+Level	INT	Death; Вместо урона восстанавливает T.	1
	Preach	целевая модель в LoSe получает удар силой Mor+Her молящегося вместо ARM использует MOR.								Mor	INT	вместо урона повышает мораль цели	level
II	Shield of faith	Все атаки снижают ваш Mor вместо T. Вы не можете применять Arm при сейвах Падение Mor ниже 1 лишает вас уровней. Длится до конца боя.											
	Witch brand	Целевая модель при попытке манифестации Death, Blood, Vampyrіc, Dhar, Fire школ имеет -1 куб (на атаку если это Int спелл)											
III	Final countdown	Все non-Undead дружественные модели в бессознательном или убитом состоянии встают там, где погибли и формируют одну группу. В конце каждого хода жрец теряет столько Mor , сколько бойцов держит живыми. Если Mor или T жреца упадут до 0 или ниже, он и все поднятые немедленно умирают.											
	Love of gods	Целевая модель до конца хода бросает на один куб больше.											
Школа зла. В каждом пантеоне есть бог - сволочь, бог - убийца, бог - скрытный гад													
Его портфолио обычно связано с болью, унижением и пытками.													
Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон + bonus	Mor	Спецправила	Атак
I	Arrow of malice	-3	0		6		3		-3	Prec + Level	INT	AP; DA; WS	1
	Foebane	6	3	0						WS + Level	INT	Death; Prec	3
II	Agony	Целевая модель получает атаку MOR+Level силы DA уроном.											
	Leash of command	Целевая модель получает атаку MOR+level силы. Пережив атаку, цель активируется после мага, под его контролем. Все атаки с этой цели идут как Атаки изподтишка.											
III	Asphyxia	целевая модель в ЛОСе до конца хода при заявлении любых действий получает удар вашей PH+Level силы.											
	Hood of deception	Жрец уходит в тени. Intuitive форма уворота по PH. Вне зависимости от успеха уворота, маг превращается в Stealth кустик, и перемещается на вторую скорость.											

Школа творца, великого ремесленника, кузнеца и каменщика.
Оружие и доспехи товарищей его сверкают совершенством, а жар кузни опалает неугодных.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон + bonus	Mor	Спецправила	Атак
Shield of forgelord	Щит модели получает +Level к Arm, бонусу урона и в поднятом состоянии даёт Fire; AP; DA Resistance												
Forge strike	3		0							WS + Level	INT	DA; Fire; Barrage; WS	1
Steel carapace	Добавляет цели в бтб Her + Level единиц Arm. избыток уходит в конце хода												
Sunder	Цель в прямой видимости немедленно теряет Her*2 Arm; Этот эффект не имеет временных рамок. Если вы не Него, то в кампейне ваш доспех разбит на следующий бой.												
Pyre	0-9									13 + Level	3	Fire; Smoke; Direct blast	level
Artifice mastery	Целевая модель без Т получает Elite Hero тип до конца боя.												

Школа бога-мыслителя, бога-ученика, учителя и мудреца.
В некоторых пантеонах также помимо просвительской деятельности занят пророчествами и даже магами. Всячески содействует в просветлении, покарании неучей и борьбе с вражескими магами.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон + bonus	Mor	Спецправила	Атак
Race of thoughts	Целевая модель, если не сможет Превозмочь эффект, до конца хода будет полна мыслями, и не сможет совершать реакции- атаки . Однако имеет при этом +1 куб на любое сотворение чар, превозмогание чар и +3 MORWIP												
Clear mind	Целевая модель в LoS до конца хода получает +Level к Mor, Wip, а владельцы Martial arts и Marksmanship-и к WS или Prec соответственно. Не работает на жрецов с Holy вообще.												
Arcane shield	Выберите модель в прямой видимости. Все атаки с Mind, Mag, Death, Shock типом и любые атаки магического происхождения на Level снижают бонус урона. Длится пока маг не потеряет сознание или не потеряет видимость цели												
Mind cleave	Цель в прямой видимости немедленно теряет Her*2 WIP; Этот эффект не имеет временных рамок. Если вы не Него, то в кампейне ваш разум разбит и на следующий бой.												
Seal fates	Целевая модель до конца хода имеет WYRD, но любой урон по цели также снижает её WIP\MOR												
Lord of mages	Все маги в группе жреца ощущают невиданную чистоту мыслей, и при любом касте считают себя на 1 выше в школе. Однако каждый каст мага снизит Mor жреца на 1												

Школа бога-охотника, бога - стрелка.
Для патрона жреца всё сущее - угожья, всё живое - дичь.

Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон + bonus	Mor	Спецправила	Атак
Arrow of faith	Целевая дружественная модель в LoSe немедленно совершает выстрел из Лука, используя Mor вместо Prec, Ph, урон Mag. Стреляя в Beast удвойте число кубов атаки. если враг видел мага, заявить атаку в стрелка не получится.												
Mark of the prey	Все атаки в целевую модель до конца боя имеют +3 WS; Mor, Prec. Beast и Monster враги не могут уворачиваться под действием метки.												
Disluck	Целевая модель теряет Luck и не может совершать критов. Цель под меткой вдобавок теряет 3 во всех параметрах.												
Excommunicatus	Целевой WIP враг в LoSe немедленно покидает группу, и имеет Disorganized до конца хода												
Hunter's shot (prec)	-6		-3		3		6		0 + Prec		Int	AP; Удваивает атаки по метке	1
Subdue beast	Целевой Beast проходит Mor тест (WIP у модели не даёт молитве работать), в случае провала перманентно переходит под контроль жреца. Становится частью группы жреца.												