

## Księga zaklęć kapłana - inkwizytora

Nazwa czaru: <b>Włócznia Myrmidii</b>	Nazwa czaru: <b>Geniusz taktyczny</b>
Wymagany poziom mocy: 5	Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja	Czas rzucania: akcja podwójna
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)	Czas trwania: 2 rundy
Składnik: osełka (+1) Opis: włóczni kapłana otrzymuje cechę „przebijający zbroję” i staje się bronią magiczną.	Składnik: buława (+1) Opis: kapłan otrzymuje +20 do dowodzenia oraz taktyki/strategii, dodatkowo towarzysze (do 12m) mogą powtórzyć każdy nieudany test odwagi.
Nazwa czaru: <b>Waleczność</b>	Nazwa czaru: <b>Błyskawiczny cios</b>
Wymagany poziom mocy: 10	Wymagany poziom mocy: 14
Czas rzucania: akcja podwójna	Czas rzucania: akcja podwójna
Czas trwania: 2 rundy	Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Składnik: wiązka patyków (+1) Opis: kapłan wraz z towarzyszami (do 24m) otrzymują +10 do Walki Wręcz.	Składnik: amulet z wygrawerowaną błyskawicą (+1) Opis: kapłan otrzymuje +1 Ataków i może wykonać atak wielokrotny jedynie jedną akcją (nie może jednak wykonać kolejnego ataku zaoszczędzoną akcją).
Nazwa czaru: <b>Groza wojny</b>	Nazwa czaru: <b>Tarcza Myrmidii</b>
Wymagany poziom mocy: 16	Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: akcja	Czas rzucania: 3 akcje
Czas trwania: 2 rundy	Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Składnik: miedziana maska (+2) Opis: po każdym udanym ataku wręcz kapłana, jego przeciwnik musi wykonać test Grozy.	Składnik: tarcza (+2) Opis: wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu 24m otrzymują +1 Punk Zbroi na wszystkich lokacjach ciała.
Nazwa czaru: <b>Dotyk na odległość</b>	Nazwa czaru: <b>Magiczny alarm</b>
Wymagany poziom mocy: 4	Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja	Czas rzucania: 1 minuta (6rund)
Czas trwania:	Czas trwania: aż do aktywacji, limit 1 alarmu na raz
Składnik: niewielki wachlarz (+1) Opis: możesz telekinetycznie przemieścić dowolny niewielki przedmiot w zasięgu 12m, bądź zamknąć/otworzyć drzwi itp.	Składnik: mosiężny dzwoneczek (+1) Opis: Gdy ktoś znajdzie się w odległości co najmniej 2 m od miejsca na które rzucono zaklęcie, mag zostanie o tym mentalnie poinformowany. Jeśli śpi – aktywowane zaklęcie go obudzi.