

Szczególnie ulubione Manifestacje Chaosu Pana Tzeentcha

Rzut 1k100	Dotk.	Opis efektu
01-03	00	Przejeżenie: Przez kolejne 1k10 rund włosy czarodzieja jeżą się, a na skórze odczuwa gęsią skórę
04-05	00	Światło przeznaczenia: Przez 1k10 rund ciało czarodzieja staje się źródłem nienaturalnego światła, które wywołuje niepokój
06-08	00	Zimne poty: Wszyscy w odległości do 10 metrów od czarodzieja natychmiast oblewają się zimnym potem. Efekt trwa 1k10 rund.
09-10	00	Jęki i szlochy: Na czas trwania zaklęcia powietrze przenikają rozpaczliwe wołania duchów
11-13	00	Ciężka obraza: Czarodziej traci kontrolę nad sobą i wykrzykuje obraźliwe słowa w kierunku wszystkich zgromadzonych osób. MG może interweniować, jeżeli BG nie jest dostatecznie obraźliwy.
14-15	01	Dramat grubasa: W promieniu 10 metrów od czarodzieja mleko zsiada się, wino kwaśnieje, a jedzenie ulega zepsuciu.
16-18	01	Fajtlapa: Losowo wybrany przedmiot trzymany przez czarodzieja wystrzeliwuje 1k10 metrów w losowym kierunku. Do ustalenia kierunku możesz użyć 1k8 (na mapie taktycznej zawsze sąsiaduje się z 8 polami)
19-20	01	Farba z nosa: Nos czarodzieja zaczyna krwawić i efekt nie ustaje aż do udanego testu Odporności, który należy wykonywać co rundę
21-23	01	Zgniły paznokieć: Losowo wybrany paznokieć czarodzieja robi się czarny i odpada. Paznokieć odrasta w naturalnym tempie.
24-25	01	Woskouszy: Uszy czarodzieja całkowicie zapychają się woskowiną, której można się pozbyć udanym testem Leczenia. Do momentu uzyskania pomocy czarodziej otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów opartych na słuchu
26-28	02	Co się tak spinasz?: Mięśnie czarodzieja niekontrolowanie się spinają przez 1k10 rund, wywołując nieprzyjemne uczucie. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich testów na czas trwania efektu.
29-30	01	Niepokojąca aura: Zwierzęta w promieniu 10 metrów wpadają w popłoch i uciekają w panice. Zwierzę może zostać uspokojone zdany testem Tresowania Zwierząt
31-32	02	Bielmo: Mleczna powłoka pokrywa oczy czarodzieja na 1k10 godzin. Czarodziej otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów opartych na wzroku
33-34	01	Explosive fluxus: Czarodziej zostaje zaatakowany przez własne jelita, które natychmiast opróżniają się w sposób niekontrolowany i gwałtowny
35-36	01	Przemiana płynów: Wszystkie płyny noszone przez czarodzieja zamieniają się w ocet
37-38	02	Zanik flory: Wszystkie rośliny w promieniu 10 metrów od czarodzieja więdną i umierają w przyspieszonym tempie
39-40	01	Linienie: Włosy na ciele czarodzieja wypadają. Odrastanie przebiega w naturalnym tempie.
41-42	02	Szok eteryczny: Zaczepnięta energia wywołuje szok w ciele czarodzieja, który traci 1 Punkt Żywotności, bez względu na noszoną zbroję lub Wytrzymałość
43-44	01	Zjazd pełzaczy: Owady wypełniają przestrzeń wokół czarodzieja, oblażąc wszystko, co się da. Nie czynią one krzywdy, ale z pewnością mogą wywołać strach. Efekt trwa 1k10 rund
45-46	03	Mentalny blok: Wiatr Magii przeciąża zmysł magii czarodzieja. Na 1k10 minut czarodziej otrzymuje modyfikator -1 do cechy Magia
47-48	03	Kumulacja Chaosu: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz i wylosowany efekt dzieje się natychmiast. MG również

wykonuje ukryty rzut 1k100, ale wylosowany przez niego efekt objawi się przy kolejnej próbie rzucenia zaklęcia (kumuluje się, jeżeli czarodziej znowu wywoła Manifestację Chaosu)

- 49-50 04 Pech!: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz, ale należy uwzględnić dodatkowy modyfikator +50
- 51-52 02 Magiczne zapalenie zatok: Wiatry Magii przepływają przez ciało czarodzieja z oporem, wywołując uczucie podrażnienia. Przez 1k10 minut czarodziej otrzymuje modyfikator -1 do poziomu mocy przy każdej próbie rzucenia zaklęcia
- 53-55 02 Demoniczny wzrok: Źrenice czarodzieja zmieniają kolor na czerwony, a potem powolnie wracają do naturalnego koloru do kolejnego świtu.
- 56-57 02 Paraliż dłoni: Jedna z dłoni czarodzieja (dodatkowy rzut na lokację) zastyga w nienaturalnym chwycie na 1k10 minut. Nie sprawia to bólu, ale dłoń jest bezużyteczna.
- 58-60 04 Cichosza!: Czarodziej traci głos na 1k10 rund
- 61-62 02 Zgniłe paznokcie: Każdy paznokieć czarodzieja robi się czarny i odpada. Paznokcie odrosną w naturalnym tempie
- 63-65 03 Wstrząs: Czarodziej odczuwa palący ból w całym ciele przez 1k10 rund. Otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów wykonywanych w tym czasie
- 66-67 03 Intensywne magiczne zapalenie zatok: Wiatry Magii ledwo przepływają przez ciało czarodzieja, wywołując uczucie poparzenia. Przez 1k10 godzin czarodziej otrzymuje modyfikator -1 do poziomu mocy przy każdej próbie rzucenia zaklęcia
- 68-70 03 Ostateczne rozwiązanie: Każdy zacisk, zaczep, węzeł, zatrzask itp. gwałtownie otwiera się. Sakiewki spadają, rozsypując zawartość, sznurówki butów rozwiązują się, pasy rozwiązują się, turbany opadają.
- 71-72 04 Ogłuszenie: Przygnieciony przez ogrom mocy czarodziej poświęca całą swoją uwagę, aby nie stracić przytomności. Czarodziej jest traktowany jak ogłuszony przez 1 rundę
- 73-75 03 Szmaczana lalka: Z lekkim rozbłyskiem czarodziej wylatuje w powietrze na 1k10 metrów w losowym kierunku. Upadek jest traktowany jako trafienie z siłą 2.
- 76-77 05 Słomiany zapał: Ubrania czarodzieja zaczynają płonąć (Księga Zasad, Obrażenia od czynników naturalnych, str. 141)
- 78-79 03 Magnetyzacja: Każdy noszony przez czarodzieja metalowy przedmiot staje się magnesem trwałym
- 80-81 04 Paraliż kończyny: Losowo wybrana kończyna czarodzieja zastyga w nienaturalnej pozycji na 1k10 godzin.
- 82-83 05 Smiefulenie tęfyka: Język czarodzieja przestaje się go słuchać, co uniemożliwia mu prawidłową artykulację. Nikt nie może go zrozumieć oraz nie może wypowiadać magicznych formuł przez 1k10 minut
- 84-85 03 Objawienie Chaosu: Czarodziejowi objawia się głębina Domeny Chaosu, przez co otrzymuje 1 Punkt Obłądzenia i uzyskuje możliwość wykupienia Zdolność Magia Tajemna Chaosu za 200 PD
- 86-87 05 Wiatr Chaosu: MG powinien zachować ten efekt w tajemnicy. Wiatry Chaosu przenikają przez wszystkie magiczne składniki noszone przez czarodzieja. Od tej pory, przy każdej próbie wykorzystania ich, należy podwoić liczbę używanych kości, ale dodatkowe kości są liczone tylko do Przekleństwa Tzeentcha
- 88-89 05 Tchórzliwy znajomy: W odległości 1k10 pojawia się Demoniczny Chochlik i atakuje czarodzieja w kolejnej rundzie.
- 90-91 04 Wymioty: Przez kolejne 1k10 rund czarodziej wymiotuje i jest niezdolny do podjęcia żadnej innej akcji. Ilość rzygów znacznie przekracza objętość żołądka czarodzieja
- 92-93 05 Atak eteryczny: Zacerpnięta energia wywołuje szok w ciele czarodzieja, który traci 1k10 Punktów Żywotności, bez względu na noszoną zbroję lub Wytrzymałość
- 94-96 05 Burza Chaosu i Rozszerzenie Manifestacji: Wykonaj ponownie rzut, aby ustalić kolejny efekt, ale odejmij 30% od wyniku. Ten efekt należy zaaplikować do każdej istoty w odległości 1k10 metrów.

- 97-98 05 Kumulacja Chaosu: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz i wylosowany efekt dzieje się natychmiast. MG również wykonuje ukryty rzut 1k100, ale wylosowany przez niego efekt objawi się przy kolejnej próbie rzucenia zaklęcia (kumuluje się, jeżeli znowu wywoła Manifestację Chaosu)
- 99-100 07 Odmiana losu: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz, ale należy uwzględnić dodatkowy modyfikator +50
- 101-102 04 Osłabienie: Energia Chaosu wyczerpuje ciało czarodzieja, a jego cecha Krzepa otrzymuje modyfikator -10 na kolejne 1k10 minut
- 103-105 05 Otepienie: Czarodziej zaczerpnął za dużo energii, jego cecha Magia spada o 1 na kolejne 24 godziny
- 106-107 06 Opętanie demoniczne: Na minutę czarodziej zostaje opętany przez demona. W tym czasie GM kontroluje wszystkie czynności BG, a po odzyskaniu kontroli BG nie pamięta nic z tego czasu.
- 108-110 05 Dzika magia: Magia wymyka się spod kontroli czarodzieja, w wyniku czego każda istota (w tym on sam) w odległości do 30 metrów traci 1 Punkt Żywotności, niezależnie od noszonej zbroi lub Wytrzymałości
- 111-112 05 Miazga: Energia Chaosu wyczerpuje ciało czarodzieja, a jego Cecha Krzepa otrzymuje modyfikator -20 na kolejne 1k10 godzin
- 113-114 06 Załamanie: Wola czarodzieja załamuje się kompletnie. Przez 1k10 godzin jego Siła Woli ma modyfikator -20
- 115-117 05 Drętwa: Chroniąc czarodzieja przed horrorem Domeny Chaosu, jego umysł wyłącza się. Przez kolejne 1k10 godzin pozostaje w stanie katatonicznym, a jego Inteligencja jest zmniejszona o 20
- 118-119 06 Sklejenie powiek: Powieki czarodzieja magicznie skleją się i ich uchylenie staje się niemożliwe do momentu uzyskania pomocy medycznej lub magicznej
- 120-121 07 Cios Tzeentcha: Magia obezwładnia czarodzieja. Jest on traktowany jak ogłuszony przez 1k10 minut
- 122-124 06 Przypadek albinosa: Magia Chaosu wybiela skórę i włosy doszczętnie, czyniąc czarodzieja albinosem
- 125-126 07 Wizja heretycka: Książę Demonów zsyła na czarodzieja okropne wizje, przez co otrzymuje 1k10 Punktów Obłądu. Ponadto, uzyskuje możliwość wykupienia Zdolność Magia Tajemna Chaosu za 100 PD
- 127-128 06 Pakt z diabłem: Czarodziej otrzymuje 1k10 punktów obrażeń, bez względu na noszoną zbroję i Wytrzymałość. Runa Chaosu wielkości kciuka zostaje wypalona na losowej części ciała, a jeżeli czarodzieja uzbiera 13 takich run, to zawrze on kontrakt z Siłami Chaosu (wybór MG spośród Wielkiej Czwórki), w efekcie którego powierza im własną duszę. Usunięcie skóry nie ma wpływu na zawarcie kontraktu, choć pozwala pozbyć się run.
- 129-130 07 Potężne otępienie: Zdolności magiczne czarodzieja wypalają się i jego Magia spada do 0. Każde upływające 24 godziny regeneruje 1 Punkt Magii aż do powrotu do pełni sił
- 131-132 08 Wrząca krew: Przez krótką chwilę krew w żyłach czarodzieja wrze, powodując 2k10 obrażeń, bez względu na noszoną zbroję, ale uwzględniając Wytrzymałość.
- 133-134 08 Nieproszeni goście: Pomniejsze demony pojawiają się w odległości 12 metrów od czarodzieja, by go zaatakować. Jest ich tyle, ile wynosi Cecha Magia czarodzieja.
- 135-137 08 Słudzy Chaosu: 1k10 Demonicznych Chochlików pojawia się, aby służyć czarodziejowi przez 1k10 rund
- 138-139 09 Bezdech: Czarodziej nie jest w stanie zaczerpnąć powietrza przez 1k10 minut
- 140-141 07 Koniec linii: Czarodziej staje się bezpłodny
- 142-143 08 Paroksyzmy spazmatyczne: Czarodziej wpada w chaotyczne konwulsje i odgryza sobie kawałek języka. Od tej pory, ciężko go zrozumieć i otrzymuje modyfikator -5 do Poziomu Mocy przy każdej próbie rzucenia zaklęcia
- 144-146 07 Burza Chaosu i Rozszerzenie Manifestacji: Wykonaj ponownie rzut, aby ustalić kolejny efekt, ale odejmij 20% od wyniku. Ten efekt należy zaaplikować do każdej istoty w odległości 1k10 metrów.
- 147-148 07 Kumulacja Chaosu: Czarodziej rzuca 1k100 jeszcze raz i wylosowany efekt dzieje się natychmiast. MG również wykonuje ukryty rzut 1k100, ale wylosowany przez niego efekt objawi się przy kolejnej próbie rzucenia zaklęcia (kumuluje się, jeżeli BG znowu wywoła Manifestację Chaosu)
- 149-150 09 Przeklęty los: Czarodziej rzuca 1k100 jeszcze raz, ale należy uwzględnić dodatkowy modyfikator +50

- 151-153 08 Uschnięta kończyna: Losowo wybrana kończyna usycha i staje się kompletnie bezużyteczna
- 154-155 07 Wiatr mutacji: Nieudany test Siły Woli wywołuje losowo wybraną mutację
- 156-157 10 Zew pustki: Czarodziej zostaje wessany przez Domenę Chaosu, w której gubi się na zawsze. Można przeznaczyć Punkt Przeznaczenia, aby uratować postać
- 158-160 09 Eteryčna napaść: Wiatry Magii wyżywają się na czarodzieju, który otrzymuje Trafienie Krytyczne o Wartości Krytycznej 1k10 na losowej lokacji
- 161-162 09 Szał bitewny: Wszyscy w obrębie 10 metrów wpadają w nagły i irracjonalny szal skierowany na czarodzieja. Przez kolejne 1k10 rund wszyscy, nawet sojusznicy, atakują czarodzieja.
- 163-164 09 Szelest Chaosu: 2k10 pobliskich (w odległości do kilometra lub zasięgu wzroku) drzew animowanych mocą Chaosu staje się krwiożerczymi bestiami. Drzewa zamieniają się w Drzewce (Bestiariusz Starego Świata, str. 85), ale MG dodaje każdemu losową mutację.
- 165-166 09 Oczy: Na jednej z rąk czarodzieja pojawiają się pęcherze, które zamieniają się w oczy Istoty Chaosu. Ta Istota ogląda świat po raz pierwszy i stwierdza, że ludzkości należy się zagłada. Istota ściąga Nawałnicę (Królestwo Magii, str. 149) co minutę, wycentrowaną na czarodzieja (on sam jest odporny na to zaklęcie). Zniszczenie oczu powoduje, że odrastają na innej, losowej lokacji ciała BG. MG stwierdza kiedy istota odejdzie do swojej Domeny. Paskudne oczy pozostają na skórze BG jako straszliwa pamiątka (może zostać usunięta za pomocą medyczną lub magiczną)
- 167-169 08 Wir Chaosu: Niewielki wir czarnego dymu unosi się nad czarodziejem przez godzinę. Jedyne co robi, to dodaje modyfikator +1 do poziomu mocy przy próbach rzucania zaklęć.
- 170-171 09 Pole kukurydzy: MG powinien zachować efekt tej Manifestacji w tajemnicy dopóty, dopóki BG nie będą mieli okazji dowiedzieć się o jej wyniku. Do pobliskiej wioski (np. do pola kukurydzy) zostaje przyzwany Demon, który jest słaby fizycznie, ale używa swojej mocy do stworzenia kultu na swoją cześć. Jako akolitów wykorzystuje głównie dzieci, ponieważ łatwo je zdeprawować. Wykorzystuje je do poświęcania dorosłych. Kult nie spocznie, póki nie osiągnie BG.
- 172-173 10 Żelazna mogiła: Ziemia rozstępuje się, ukazując wielką żelazną trumnę, która wyłania się z czeluści. BG zostaje wrzucony do trumny, której wieko zamyka się, a nity zostają połączone. Trumna przyciąga Zwierzoludzi oraz sługi Chaosu. MG może wybrać, czy BG pozostaje przytomny, czy jest wprowadzony w potencjalnie nieskończony letarg.
- 174-176 09 Pęknięcie bariery: Energia eteru przenika całe ciało BG i przez kolejne 2k10 rund, każda runda w której BG nie rzuci zaklęcia przysparza 1 Punkt Obłądu. Przez czas trwania efektu, BG otrzymuje modyfikator +1 do poziomu mocy oraz musi używać 2 dodatkowych kości, które są uwzględniane wyłącznie do ustalenia następnych Manifestacji Chaosu
- 177-178 08 Macka!: MG powinien zachować efekt tej Manifestacji w tajemnicy dopóty, dopóki BG nie będą mieli okazji dowiedzieć się o jej wyniku. Kolejnej osobie, której BG uściśnie dłoń, uschnie ramię i odpadnie w ciągu tygodnia. W miejsce ramienia odrósł szarozielona macka.
- 179-180 08 Pochłonięty: Szeroka szczelina otwiera się pod najbliższym budynkiem, który zawala się. Wszyscy w promieniu 1k10 metrów muszą wykonać Test Zręczności albo otrzymać trafienie z Siłą 2. Niech Opatrzność Shalły czuwa nad osobami wewnątrz.
- 181-182 08 Wyssanie mocy: Zaklęcie kończy się głośnym szumem, a większość (jeśli nie wszyscy) czarodziejów w promieniu 1k10 kilometrów traci umiejętność rzucania czarów na 1k10 dni. Ich cecha Magii jest równa 0 przez czas trwania efektu.
- 183-184 10 Syrena: Czarodziej z konsternacją spostrzega, że wyrosły mu rybie skrzela i od teraz może oddychać i mówić jedynie pod wodą. Należy zastosować standardowe zasady duszenia (Księga Zasad, Obrażenia od czynników naturalnych)
- 185-186 10 Wyduszenie: Nadmiar magicznej energii wyrывa duszę BG z ciała, zamieniając go w Upiora. BG zachowuje swoje statystyki i wolną wolę. O świcie, BG może wykonać test Siły Woli, aby wrócić do swojego ciała. Nieudany test oznacza, że efekt jest trwały. Udany test oznacza powrót do ciała i automatyczne uzyskanie 2 Punktów Obłądu. Od tej pory BG może wykupić umiejętność Wiedza Nekromancja za 100 PD.

- 187-188 09 Chaos jest wieczny: Do końca swojego krótkiego życia czarodziej staje się przeklęty, więc rzuca jeszcze raz, aby ustalić kolejny efekt, ale z karą pomniejszoną o 50%. Wylosowany efekt staje się trwały, a jeżeli efekt jest natychmiastowy, to powtarza się co 1k10 minut w nieskończoność.
- 189-190 08 Eteryjna zorza: Niebo pokrywają piękne i kolorowe zorze. Wszyscy użytkownicy Magii Tajemnej w zasięgu 100 kilometrów muszą używać dodatkowej 1k10 przy rzucania zaklęć, która nie liczy się do ustalenia poziomu mocy, ale liczy się do ustalenia Manifestacji Chaosu. Efekt trwa 1k10 dni.
- 191-193 11 Meduza: Włosy BG zmieniają się w jadowite węże. Każdy kto spojrzy na BG musi wykonać test Odporności i Siły Woli. Oba nieudane testy oznaczają, że postać zmienia się w kamień.
- 194-196 09 Burza Chaosu: Gracz rzuca jeszcze raz na efekt, ale z modyfikatorem pomniejszonym o 30%. Każda istota w promieniu 1k10 metrów odczuwa ten efekt.
- 197-198 09 Źródło Chaosu: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz i wylosowany efekt dzieje się natychmiast. MG również wykonuje ukryty rzut 1k100, ale wylosowany przez niego efekt objawi się przy kolejnej próbie rzucenia zaklęcia (kumuluje się, jeżeli BG znowu wywoła Manifestację Chaosu)
- 199-200 12 Przeklęty!: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz, ale należy uwzględnić dodatkowy modyfikator +50
- 201-202 09 Bezgłowie: Głowa czarodzieja odpada, ale pozostaje w idealnym zdrowiu. Leczenie magiczne może scalić ciało z powrotem. Trafienia krytyczne w głowę oznaczają, że głowa odlatuje 1k10 w losowym kierunku.
- 203-205 10 Awwoorraah!: Kochliwy Dżabersmok (**Księga Spaczenia**, pl35) zostaje przyzwany i zakochuje się w czarodzieju. Istota otrzymuje modyfikator +20 do Inteligencji
- 206-207 09 Konjunkcja planet: Za każdym razem gdy czarodziej rzuci zaklęcie w ciągu najbliższego tygodnia, automatycznie dochodzi do Manifestacji Chaosu. Demoniczny Chochlik materializuje się. Należy wykonać rzut 1k10: 1-4 atakuje BG, 5-7 atakuje losowo wybraną osobę w promieniu 20 metrów, 8-10 staje się wiernym sługą BG
- 208-210 10 Błogosławieństwo ciemności: Esencja demoniczna na stałe wnika w ciało BG, który otrzymuje 2 losowe mutacje i podlega Zasadzie Specjalnej: Demoniczny Byt
- 211-212 11 Powietrzna wyspa: Ziemia pod czarodziejem w promieniu do kilometra wystrzeliwuje 1k10 metrów do góry, formując powietrzną wyspę. Efekt utrzymuje się tak długo jak MG zechce.
- 213-215 09 Straszliwa przemiana: W najbliższej miejscowości 1k10 mieszkańcom tej samej rasy co czarodziej, ciało odpada od kości. Ofiary kontynuują swoje życie jakby nic się nie stało (już jako szkielety), nieświadome tego, co się stało.
- 216-217 09 99 problemów: 99 czyraków pojawia się na ciele czarodzieja i nie ma żadnej metody ich wyleczenia. Po 1k10 dniach czyraki popękają i każda z nich uformuje usta, wykrzykujące losowe imiona demonów. Każda para ust musi zostać nakarmiona pół litra ludzkiej krwi, aby zamilknąć i zniknąć. Dopóki wszystkie usta nie zostaną uciszone, czarodziej otrzymuje zdolność Przeróżający oraz ciężko usłyszeć, co mówi ponad hałas, tworzony przez usta
- 218-219 09 Przypadkowe przywołanie: Książę Demonów zostaje przyzwany, a za karę pożre jednego z krewniaków czarodzieja, po czym zniknie.
- 220-222 11 Efekt motyla: Motyl zatrzepotał skrzydłami w Lustrii, więc losowe wielkie miasto w Starym Świecie spotyka gigantyczna wichura, niosąca poważne zniszczenia. We śnie BG widzie całe zjawisko i budzi się przekonany, że to on jest sprawcą. Nieudany test Siły Woli oznacza otrzymanie 2 Punktów Obłądu.
- 223-224 11 Cholerne trzęsienie ziemi: Jeden kilometr kwadratowy zamieszkaną ziemi w pobliżu czarodzieja doświadcza silnego trzęsienia ziemi. Z rozstępów wystrzeliwują gejzery krwi, jęcząc imię czarodzieja. Osoby, które przeżyły trzęsienie otrzymują 1k10/2 Punktów Obłądu i czarodziej trwale wywołuje w nich Strach
- 225-226 09 Eteryjne mrożenie: Warstwa lodu o grubości dłoni pokrywa ziemię wokół czarodzieja, rozszerzając się o 500 metrów każdego dnia przez 1k10 dni. Lód mieni się barwami czerni lub krwistej czerwieni oraz topi się w normalnym tempie, ale utrudnia on przepływ Wiatrów Magii: w zależności od ilości lodu wokół każdy czarodziej otrzymuje modyfikator -1 lub -2 do wyniku na każdej kości, użytej do ustalenia poziomu mocy
- 227-228 10 Pierwsza gwiazdka: Nowe źródło światła pojawia się na niebie. Początkowo mała kropeczka rośnie i rośnie, aż staje się oczywistym, że jest to kometa, spadająca dokładnie w miejsce, w którym doszło do Manifestacji

Chaosu. Wielkość komety i czas jej przybycia ustala MG

- 229-230 11 Roślinobójca: Cała flora w promieniu 5 metrów od czarodzieja natychmiast czernieje i umiera. Efekt podąża za czarodziejem i utrzymuje się do momentu wywołania kolejnej Poważnej Manifestacji Chaosu (efekt o dotkliwości co najmniej 6)
- 231-233 09 Czarny gościniec: Droga wyłożona czarnymi kamieniami staje się widoczna dla wszystkich obdarzonych wiedźmim wzrokiem. Droga rozpoczyna się pod stopami czarodzieja, a kończy w odległej lokacji związanej z Chaosem (źródło Wiatrów, kurhan wojowników Chaosu, świątynie Wielkiej Czwórki, itp.) Podróżowanie wzdłuż magicznej drogi jest 8-krotnie szybsze niż normalnie.
- 234-235 11 Mgła topielców: Woda w najbliższym jeziorze lub sadzawce zaczyna wrzeć i pojawia się ciepła mgła, poruszająca się w kierunku wiejącego wiatru. Każdej nocy istota otoczona przez mgłę zniknie i pojawi się martwa w sadzawce. Istoty znikają w kolejności od najniższej Siły Woli. Jezioro staje się aktywne za każdym razem, gdy widoczny jest Morrslieb. Efekt jest trwały
- 236-237 11 Zemsta Tzeentcha: MG powinien zachować efekt tej Manifestacji w tajemnicy dopóty, dopóki BG nie będą mieli okazji dowiedzieć się o jej wyniku. Czarodziej staje się pacjentem zero Straszliwej Plagi. Każdy kto usłyszy i zrozumie słowa wypowiedane przez nosiciela, także staje się nosicielem. Efekt Plagi objawia się 1k10 godzin od zarażenia i następnie powtarza się co tyle samo godzin. Każdy nosiciel plagi doświadcza Pomniejszej Manifestacji Chaosu (efekt o dotkliwości poniżej 6). Z niewyjaśnionego powodu, niektóre Manifestacje są również lekarstwem: każdorazowo MG wykonuje ukryty rzut 1k100 z 25% szansą na wyleczenie
- 238-239 12 1,2,3, czeluse! patrzy!: Wszystko w promieniu 100 metrów zostaje wciągnięte do Domeny Chaosu i na zawsze przepada. Każdy gracz musi wypalić Punkt Przeznaczenia, aby uniknąć tego losu.
- 240-241 12 Nienawidzę portali: Otwiera się trwała brama do Pustkowi Chaosu. Przez pierwsze kilka dni tylko tuzin Furii Chaosu (Księga Spaczenia, str. 281) przekroczy progi, ale jeżeli brama nie zostanie zamknięta w porę, to stanie się punktem desantowym dla całej armii.
- 242-243 12 Wiatr popiołów: Dziwny wiatr zrywa się, wysuszając wszystko w okolicy (promień 1k10 kilometrów) na wiór w ciągu godziny. Po godzinie wszystkie zwierzęta, rośliny i istoty umierają, a teren staje się pustynią na zawsze. Rzucanie zaklęć na tych ziemiach automatycznie powoduje Manifestacje, tak jakby na wszystkich kościach pojawił się ten sam wynik. Czarodziej który spowodował efekt jest odporny na działanie wiatru, ale otrzymuje 1k10 Punktów Obłądu
- 244-246 11 Burza Chaosu: Gracz rzuca jeszcze raz na efekt, ale z modyfikatorem pomniejszonym o 30%. Każda istota w promieniu 1k10 metrów odczuwa ten efekt.
- 247-250 11 Jeszcze więcej Chaosu: Gracz rzuca 1k100 jeszcze raz i wylosowany efekt dzieje się natychmiast. MG również wykonuje ukryty rzut 1k100, ale wylosowany przez niego efekt objawi się przy kolejnej próbie rzucenia zaklęcia (kumuluje się, jeżeli BG znowu wywoła Manifestację Chaosu)
- 251+ 20 To już jest koniec, nie będzie nic: Stary świat zostaje rozerwany. Kończy to kampanię. MG oraz wszyscy BG solennie przyrzekają nie zagrać ponownie w Warhammer FRP przez jeden rok i jeden dzień.