

KRYSZTAŁY CZASU

KSIĘGA MAGII



EDYCJA 1.1

KRYSZTAŁY CZASU

KSIĘGA MAGII

Materiał zebrał, uzupełnił i zmodyfikował na potrzeby niniejszego dokumentu:
Michał BAZYL Krupko, bazyl23+kc@gmail.com.

Specjalne podziękowania dla konsultantów, pomysłodawców i autorów niektórych rozwiązań:
Pyrtlesa, Hilirona, Mrufona, Chińczyka, Czegoja, Bragla i in.

Wszelkie uwagi, sugestie i poprawki mile widziane pod adresem bazyl23+kc@gmail.com.

SPIS ILUSTACJI:

Autor nieznany: okładka, str. 183,
Sun Kai: str. 4,
Sam Hogg: str. 11,
Glenn Rane: str. 18,
sung-eun Kim: str. 36,
Fajareka Setiawan: str. 55,
Laura Sava: str. 72,
Kyu Seok Choi: str. 90,
Wang Song: str. 132,
Blizzard: str. 149,
Peter Lumby: str. 165,
Flagship Studio: str. 202,
TQ Digital Entertainment: str. 220,
Alexander Kozachenko: str. 235,
Anna Podedworna: str. 252,
Mansik Yang: str. 255,
Rui Li: str. 261,
zinnaDu: str. 264,
Lake Hurwitz: str. 278,
Grzegorz Rutkowski: str. 280,
Oleksii Petrov: str. 282,
Jarosław Musiał: pozostałe.



EDYCJA 1.1. V.1.1.0.5.0

Pobrano z www.Tawerna.RPG.pl

Niniejszy materiał oparty jest na zasadach Kryształów Czasu wg 1 edycji (Magia i miecz) i został zebrany i uzupełniony w celach informacyjnych i promocyjnych.
Prawa do systemu i wszystkich ilustracji zawartych w tym dokumencie należą do ich autorów i właścicieli.

SPIS TREŚCI

O MAGII	4
ZDOLNOŚCI MAGICZNE	11
CZARY MAGÓW	18
CZARY CZARNOKSIĘŻNIKÓW	36
CZARY ILUZJONISTÓW	55
CZARY ALCHEMIKÓW	72
CZARY ELEMENTALISTÓW	90
CZARY DEMONOLOGÓW	132
CZARY KAPŁANÓW	149
CZARY DRUIDÓW	165
CZARY ASTROLOGÓW	183
CZARY PÓLBOGÓW	202
CZARY MNICHÓW	220
CZARY SZAMANÓW	235
ZNAKI WIEDŹMIŃSKIE	252
PIEŚNI BARDÓW	255
PRZEMIANY PÓLBOSKIE	261
ZIELARSTWO	264
MAGICZNE MIKSTURY	278
ZASADY OPCJONALNE	280
INDEKS CZARÓW	282



O MAGII

Na Orchii magia jest zjawiskiem powszechnym i zupełnie naturalnym – wypełnia i przenika wszelką materię, przestrzeń i czas. Jest dostępna praktycznie we wszystkim, poza specjalnymi tworem, których istotą jest bycie niemagicznymi (np. golem). Co więcej, niektóre stworzenia (np. wargi, trolle, gryfony) dzięki temu, że ich ciało jest lekko magiczne, zyskują dodatkowe punkty Żywotności i premie zwiększające Obronę.

Źródło i pochodzenie magii jest nieznanne. Pojawiła się u zarania świata, mówi się, że wspólnie z Kryształami Czasu – najpotężniejszymi przedmiotami magicznymi, których lękają się nawet sami bogowie. Magiczna energia była obecna przy powstaniu Pierwszej Sfery Materialnej. Istniała nim pojawili się najstarsi bogowie, stwórcy Orchii. Za jej pomocą budowali oni planetę, powoływali do życia pierwsze rasy rozumnych istot i ustanawiali dla nich swoje prawa.

Przedmioty w „naturalny” sposób obdarzone niezwykłymi własnościami są bardzo rzadkie. Jednak łatwość nasycania rzeczy magiczną energią sprawia, że „wyprodukowanie” przedmiotu obdarzonego dzięki magii pożądaną cechą jest stosunkowo łatwe i niezbyt skomplikowane. Stąd nietrudno o magiczną broń, talizmany ochronne, niezwykle ubrania, buty itp. Są one wytwarzane przez osoby posługujące się magią (najczęściej przez magów i alchemików). Jednak naprawdę potężne przedmioty magiczne, takie jak artefakty, są bardzo trudne do zdobycia.

Przenikająca wszystko energia może być wykorzystywana do wielu rozmaitych celów, oczywiście jeśli potrafi się ją wzbudzić, umiejętnie wyzwolić z otoczenia i odpowiednio ukierunkować. Magia pod kontrolą rozumnych i potężnych użytkowników pozwala wznosić zamki lub niszczyć całe miasta. Może leczyć lub zabijać. Przywracać życie bądź utrzymywać jego odrażającą karykaturę, poruszając ciała martwiaków. Magia jest uniwersalnym sposobem wpływania na otoczenie.

Choć jednak znajduje się praktycznie wszędzie, nie zawsze jest ona łatwo dostępna. Na całej Orchii znajduje się jednak wiele szczelin, przez które energia magiczna wylewa się na zewnątrz nieskrępowanie i z których można ją czerpać w sposób pozbawiony ograniczeń. Dostęp do takich miejsc jest jednak mocno sankcjonowany, zaś w wielu z nich wzniesione zostały gildie i szkoły magiczne, które z dostępu do źródła magii uczyniły swoisty biznes, kontrolując i zarabiając na nim.

POTENCJAŁ MAGICZNY

Najmniejsza porcja energii magicznej, którą można wykorzystać do magicznych praktyk i kontrolować, nazywa się Potencjałem Magicznym (PM) i to właśnie najpowszechniejszy sposób pomiaru jej ilości. Trzeba przy tym pamiętać, że jest to energia kapryśna, zbadana w niewielkim zaledwie stopniu i jako taka przysparza niekiedy dużych kłopotów, szczególnie tym, którzy nieostrożnie się z nią obchodzą. Jednak mimo tego, w oparciu o wykorzystanie PM, powstały potężne czary zdolne zmieniać oblicze świata.

Potencjał Magiczny ma formę energii, którą przechowuje się w specjalnie przygotowanych do tego celu amuletach i pierścionkach, skąd jest zawsze łatwo dostępna dla ich właścicieli. Najprostszym amuletem na PM jest zawieszona na sznurku wydrążona kulka z bursztynu lub kryształu albo szlachetnego kamienia, jednak nierzadko zostaje ona wprawiona w prawdziwe arcydzieła sztuki jubilerskiej i złotniczej, dzięki czemu wartość amuletu może przewyższać wartość zgromadzonego w nim Potencjału.

UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE

Współczynnik podstawowy, który określa zdolność postaci do posługiwania się magią, rozumienia i odczuwania zjawisk z nią związanych oraz do manipulowania otoczeniem przy jej użyciu. Ponadto UM określają szansę prawidłowego rzucenia czaru oraz szansę umiejętnego użycia niektórych magicznych przedmiotów. Szczegółowe możliwości postaci zmieniają się w zależności od wysokości współczynnika:

do 100 UM – normalne UM;

od 100 UM – antyodporność czaru jest zwiększona o 1 punkt na każdy POZ rzucającego;

od 200 UM – antyodporność czaru jest zwiększona o 2 pkt. na każdy POZ rzucającego, postać o takich UM ma również możliwość rzucania dwóch czarów w czasie jednej rundy (o ile pozwalają na to ich opóźnienia);

od 300 UM – antyodporność czaru jest zwiększona o 3 pkt. na każdy POZ rzucającego, ponadto każdy czar ma o 1 segment mniejsze opóźnienie (czyli rzucany jest szybciej), ilość punktów powyżej 300 określa również szansę automatycznego wykrywania magii wzrokiem i jej identyfikowania tylko przy pomocy dotknięcia przedmiotu magicznego;

od 400 UM – pozwalają na dziesięciokrotne skrócenie czasu rzucania czaru oraz traktowanie go jak przemiany półboskiej (obrona następuje na 1/10 wartości odpowiadającej odporności).

Z PM zgromadzonego w amuletach potrafi korzystać każda postać o umiejętności rzucania czarów, lecz zwykle amulety są zabezpieczone przez ich właścicieli przed nieautoryzowanym użyciem. Z tak przechowywaną mocą wiąże się jednak jeszcze jedno ograniczenie – aby energia swobodnie przepływała przez ciało operującego nią osobnika, jego ciało nie może być skrępowane. Dlatego noszenie cięższych zbroi, ograniczających ZR postaci, całkowicie uniemożliwia rzucanie czarów (w mechanice gry oznacza to, że UM takiej postaci obniżone są do zera). Lżejsze zbroje, ograniczające wyłącznie SZ, podobnie jak na ten współczynnik, wpływają także na zdolność rzucania czarów, czyli w takim samym stopniu co SZ redukują UM. Nic więc dziwnego, że wielu czarodziejów rezygnuje z cięższego odzienia tylko po to, aby swobodniej posługiwać się magią.

I to właśnie handel Potencjałem Magicznym jest tym, nad czym pieczę trzymają mistrzowie gildii i rady magiczne na całej Orchii. Powszechna wartość PM, swobodnie dostępnego na rynku w ilościach nie większych niż 1000 PM, wynosi 2 sztuki złota za jeden punkt. Oczywiście cena ta może się wahać w zależności od miejsca i dostępności Potencjału, jednak praktycznie w każdej organizacji zrzeszającej czarodziejów można liczyć na zakup po tej właśnie cenie.

MANA

Alternatywny sposób przechowywania Potencjału Magicznego posiadają przedstawiciele kasty klerycznej. Ich natchnione przez bogów ciało samo w sobie może służyć za naczynie na PM, podobne do amuletów. Potencjał Magiczny zgromadzony w ciele kleryka nazywa się Maną. Sposób ten, choć mocno ograniczony przez współczynniki postaci, ma kilka niewątpliwych zalet, do których należą bezpieczeństwo, gdyż nikt niepowołany nie może użyć Many zgromadzonej

przez kleryka, brak ryzyka utraty zgromadzonej Many poprzez rozproszenie lub eksplozję Potencjału Magicznego oraz możliwość korzystania z niej w sposób nieskrępowany nawet wtedy, gdy postać odziana jest w ciężką zbroję ograniczającą ruchy.

Niestety raz wykorzystana Mana z reguły uzupełnia się bardzo wolno – zwykle z szybkością 1 punktu na 24 godziny. Klerycy mają co prawda możliwość konwertowania PM na Manę, ale w praktyce używają tego tylko w ostateczności, gdyż jest to zwyczajnie nieopłacalne: odzyskanie jednego punktu Many oznacza konieczność poświęcenia 10 punktów Potencjału Magicznego.

PM Z ŻYWOTNOŚCI

Po całkowitym wyczerpaniu Potencjału Magicznego z amuletu i Many, postać ma możliwość przetworzenia punktów Żywotności na brakujące punkty PM. Jest to zabieg bardzo bolesny i nieodwracalny, zaś aby pozyskać 1 PM należy poświęcić 10 punktów ŻYW. Obrażenia zadane w taki sposób podlegają regułom obrażeń psychicznych – nie powodują krwawienia oraz nie pogłębiają agonii i znikają całkowicie po dwudziestoczterogodzinnym odpoczynku (decyzja MG). Przekroczenie Żywotności podczas czerpania z niej Potencjału oznacza utratę przytomności i niepowodzenie w rzucaniu czaru (energia magiczna ulega rozproszeniu).

Rzucania czarów przy wykorzystaniu własnej Żywotności nie spotyka się zbyt często. Oprócz powodów natury komfortowej – bólu i konieczności późniejszej rekonwalescencji – podobne praktyki nie są mile widziane przez inne postacie posługujące się magią. Zwykle postrzegane są jako mało prestiżowe czy wręcz świadczące o zaściankowości, zdarza się nawet, że niektóre organizacje czarodziejów zabraniają swoim członkom praktykowania konwersji ŻYW na PM.

UCZENIE SIĘ CZARÓW

Aby skutecznie rzucać czary postać musi rozumieć formułę i naturę czaru. Zrozumienie go nie jest jednak zadaniem prostym i wymaga poświęcenia odpowiedniej ilości czasu, aby zaznajomić się ze wszystkimi niuansami. W praktyce oznacza to konieczność poświęcenia na naukę k10 godzin na każdy krąg czaru i udanego rzutu na INT pomniejszoną o 10 punktów za każdy krąg uczonego czaru. Proces nauki powinien być nieprzerwany i odbywać się w komfortowych



warunkach, aby postać nie musiała zaprzętać sobie głowy niczym innym.

Tak wyuczony czar na zawsze pozostaje w pamięci postaci i oznacza to, że jest ona w stanie rzucać go zawsze i wszędzie. Dla utrwalenia raz wyuczonych czarów MG może zalecić rzut okiem na zapis czaru albo krótką modlitwę, aby postać w pełni go sobie przypomniała i była gotowa do jego użycia.

PRZECHOWYWANIE CZARÓW

Czarodzieje, którzy potrafią posługiwać się czarami, zwykle zapisują posiadane formuły w księgach, dzięki czemu mogą w dowolnym czasie przypomnieć sobie dawno nieużywane zaklęcia i uzupełnić je o nowo poznane efekty czy doświadczenia. Księgi czarów, podobnie jak magiczne przedmioty, często są zabezpieczane przez ich właścicieli przed użyciem, a często nawet otwarciem przez osoby niepowołane. Stanowią także największy skarb każdego czarodzieja – nie tylko jako przedmiot o bardzo dużej wartości, ale także w charakterze zaświadczenia ich pozycji i autorytetu w kwestiach dotyczących magii.

Zwykle czarodzieje zaraz po poznaniu nowego zaklęcia, szybko umieszczają je w księdze czarów, aby później zająć się jego studiowaniem i nauką. Czasami zdarza się, że pojawi się potrzeba rzucenia niewyuczonego jeszcze czaru i wówczas trzeba rzucić go z księgi. Odczytywanie czaru z księgi trwa dość długo, zwykle 1 rundę na każdy jego krąg. Ponadto taki czar należy natychmiast rzucić – najpóźniej w następnej rundzie po ukończeniu lektury.

Nieco inaczej wygląda sytuacja z klerykami, którzy nie praktykują zapisywania formuł czarów, ale za to w każdej chwili, dzięki krótkiej modlitwie do swojego boga, mogą przypomnieć sobie dowolny czar, z którym mieli wcześniej do czynienia. Taka modlitwa także zajmuje rundę na każdy krąg zaklęcia, a w niedługi czas później czar zostaje ponownie zapomniany, chyba że kleryk zdecyduje się poświęcić czas na jego dokładną naukę.

CZARY Z PERGAMINÓW

Magiczny pergamin to ogólna nazwa dla zwitku papieru, pergaminu, skóry itp. materiału piśmiennego, na którym wypisano specjalnie przygotowaną formułę zaklęcia, napełniając go przy tym Potencjałem Magicznym. Dzięki temu każda postać potrafiąca przeczytać magiczne pismo ma szansę odczytania i rzucenia nawet kompletnie niezrozumiałej dla niej magicznej formuły. W trakcie tej czynności wyzwalana jest magiczna moc, zawarta w pergaminie, która pod wpływem odczytywanych zaklęć wywołuje efekt wpisanego czaru i powoduje bezpowrotny rozpad pergaminu.

Wykorzystanie magicznego pergaminu jest jedynym przypadkiem, gdy postać może rzucić czar z kręgu jeszcze dla siebie niedostępnego, innej profesji i kasty oraz nie wymaga również użycia własnego PM, gdyż czar czerpie go z magii zawartej w samym pergaminie. Postać musi jednak posiadać umiejętność odczytywania pergaminów i mieć minimum 30 punktów UM. Rzucenie takiego czaru z przygotowanego pergaminu trwa dokładnie tyle, ile wynosi opóźnienie tego czaru, jednak sam proces przygotowania pergaminu zajmuje 4 segmenty: 2 na wyjęcie go z tuby (standardowy sposób przechowywania) i 2 na jego delikatne rozwinięcie.

Rzucanie czaru z pergaminu jest podobne do robienia tego z pamięci, należy pamiętać jednak o zredukowaniu UM postaci o 10 punktów na każdy krąg magii czaru. Mistrz Gry ma za to prawo pominąć pomniejsze utrudnienia związane z okolicznościami rzucania czaru z pergaminu, gdyż o wiele trudniej jest zakłócić tę czynność podczas odczytywania magicznej formuły. Warto jednak pamiętać, że pergaminy są niezwykle czułe na wilgoć – jakiegokolwiek zamoczenie może spowodować utratę przez nie mocy magicznej i nieodwracalne zniszczenie zapisanej formuły czaru.

W przypadku gdy nie jest możliwe ustalenie POZ twórcy pergaminu, a jest on wymagany do określenia mocy czaru czy jego Antyodporności, MG przyjmuje jego wysokość wedle wasnego uznania – zwykle POZ równy 20.

ANTYODPORNOSC

Im postać rzucająca czar ma wyższą biegłość (UM) oraz większe doświadczenie (POZ) w posługiwaniu się czarami, tym dokładniej potrafi wymierzyć odległość od celu, precyzyjniej określić właściwy moment zakończenia recytacji zaklęcia, lepiej ukierunkować zużywany PM i sprawniej wpływać na moc magiczną występującą w otoczeniu. Wzrost tych umiejętności jest odzwierciedlony przez współczynnik, nazywany Antyodpornością.

Odporność postaci jest pomniejszana o 1% na każdy POZ rzucającego zaklęcie, na każdą przekroczoną wielokrotność 100 punktów UM, tzn. do 100 UM AOdp wynosi 0% na każdy POZ rzucającego czar, od 101 do 200 wynosi 1% na POZ, od 201 do 300 wynosi 2% na POZ, od 301 do 400 wynosi 3% itd. Na przykład iluzjonista z 3 POZ o UM wynoszących 117 rzuca czar z AOdp = 3, a łowca z 15 POZ i o UM równych 109 swoje zaklęcia rzuca z AOdp = 5.

Pewne czary z samej swej istoty o wiele silniej przełamują obronę przed magią, w innych zaś wypadkach mogą zaistnieć czynniki obniżające Odporność broniącej się istoty (np. gdy jest ona związana) lub wzmacniające siłę zaklęcia (np. specyficzne, wspomagające rzucającego zaklęcie miejsce). Do opisanie tych przypadków także używa się współczynnika AOdp.

RZUCANIE CZARÓW

Magią na Orchii posługują się nie tylko bogowie. Jest ona dostępna także śmiertelnym, którzy albo poświęcili życie na zgłębianie jej tajników (kasta czarodziejska), albo dzięki boskiemu objawieniu i przyzwoleniu poznały sposoby korzystania z magicznej energii (kasta kleryczna). Oczywiście z bezpośrednich efektów czarów i przedmiotów magicznych korzystać mogą wszyscy, o ile jest to dozwolone w opisie czaru lub przedmiotu magicznego.

Podstawowym sposobem korzystania z magii jest rzucanie czarów. Prócz tego, osoby należące do odpowiednich kast, posiadają specyficzne zdolności związane z wykorzystaniem energii magicznej. Czarowanie jest możliwe dzięki poznaniu i opanowaniu energii magicznej, przenikającej ciało i umysł bohatera, ale czarować mogą tylko istoty, które zostały do tego przyuczone za młodu i mają ku temu odpowiednie predyspozycje.

Rzucanie czarów wymaga spełnienia kilku warunków: Postać musi posiadać zdolność profesjonalną związaną z rzucaniem czarów, musi znać i pamiętać formułę rzucanego czaru, musi spełniać fizyczne wymogi rzucania czaru, musi posiadać odpowiednią do rzucenia czaru ilość PM lub Many i musi do samego końca podążać formułą czaru.

ANTYMAGIA

Antymagia to na wskroś niemagiczna siła, mogąca całkowicie zanegować efekt każdej aktywnej magii czyli ochronić postać przed każdym skierowanym przeciwko niej atakiem magicznym. Jest to nieodrodna, naturalna cecha postaci, która nie może być przeniesiona na nikogo ani na nic innego. Oznacza to także, iż działa ona zawsze i postać nie musi wykonywać żadnych specjalnych czynności, aby ją uaktywniać. Wielkość AM nigdy nie ulega zmniejszeniu, bez względu na Antyodporność efektu magicznego czy inne podobne czynniki.

Antymagia chroni przed każdą, nawet najsilniejszą magią, natomiast zupełnie nie wpływa na czynniki niemagiczne czy też normalne rany zadawane magiczną bronią. Ponadto nie jest w stanie uchronić przed przeznaczeniem, a więc klątwami, przemianami półboskimi i przekleństwami, a także przed zjawiskami czy zdarzeniami pośrednio wywołanymi przez magię np. przed naturalnymi błyskawicami wywołanymi z magicznie przywołanej burzy, czy przed wpadnięciem do szczeliny w ziemi powstałej w wyniku magicznie wywołanego trzęsienia ziemi. Antymagia nie stanowi również ochrony przed zionieniem magicznej istoty (np. smoka, chimery), a także przed magicznymi truciznami czy eliksirami.

Wielkość Antymagii stanowi szansę obrony przed magicznym atakiem, przy czym na każdy rodzaj tego ataku, na każdy oddziaływujący na postać magiczny czynnik, należy wykonać odrębny rzut k100 (np. przy oddziaływaniu 3 czarów rzuca się na każdy osobno). Antymagia nie niszczy magii, ale (w przypadku udanego rzutu k100) powoduje, że wszelkie jej efekty, bez względu na ich rodzaj, omijają chronioną istotę, nie czyniąc jej najmniejszej krzywdy.

ZDOLNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW

Postać musi posiadać profesjonalną zdolność rzucania czarów (zdolność nr 1 wszystkich profesji kast klerycznej i czarodziejskiej). Po osiągnięciu 10 POZ zdolność rzucania czarów nabywana jest również przez przedstawicieli kilku innych profesji.

Postać może się nauczyć tylko 1 kręgu trudności czaru na każde 2 POZ (tzn. na 0 i 1 POZ jest w stanie rzucać czary z 1 kręgu, na 2 i 3 POZ może już korzystać z czarów z 2 kręgu itd.). W przypadku profesji, które nabyły zdolność rzucania czarów na 10 poziomie, ich 10 POZ traktowany jest jak 0 (a więc np. paladyn na 10 i 11 POZ jest w stanie rzucać czary kapłańskie tylko z 1 kręgu, na 12 i 13 POZ z 2 kręgu itd.).

FORMUŁA CZARU

Postać musi posiadać i znać formułę czaru. Jej zdobycie jest z reguły rzeczą bardzo trudną, gdyż formuły zaklęć magicznych są zwykle zazdrośnie strzeżone przez właścicieli.

Postacie, należące do kast klerycznej i czarodziejskiej już na początku gry posiadają kilka czarów (k5 losowych lub 2 wybrane z czarów kręgu I). Otrzymali je za darmo od swych nauczycieli po ukończeniu wstępnego szkolenia, które poprzedza zdobycie profesji. Jeden nieznany wcześniej, wyznaczany losowo czar, z najwyższego dostępnego kręgu, otrzymują od nauczycieli w trakcie każdego szkolenia na wyższy poziom doświadczenia.

Inną metodą zdobycia formuły czaru jest jej kupno. Nie jest to łatwe, ponieważ większość czarów jest pilnie strzeżoną tajemnicą ich właścicieli, ale można tego dokonać w siedzibach organizacji czarodziejskich, niektórych świątyniach i od poszukiwaczy przygód. Najłatwiej dokonać tego podczas świątecznych targów w ostatnim miesiącu roku. Możliwości zakupu są dwie – można zakupić czar, który nie został jeszcze przebadany i opisany przez ekspertów i znajduje się w zapieczętowanej tubie lub nabyć go na pergaminie, który został odpowiednio oznaczony przez biegłych w tym fachu specjalistów. W pierwszym przypadku tuba pochodzi ze znalezisk awanturników i poszukiwaczy przygód i nie jest znane nic poza kręgiem i profesją do których przypisany jest pergamin z czarem – koszt takiego zakupu wynosi 100 sztuk złota na każdy krąg, przy czym jest to czar przyznawany losowo (bez względu na to czy postać już go posiada, czy też nie). Druga opcja oznacza nabycie czaru wybranego przez gracza, lecz wówczas należy zapłacić cenę o 50% wyższą.

Gracze również mogą natknąć się na formuły czarów w zapieczętowanych tubach lub magicznych księgach wśród znalezionych lub zdobytych na wrogach skarbów. Taki czar jest zwykle przygotowywany przez Mistrza Gry i to on określa co dokładnie znajduje się na pergaminie.

Wejście w posiadanie czaru należącego do innej profesji lub z wyższego niż dostępny krąg magii wiąże się z tym, że mimo usilnych starań postać nie jest w stanie zrozumieć jego natury i, co się z tym wiąże, poprawnie się go nauczyć. Jedyny wyjątek stanowią czary zapisane na magicznych pergaminach, które – choć czasem nie da się ich zrozumieć – mogą zostać rzucone praktycznie przez każdego, kto będzie potrafił odczytać magiczne pismo.

FIZYCZNE OGRANICZENIA CZARÓW

Postać musi rozumieć formułę czaru, a więc wcześniej powinna się go nauczyć. Studiowanie formuły trwa zwykle k10 godzin na każdy jego krąg i jest uwieńczone sukcesem, jeżeli postać wykona udany rzut na INT zmniejszoną o 10 pkt. na każdy krąg czaru. W przypadku nieudanego rzutu, oznaczającego niezrozumienie czaru, studia nad jego formułą należy zacząć od początku. Dla uproszczenia można przyjąć, że czary, których postać nauczyła się w czasie szkolenia na kolejny POZ, są już wyuczone i nie trzeba poświęcać im dodatkowego czasu.

Postać uczy się czarów nadzwyczaj dokładnie i mogą one być rzucane nawet co rundę, tylko z ograniczeniami wskazanymi w opisie czaru. Aby rzucić czary niewyuczone, postać musi sięgnąć do magicznej księgi lub poświęcić czas na krótką modlitwę i przypomnienie ich sobie. Nauczenie się czaru nie zwalnia jednak z potrzeby powtarzania go sobie i utwalania. Jeśli postać nie zadba o to, Mistrz Gry ma prawo, po upływie dłuższego czasu od jego ostatniego użycia, wprowadzić dla postaci dodatkowe utrudnienia lub nawet całkowicie uniemożliwić rzucenie czaru do czasu jego ponownego utrwalenia w pamięci.

Należy także pamiętać, że podczas rzucania czarów postać musi posiadać pełną swobodę ruchów. Jeśli czar jest rzucany przy pomocy Potencjału Magicznego, wszelkie ograniczenie ZR skutecznie uniemożliwia rzucanie czarów, zaś ograniczenia SZ skutkują analogicznym obniżeniem UM. Z tych właśnie powodów postać, która jest unieruchomiona – poprzez związanie czy paraliż – nie będzie w stanie rzucać czaru nawet gdy posiada dostęp do PM. W przypadku rzucania czarów z wykorzystaniem Many, swoboda ruchów nie

PROCEDURA RZUCANIA CZARÓW W SKRÓCIE

1. Wybór czaru,
2. Wybór celu,
3. Odpisanie PM,
4. Sprawdzenie powodzenia rzutem na UM,
5. Sprawdzanie działania Antymagii,
6. Obrona przed czarem rzutem na Odporność obniżoną o wartość Antyodporności,
7. Rozliczenie efektów działania czaru,
8. Uspokojenie umysłu.

jest tak wymagana, lecz niektóre zaklęcia mogą wymagać dotknięcia lub wskazania celu, więc pęta także mogą w jakiś sposób ograniczać ich użycie. Klerycy jednak do rzucenia czarów potrzebują mieć możliwość wzniesienia modlitwy do boga, na którym opierają swoje zdolności, więc aby skutecznie uniemożliwić rzucanie czarów np. kapłanowi, należy go zakneblować.

DOSTĘP DO ENERGII MAGICZNEJ

Postać musi posiadać wystarczający do rzucenia czaru Potencjał Magiczny lub Manę. Rzucenie każdego czaru zużywa określoną ilość energii magicznej wyrażonej w postaci punktów PM. Można ją pobierać z własnej Żywotności, ale na dłuższą metę znacznie lepiej jest korzystać ze specjalnych amuletów, służących gromadzeniu i przechowywaniu PM lub Many.

Amulety, w których zgromadzona jest niewielka ilość PM (do 100 pkt.), można niekiedy kupić na cotygodniowych targach miejskich, zaś potężniejsze – w siedzibach gildii i innych organizacji. Czasami można natknąć się na nie także w znalezionych skarbach, lecz takie amulety często bywają zabezpieczone blokadą PM.

Wykorzystane amulety można na powrót napełniać Potencjałem Magicznym poprzez przelanie PM z jednego źródła do drugiego. Każda postać posługująca się czarami może tego dokonać, a żeby proces zakończył się powodzeniem, należy wykonać rzut na UM. W związku z tym, że dostęp do źródeł Potencjału Magicznego jest mocno ograniczony i pilnie strzeżony przez organizacje związane z magią, typowym sposobem pozyskiwania PM jest jego zakup po cenie 2 sztuk złota za 1 punkt (sprzedawca automatycznie przeleje zakupioną energię do wskazanego amuletu). Jeśli postać zdecyduje się na sprzedaż zgromadzonego PM, może otrzymać połowę tej kwoty.

Każdy czarodziej i kleryk po zakończeniu wstępnego szkolenia w swej profesji otrzymuje w prezencie od swego nauczyciela amulet mieszczący 50 PM, który zawiera 20 punktów Potencjału.

DOKOŃCZENIE CZARU

Rzucający czar do chwili zakończenia jego formuły musi zachować pełną przytomność umysłu oraz całkowicie poświęcić się tylko tej jednej czynności. Nie wolno mu rozpraszać uwagi na cokolwiek poza wypowiedzianiem formuły zaklęcia i obserwowaniem otoczenia, w którym zamierza umiejscowić wywoływany efekt. Jedną jego ręką zwykle

spoczywa na amulecie, druga gestykulacją pomaga uaktywnić czar, zaś z ust musi wydobywać się inkantacja. Gestykulacja nie jest wymagana w przypadku większości czarów klerycznych, zaś inkantacja zastąpiona jest u nich modlitwą.

Postać, której uwaga w trakcie rzucania czaru zostaje w jakimkolwiek sposób rozproszona (nie musi to być od razu cięcie mieczem; wystarczy szturchnięcie, kopnięcie w kostkę, ugryzienie w rękę, szczerw wbiegający pod koszulę, przyjacielskie klepięcie po ramieniu czy nawet zwykłe rozśmieszenie), nie może prawidłowo ukończyć rozpoczętego czaru i traci cały przeznaczony na dane zaklęcie PM bez żadnego efektu (energia zostaje rozproszona). Należy pamiętać, że niektóre czary, takie jak *Magiczny pocisk*, powstały z intencją nie tyle ranienia przeciwnika, co przerywania mu rozpoczętego czaru.

Formuły są tak trudne, że nawet jeśli nikt nie będzie przeszkadzał rzucającemu czar, to istnieje obawa czy uda mu się prawidłowo wykonać magiczne gesty i bezbłędnie wypowiedzieć skomplikowane zaklęcie. Sprawdza się to przy rzucie na UM. Przed tym testem należy uwzględnić wszystkie czynniki modyfikujące poziom UM rzucającej czar postaci: zarówno naturalne czynniki otoczenia (silny deszcz, wiatr itp.), wrogie działania magiczne (czary obniżające UM) oraz własne środki powiększające tę sprawność (magiczne przedmioty lub odpowiednie zaklęcia) oraz premię, wynikającą z korzystania z własnego terenu (własnej świątyni lub wieży).

MECHANIKA RZUCANIA CZARÓW

Gracz, który zamierza skorzystać ze zdolności swojej postaci do rzucania czarów, wybiera jaki czar oraz w jaki sposób (z pamięci czy nie) chce go rzucić – informuje o tym Mistrza Gry. Po wybraniu czaru, gracz podejmuje decyzję na kogo (lub na co) go rzucić. W chwili rozpoczęcia wypowiedzania zaklęcia (w tej samej rundzie) gracz odpisuje od posiadanych zasobów PM lub Many ilość potencjału, określoną w koszcie rzucenia czaru. Decyzja skąd czerpać energię magiczną, jest niezależną decyzją gracza. W odpowiednim momencie MG decyduje o sprawdzeniu poprawności wypowiedzania i wykonywania formuły czaru, nakazując wykonanie rzutu na UM. Następnie osoba rzucająca czar musi uspokoić swój umysł po rzuceniu czaru, przez okres równy jego wywołaniu.

Jeśli sprawdzenie UM było pomyślne i nic nie przeszkodziło w doprowadzeniu procedury czaru do końca, sprawdza się (przez wykonanie odpowiednich rzutów) jego efekt. Istotcie żywej, broniącej się przed efektem czaru przysługuje rzut obronny na Antymagię (jeśli posiada) oraz odpowiednią odporność, wskazaną w opisie czaru, pomniejszoną o właściwą dla rzucającego czar Antyodporność.

Efekt wielu czarów zależy od tego, czy przeciwnik obroni się przed nimi dzięki odpowiedniej odporności. Sprawdza się to rzutem na tę odporność, pomniejszonym ewentualnie o Antyodporność, uzależnioną od POZ rzucającego i jego UM. Postać, której nie powiedzie się rzucenie czaru (nieudany rzut na UM) traci potencjał magiczny, który nań zużyła oraz musi odpocząć przynajmniej do końca bieżącej rundy.

Rzucanie czaru (bez względu na to, w jaki sposób) trwa tyle, ile wynosi jego opóźnienie. Jest ono liczone w segmentach. Każdy segment zmniejsza o 10 Szybkość postaci rzucającej. Jeżeli opóźnienie jest większe od całkowitej SZ postaci, to czar będzie rzucony jeszcze w następnej rundzie,

gdyż opóźnienie nie mieszczące się w tej rundzie przechodzi do następnej. Po udanym rzuceniu czaru, postać odpoczywa tyle, ile trwało jego rzucanie, a więc przy skomplikowanych czarach często trzeba odpoczywać dłużej niż jedną rundę.

OPIS CZARU

Czary na Orchii są bardzo złożone, jest ich wiele i różnią się od siebie. Zawsze jednak można w jakiś sposób je usystematyzować i opisać. Najprostszym i najczęściej spotykanym sposobem podziału czarów, jest ich kategoryzacja ze względu na profesję, do której należą, i krąg. Poniżej znajduje się objaśnienie ogólnego schematu czarów, jaki zastosowano do ich opisu w dalszej części podręcznika.

Krąg: opisuje stopień trudności czaru. Posługiwanie się czarami z danego kręgu uwarunkowane jest posiadaniem odpowiedniego poziomu doświadczenia. Posiadanie np. POZ 0 lub 1 uprawnia do rzucania czarów z 1 kręgu, POZ 2 lub 3 – czarów z 2 kręgu. itd. Czary, należące do kręgów specjalnych, zwane są potocznie arcyzarami. Czar z wyższego kręgu, niż przysługujący z racji posiadanego poziomu doświadczenia, można rzucić tylko z odpowiednio przygotowanego magicznego pergaminu.

Odporność: informuje o tym, na którą odporność oddziałuje dane zaklęcie oraz w jaki sposób ofiara może się przed nim bronić.

Zużycie PM: każda próba rzucenia czaru (udana lub nie) wymaga zużycia określonej w tym punkcie ilości PM. PM może być pobierany z amuletu, Many lub z Żywotności rzucającego, a nawet z dowolnej kombinacji wszystkich tych źródeł. Pobranie 1 PM z Żywotności zadaje 10 pkt. obrażeń, analogicznych do obrażeń psychicznych (czyli niewywołujących krwawienia).



Tabela 1: Szansa na krytyczne rzucenie czaru		
UM postaci	Wynik rzutu k100	
	nadefektywne	pechowe
do 100	01-02	99-100
101-200	01-04	100
201-300	01-08	100
301-400	01-16	100
+100	x2	100

Czas rzucania: rzucenie każdego czaru wymaga określonego czasu koncentracji. Jeżeli w tym czasie postać zostanie zraniona lub jej uwaga zostanie rozproszona, czar się nie udaje.

Zasięg: jest to odległość, na którą można rzucić czar. Jeżeli działa on na obszar, to zasięg rzucania określa centrum tego obszaru. Normalnie podaje się kilka typów zasięgu: daleki, gdy czar można rzucić na odległość równą podwojonej wartości UM rzucającego w metrach; normalny, gdy czar można rzucić na odległość równą UM rzucającego; średni, gdy czar można rzucić na odległość równą połowie UM rzucającego w metrach; bliski, gdy czar można rzucić na odległość równą 1/10 UM rzucającego w metrach; dotyk, gdy czar można rzucić tylko dotykając danej istoty, przedmiotu, miejsca; 0 (zero), gdy czar można rzucić tylko na siebie; wzrok, gdy czar można rzucić w dowolne miejsce w zasięgu wzroku.

Czas działania: oznacza czas trwania czaru na danym obszarze. Czas ten może być stały lub też ściśle określony (rok, dzień, godzina, minuta, runda). Przy czarach, które

Tabela 2: Nadefektywne rzucenie czaru	
Rzut	Efekt
01-05	Efekt czaru ma 10-krotnie większą moc np. większą siłę raniącą lub leczącą.
06-20	Efekt czaru ma 2-krotnie większą moc np. większą siłę raniącą lub leczącą.
21-25	Czar został rzucony jak przemiana półboska, tzn. przeciwnik broni się na 1/10 części Odporności.
26-30	Czar został rzucony tak precyzyjnie, że przeciwnik broni się połową Odporności.
31-40	Czar został rzucony tak dobrze, że jego Antyodporność zwiększa się o 20 pkt.
41-50	Czar został rzucony tak dobrze, że jego Antyodporność zwiększa się dwukrotnie.
51	Efekt czaru jest trwały (o ile to możliwe; nie dotyczy efektów raniących).
52-55	Efekt czaru trwa 10-krotnie dłużej.
56-70	Efekt czaru trwa 2-krotnie dłużej.
71-80	Obszar działania czaru jest od 2 do 5 razy większy od standardowego.
81-95	W oparciu o działanie czaru MG modyfikuje efekt, ale nie silniej niż dwukrotnie.
96-100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty. W razie efektu nielogicznego, nie pasującego lub sprzecznego z intencjami MG, ma on prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

W razie efektu nielogicznego, nie pasującego do sytuacji lub sprzecznego z intencjami MG, ma on prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

trwają krócej niż 1 rundę (ich działanie jest natychmiastowe i jednorazowe) wpisane jest 0 (zero). Niekiedy działanie czaru może zostać czymś przerwane lub jego uaktywnienie może nastąpić w okresie późniejszym, gdy zaistnieją odpowiednie po temu okoliczności.

Obszar działania: informuje na kogo, na co lub na jaką przestrzeń dany czar oddziałuje. Jeżeli w tym punkcie napisane jest, że czar działa w jakimś promieniu (lub wokół), oznacza to, że tworzy sferę wokół rzucającego. Pod słowem „pole” należy rozumieć kwadrat o boku 2 metrów (4 m²).

KRYTYCZNE PRZYPADKI RZUCENIA CZARU

Podczas rzucania czaru istnieje pewna, jednak niezbyt duża szansa, że jego efekt będzie różny od zamierzonego czy też spodziewanego. Czasem może być dużo lepszy, a kiedy indziej wręcz kompromitujący. Tego typu odchylenia określane są jako nadefektywne oraz pechowe rzucenie czaru. Szczegóły wystąpienia zarówno jednego, jak i drugiego przypadku ściśle zależą od wysokości UM postaci posługującej się magią i kształtują się według schematu przedstawionego w Tabeli 1.

Kolejne tabele przedstawiają to, co może spotkać rzucającego w obydwu przypadkach – należy to dokładnie sprawdzić rzutem k100. W razie efektu nielogicznego, nie pasującego do sytuacji lub sprzecznego z intencjami MG, ma on prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

Tabela 3: Pechowe rzucenie czaru	
Rzut	Efekt
01	Sposób rzucenia czaru tak się nie spodobał bogu, że zesłał on na rzucającego Karę Boską (analogiczną do zsyłanych na półboga).
02	Sposób rzucenia czaru tak się nie spodobał bogu, że zesłał on na rzucającego klątwę.
03-05	Sposób rzucenia czaru tak się nie spodobał bogu, że zesłał on na rzucającego przekleństwo.
06-15	Użyty do czaru PM eksplodował i każdy jego 1 pkt zadał 10 pkt. obrażeń (ew. połowę przy udanym rzucie na Odporność nr 5).
16-25	Użyty do czaru PM eksplodował i każdy jego 1 pkt zadał 5 pkt. obrażeń (ew. połowę przy udanym rzucie na Odporność nr 5).
26-40	Rzucający odniósł obrażenia równe użytemu do czaru PM (ew. ich połowę przy udanym rzucie na odporność nr 5).
41-50	Błysnęło straszliwie, oślepiając każdą istotę, która nie obroniła się rzutem na Odporność nr 5.
51-60	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 godzin jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
61-75	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 minut jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
76-95	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 rund jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
96-100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

W razie efektu nielogicznego, nie pasującego do sytuacji lub sprzecznego z intencjami MG, ma on prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.



ZDOLNOŚCI MAGICZNE

Czarodzieje i klerycy, podobnie jak przedstawiciele innych profesji, w swoim arsenale posiadają szereg umiejętności profesjonalnych, którymi wspomagają się w codziennej pracy i na awanturniczych ścieżkach. Choć nie są one zdolnościami ściśle magicznymi, bardzo często odwołują się do magii i usprawniają posługiwanie się nią. Ogólny opis tych umiejętności znajduje się przy opisie poszczególnych profesji – tutaj przyjrzymy się im nieco dokładniej.

BLOKADA PM

Blokada PM to sposób na zabezpieczenie przedmiotu zawierającego magię przed rozmagicznieniem lub użyciem przez niepowołane osoby. Jej działanie polega na takim zaklęciu określonej ilości Potencjału Magicznego, aby w przypadku nieautoryzowanego użycia przedmiotu (przez osoby niezdefiniowane w chwili jej zakładania lub niepoinstruowane odpowiednio przez właściciela) ulegał on eksplozji lub całkowicie blokował możliwość dalszego posługiwania się tym obiektem.

W przypadku eksplozji, zniszczeniu ulega cała energia poświęcona na założenie blokady oraz wszystek zawarty w przedmiocie Potencjał Magiczny. Oznacza to zadanie 10 ran na każdy punkt eksplodującego PM, ewentualnie połowę z tego, jeśli ofierze uda się rzut obronny na Odporność nr 5. Wszelkie obrażenia nabyte w ten sposób mają charakter psychiczny i ochronić przed nimi może wyłącznie ochrona magiczna lub odpowiednia zdolność, np. niewiara w magię. Po odpoczynku umysłowym, trwającym minimum 24 godzin, wszelkie obrażenia psychiczne znikają, a postać wraca do pełni formy (o ile nie posiada zwykłych ran). Po eksplozji, jeśli takowa nastąpiła, przedmiot zostaje całkowicie zniszczony i traci wszelkie swoje magiczne i fizyczne właściwości.

Założenie Blokad PM jest stosunkowo proste. Trwa k10 rund i polega na zaklęciu dowolnej ilości dostępnego Potencjału w blokadę PM, a powodzenie tego procesu sprawdza

się rzutem na $1/2 \text{ UM} + 1/10 \text{ INT}$. W przypadku niepowodzenia, poświęcony na blokadę PM rozprasza się i, aby podjąć kolejną próbę, trzeba poświęcić nowy PM. Zdjęcie założonej blokady jest nieco trudniejsze, gdyż wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów.

Z reguły większość przedmiotów zawierających w sobie magię posiada jakąś blokadę (nawet jeśli zaklęto w nią tylko 1 PM). Z tego powodu bardzo przydatna jest zdolność wykrycia blokady PM (sprawdzana rzutem na pełną wartość UM), która od razu informuje o ilości Potencjału zaklętego w blokadę. Jeśli blokada zostanie usunięta, każdy posiadający tę zdolność będzie miał możliwość określenia ilości PM znajdującego się w danym przedmiocie (zarówno „wolnego” Potencjału, jak w amuletach magicznych, jak i związanego w czary lub właściwości magiczne, jak w różdżkach), jeśli wykona udany rzut na UM. Kolejny analogiczny rzut pozwala przelać zgromadzony w przedmiocie potencjał do własnego amuletu lub przedmiotu, wiąże się to jednak z utratą przez przedmiot wszelkich magicznych właściwości.

IDENTYFIKACJA

Jedną z najbardziej przydatnych i najbardziej pożądanых umiejętności magicznych jest identyfikacja. Pozwala ona, poprzez eksperymenty oparte na wykorzystaniu Potencjału Magicznego, określić cechy nieznanego magicznego przedmiotu oraz warunki przejęcia nad nim kontroli. Zwykle takie badanie polega na oddziaływaniu różnymi czynnikami fizycznymi i nie tylko na sprawdzany obiekt oraz poprzez analizę aury magicznej odgadywanie jego właściwości.

Nic więc dziwnego, że cały ten proces jest dosyć żmudny i nie należy do najłatwiejszych. Osoba przeprowadzająca identyfikację musi zatem pogodzić się z koniecznością poświęcenia k10 godzin i k10 PM na każdą identyfikowaną cechę przedmiotu. A może ich być nawet kilkadziesiąt. Aby upewnić się, że badany obiekt nie posiada więcej magicznych właściwości, konieczne jest przeprowadzenie kolejnej identyfikacji, której wynik mówi o braku kolejnych magicznych właściwości. Sama identyfikacja oznacza konieczność wykonania udanego rzutu na sumę $1/2 \text{ UM}$ i $1/10 \text{ MD}$, pomniejszoną o POZ twórcy przedmiotu (jeżeli jest on nieznaną przyjmuje się poziom 20 lub nawet 40 dla naprawdę potężnych przedmiotów). W przypadku nieudanego testu, postać nie jest w stanie dalej badać danego obiektu do czasu osiągnięcia kolejnego poziomu doświadczenia. W większych miastach usługa identyfikacji jest możliwa do przeprowadzenia w cenie 100 sztuk złota za każdą zidentyfikowaną cechę i wymaga odczekania doby na każdą z nich.

Aby móc korzystać z magicznych właściwości danego przedmiotu, jego właściciel musi być świadomy tych cech, w przeciwnym razie magia nie zadziała. Co więcej, korzystanie na ślepo z niezidentyfikowanych przedmiotów wiąże się z licznymi niebezpieczeństwami, włącznie z możliwością nałożenia na nieostrożnego awanturnika przekleństwa, jeżeli przedmiot był przeklęty lub jedna z jego cech zabezpieczała go przed nieautoryzowanym użyciem. W przypadku użycia wyjątkowo silnie magicznych przedmiotów MG ma prawo dopuścić możliwość jego zadziałania, mimo że nie został on wcześniej zidentyfikowany. Efekty nie muszą jednak posiadać pełnej mocy, a w uzasadnionych przypadkach mogą mieć także działanie inne od zaklętego lub powodować nieprzewidziane efekty uboczne (decyzja MG).

Ważnym wyjątkiem od tych zasad są relikwie i artefakty, których właściwości nie można identyfikować, zaś



jedynym sposobem poznania ich mocy jest przeprowadzenie badań historycznych, studiów dawnych podań, legend, pieśni i dogmatów religijnych oraz poznanie ich właściwości poprzez długotrwałe użytkowanie (przedmioty tego rodzaju zawsze zachowują swoje magiczne właściwości).

MAGICZNE TATUAŻE

Kolorowe znamiona zdobiące skórę nie są niczym ani nowym, ani specjalnie niespotykanym. Wystarczy przejść ulicami większych miast lub przeciwnie – zagłębić się w społeczność jakiejś lokalnej wspólnoty, aby natrafić na ciała ozdobione najprzeróżniejszymi typami malunków. Są jednak tatuaże, które zostały sporządzone dzięki zaszcyciu w nich energii magicznych i znacznie różnią się od typowych malunków spotykanych na ciałach wojowników, przestępców, marynarzy czy innych przedstawicieli niektórych grup.

Magiczne tatuaże wywodzą się ze wspólnot plemiennych, w których znaczną rolę odgrywają szamani i ich magia. Wielu przedstawicieli tej profesji, przy okazji tworzenia tatuaży, mówi o zaszywaniu w nich duchów, lecz wnikliwie badania nad naturą tych znaków pozwoliły czarodziejom określić je jako twory ściśle magiczne. Nie zmienia to jednak faktu, że tak naprawdę tylko szamani są w stanie tworzyć te znamiona, co jednoznacznie wskazuje na konotacje ze światem transcendentnym. W cywilizowanych stronach, szczególnie w wielkich miastach, można zlecić wykonanie magicznych tatuaży osiadłym tam szamanom, pod warunkiem, że ma się oczywiście czym zapłacić.

Ogólnie wyróżnia się dwa rodzaje magicznych malunków – czasowe i permanentne. Ta pierwsza grupa to nic innego jak malowane palcem lub pędzelkiem zamoczonym w barwniku znaki o jednorazowym efekcie działania – w zależności od specyfiki zaklęcia może się ono utrzymywać do czasu obmycia bądź zatarcia znaku lub uaktywnia się w zadeklarowanym momencie. Na przykład efekt czaru *zdrowienie* będzie utrzymywał się do czasu obmycia malunków, zaś *błogosławieństwo duchów* uaktywni się w chwili otrzymania przez postać obrażeń i będzie trwało tak długo, jak wynika to z opisu zaklęcia. Nie są przy tym wymagane żadne dodatkowe rzuty – udane rzucenie czaru, połączone z minimum jednym dodatkowym segmentem na wykonanie malunku na ciele, pozwala na pełne korzystanie z jego efektu.

Drugi rodzaj tatuaży wykonuje się za pomocą specjalnej mieszanki kolorowych ziół, których pochodzenie szamani utrzymują w głębokiej tajemnicy. Ich zgromadzenie nie jest trudne i wymaga poświęcenia k10 godzin na poszukiwania, zmodyfikowane ewentualnie o warunki klimatyczne i znane lub nieznanie szamanowi okolice czy szerokości geograficzne. Proces tworzenia tatuaży tego typu jest znacznie bardziej skomplikowany – wymaga nakłucia skóry i wprowadzenia pod nią barwnika. Jednakże dzięki temu efekt tatuażu staje się stały, w zależności od opisu konkretnego zaklęcia. Zabieg stworzenia permanentnego tatuażu zajmuje k10 godzin i wymaga wykonania udanego rzutu na 1/2 ZR + 1/10 INT, a kiedy to się uda, można wiązać w nim magię, co oznacza konieczność wykonania rzutu na UM szamana.

Jednakże powierzchnia ciała nie jest nieograniczona, a nie jest możliwe nałożenie tatuażu na już istniejący. Dlatego należy pamiętać, że to Wytrzymałość jest czynnikiem ograniczającym możliwość dodawania kolejnych malunków na ciele. I tak wątpliwy czarodziej będzie miał mniejszą możliwość ozdobienia swojego ciała licznymi tatuażami, niż rośli barbarzyńca o byczym karku i piersi bizona. To jednak nie koniec

ograniczeń, bowiem bardziej złożone zaklęcia umieszcza się na większej powierzchni tatuażu. Dlatego każdy krąg czaru zajmuje 1 punkt naturalnej Wytrzymałości postaci, więc np. zaklęcie z III kręgu będzie związane z trzykrotnie większym tatuażem niż zaklęcie z kręgu I.

Jeżeli postać skończy się miejsce na ciele, umieszczenie kolejnych tatuaży będzie możliwe dopiero po usunięciu którychś z już istniejących. A samo usuwanie jest procesem bardzo trudnym i bolesnym, dodatkowo pozostawiającym na ciele mało estetyczne blizny. Aby usunąć tatuaż szaman musi wykonać udany rzut na 1/10 ZR + 1/10 SZ + 1/10 INT + 1/10 MD i poświęcić na to k10 godzin. Dodatkowo postać, która zdecydowała się na usunięcie malunku, traci na stałe 1 punkt ŻYW za każdy zwolniony 1 punkt Wytrzymałości (czar *regeneracja ciała* może przywrócić tę stratę). Warto przy tym dodać, że usunięcie tatuażu powoduje rozproszenie zawartej w nim magii, bez możliwości jej odzyskania.

W przypadku związania z tatuażem dużej ilości Potencjału Magicznego (zaklęcia o koszcie 100 PM lub tańsze, uzupełnione o brakujący Potencjał), możliwie jest stworzenie na tatuażu wrażenia ruchu (w zależności od intencji), który uaktywnia się w przypadku zaistnienia odpowiednich okoliczności (ostatnie słowo zawsze należy tu do MG). Co ważne nie jest możliwe związanie magii z już istniejącym tatuażem, chyba że malunek wykonał ten sam szaman, który będzie zaklinał czar.

OCZAROWANIE

Oczarowanie to ogólna nazwa wszelkiego nadnaturalnego oddziaływania na umysł ofiary, które podporządkowuje ją woli kogoś innego lub zmusza do zmiany postrzegania rzeczywistości, osobowości, celów, uczuć itp. Dotyczy to wyłącznie sytuacji, gdy oczarowana osoba, myśląc świadomie, zachowywałaby się lub postrzegała świat inaczej. Oczarowaniem są zatem efekty działania wszelkich czarów kontroli, a także zdolności (np. pozyskania), przekleństw i opętających. Nie jest nim za to żadna forma przekonania kogoś do czegoś za pomocą uroku osobistego (Charyzmy i Prezencji), obietnic, czy siły argumentów.

Czarodziej posiadający odpowiednią zdolność jest w stanie zidentyfikować każdą istotę będącą pod wpływem oczarowania – niezbędny przy tym jest fizyczny kontakt z badaną osobą (procedura polega najczęściej na nałożeniu rąk na jej głowę) i spokój potrzebny czarodziejowi na skupienie się. Identyfikacja zajmuje całą rundę i wymaga przeprowadzenia udanego testu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT; nieudana pozwala ponownie podjąć taką próbę dopiero na kolejnym poziomie doświadczenia sprawdzającego. Po zidentyfikowaniu oczarowania, czarodziej przeprowadzając kolejne, dłuższe badanie (2k10 rund), może wykonać kolejny rzut celem identyfikacji szczegółów oczarowania – czasu trwania, siły, objawów, sposobu zdjęcia itp. (decyduje MG).

Jeśli oczarowanie zostało już zidentyfikowane (badanie szczegółów nie jest konieczne), czarodziej o odpowiednich umiejętnościach może podjąć próbę jego usunięcia, o ile jest to w ogóle możliwe (np. przekleństwa mogą wymagać spełnienia innych warunków – decyduje MG). Wymaga to dalszego utrzymywania kontaktu poprzez nałożenie rąk na głowę oczarowanego i wydanie k10 PM. Powodzenie trwającego 2k10 rund procesu sprawdza się rzutem na 1/10 INT + 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 UM, a w przypadku niepowodzenia, ta sama postać może próbować ponownie dopiero na kolejnym poziomie doświadczenia.

POBIERANIE PM

W momencie osiągnięcia 10 poziomu, przedstawiciele kasty czarodziejskiej zyskują bardzo przydatną zdolność pobierania Potencjału Magicznego z zależnego od profesji źródła. W przypadku magów są to źródła magnetyzmu (np. szalejące burze z piorunami), w przypadku czarnoksiężników zwłoki itd. O tym czy i ile PM postać może pobrać z danego źródła zawsze decyduje MG – zwykle jednak jest to $10 + 10$ na POZ, ale nie więcej niż 1 punkt na każdy kilogram źródła, metr sześcienny jego objętości itp. Jeśli akcja zakończy się powodzeniem (uda się rzut na UM czarodzieja pomniejszone o 100 punktów), automatycznie Potencjał zostaje przelany do jego amuletu. Z tej zdolności można korzystać tylko raz dziennie, zaś jeśli się ona powiedzie, źródło PM ulega wyczerpaniu (burza przemija, zwłoki rozpadają się itp.).

PRZEPISANIE CZARU

Przepisanie nie jest zdolnością stricte magiczną, ale oczywiście dotyczy magii. Jest to proces przeniesienia formuły czaru z pergaminu lub pamięci na kartę magicznej książki, celem uwiecznienia go lub rozpowszechnienia. Nie jest do tego wymagany żaden dodatkowy środek (poza oczywiście specjalnie przygotowaną do tego księgą) i nie posiada on żadnych specjalnych właściwości. Tym niemniej nadal należy poświęcić na to k10 PM i godzinę na każdy krąg czaru, aby zadbać o trwałość i dokładność efektu końcowego. Umiejętność ta testowana jest rzutem na $1/2$ UM + $1/10$ ZR, zaś sama formuła zajmuje tyle stron magicznej książki ile odpowiada kręgowi danego czaru.

ROZPROSZENIE MAGII

Rozproszenie to niezawodny sposób na zdjęcie trwającego efektu magicznego, dzięki poświęceniu własnego PM. Neutralizacja magii wymaga poświęcenia PM w ilości większej od tej, która wywołuje magiczny efekt i nie jest zabezpieczona blokadą PM. Jeśli założono blokadę, należy dodatkowo rozproszyć blokadę, co wymaga poświęcenia minimum stukrotnie więcej PM niż wynosi potencjał blokujący. Jeśli czarodziej może sobie na to pozwolić, poświęcenie co najmniej 10000 razy większej ilości PM może rozproszyć magię artefaktów, relikwii i przemian półboskich. Czas rozproszenia zależy od ilości używanego do tego PM – zwykle przyjmuje się 1 segment na każde 100 PM, ale MG może zarządzić inaczej. Zasięg skutecznego użycia tej zdolności wynosi 1 metr na 10 UM rozpraszającego.

Na przykład jeden z magów może rozproszyć czar *Płonące dłonie*, który zastosował na sobie jego przeciwnik. Czar ten wymagał poświęcenia 2 PM, zatem jeśli do rozproszenia użyje się 3 PM, czar zostanie zniwelowany. W innym przypadku, gdy czarodziej chce rozproszyć blokadę 2 PM założoną na znaleziony medalion, musi poświęcić na to 201 PM.

RÓŻDŻKI

Chociaż także są przedmiotami magicznymi, różdżki rządzą się swoimi prawami. Są to niewielkie drewniane witki, które umożliwiają czarodziejom rzucanie zaklętych w nie wcześniej czarów – są przy tym dość kruche, czego efektem jest możliwość rozbicia różdżki, poprzez złamanie jej w dłoniach, rozpraszając tym samym zgromadzoną w nich



magię. Cechą szczególną różdżek jest możliwość szybkiego (trwającego 1 segment, co jest połączone z koniecznością wskazania celu i wypowiedzenia hasła aktywującego) rzućnia w rundzie jednego zaklętego w nich czaru, bez ograniczenia spowodowanego rzuceniem czaru w sposób tradycyjny.

Aby stworzyć różdżkę, czarodziej musi umagicznić drewnianą witkę (naturalnie z koniecznością założenia blokady), a następnie zakląć w niej określoną ilość ($k10 + 1$ na POZ) ładunków czaru. Oznacza to konieczność wykonania testu na sumę $1/10$ UM, $1/10$ INT i $1/10$ MD, pomniejszoną o 10 punktów za każdy krąg magii, z którego pochodzi zaklinany czar. Dodatkowo należy wydać PM o wielkości równej kosztowi czaru pomnożonemu przez liczbę ładunków oraz dodatkowe k100 punktów. Cały proces tworzenia zajmuje k10 godzin powiększone o 1 na każdy krąg zaklinanego czaru.

Raz stworzoną różdżkę może użyć każdy, kto posiada UM większe od 50 i nie jest to związane z żadnym rzutem, ale wymaga wypowiedzenia hasła aktywującego. Po wyczerpaniu wszystkich zaklętych w różdżce ładunków, na powrót staje się ona zwykłą umagicznią witką i jest możliwe ponowne naładowanie jej zaklęciami. Złamaną różdżkę traktuje się jak zwykły patyk i nie ma sposobu na przywrócenie jej użyteczności.

RYTUAŁ KRWI

Prostaczkowie powiadają, że adepci sztuk magicznych swoje książki prowadzą, pisząc w nich krwią. Jest to spowodowane krwistoczerwoną barwą zapisków, wywołaną specjalnym atramentem, otrzymanym z zioła adar-sor. Nie jest to jednak jedyny powód.

Od kiedy tylko rasy rozumne na Orchii zaczęły ujarzmić energię magiczną, stało się jasne, że dostęp do niej oraz wiedzy na jej temat to sprawa bardzo prestiżowa. Dlatego wszystko związane z magią było zazdrośnie strzeżone, a utrata tej wiedzy – zgromadzonej głównie w postaci notatek i zapisków – niejednego czarodzieja doprowadziła

do obłędu. Nie dziwi więc fakt, że od zawsze starano się zabezpieczyć tę wiedzę, a umożliwił to dopiero rytuał krwi. Początkowo niezwykle skomplikowany i dostępny nielicznym, z czasem stawał się coraz bardziej upraszczany i powszechniejszy, a obecnie jest jedną z pierwszych umiejętności, jakich uczy się adeptów sztuk magicznych.

W swym ogólnym przeznaczeniu rytuał krwi służy do powiązania księgi z jej właścicielem, właśnie za pomocą krwi. Za każdym razem, gdy czarodziej przygotowuje atrament z zioła adar-sor do użycia, dodaje do niego kroplę własnej krwi – dzięki czemu zyskuje możliwość ograniczonej kontroli magicznej księgi, a dokładniej kontroli zapisanej w niej wiedzy.

Każdy czarodziej, mający dostęp do rytuału krwi, może odtworzyć swoją magiczną księgę, nawet jeśli została ona całkowicie zniszczona. Nie jest to jednak proces prosty, wymaga bowiem obecności minimum dwóch innych przedstawicieli kasty czarodziejskiej, co jest warunkiem niezbędnym, choć wielu teoretyków magii uważa, że ta pozostałość po antycznej formie tego rytuału, z punktu widzenia samego mechanizmu jego działania, wydaje się być bezsensowna. Dodatkowym warunkiem jest konieczność poświęcenia k100 punktów PM oraz własnej krwi, która zapełni karty nowej, przeznaczonej do tego magicznej księgi. Zgromadzeni w trakcie rytuału krwi czarodzieje, zostają połączeni w tak zwany krąg krwi, zaś właściciel księgi każdą stronę, poczynając od pierwszej, naznacza własną krwią (oznacza to otrzymanie 1 obrażenia za każdą stronę) i wykonuje rzut na 1/2 UM. Jeśli test się powiedzie, w księdze pojawiają się utracone zapiski, zaś w przypadku niepowodzenia, cały proces należy wykonać od początku, zmieniając przy tym skład zaangażowanych w rytuał czarodziejów. Czas trwania procesu uzależniony jest od ilości odtwarzanych czarów. Naznaczenie krwią i odtworzenie jednej strony zapisków zajmuje k10 rund, a zatem odtworzenie jednego czaru z I kręgu zajmuje k10 rund (1 obrażenie), z II kręgu 2k10 rund (2 obrażenia), z III kręgu 3k10 rund (3 obrażenia) itd.

Rytuał może zostać przerwany w dowolnym momencie – za sprawą zerwania kręgu krwi, skończenia się miejsca w magicznej księdze lub utraty przytomności czarodzieja np. na skutek otrzymanych ran. Wszystkie przywrócone zaklęcia pozostają jednak na swoim miejscu i w kolejnym rytuale można rozpocząć przywracanie zaklęć od kolejnego, pierwszego, którego nie udało się przywrócić poprzednim razem. Warunkiem jest jednak posiadanie przy sobie przywróconej dotychczas księgi (lub ksiąg).

Każde przywrócone w rytuale zaklęcie zostaje usunięte z pierwotnej księgi (jeżeli nie została ona zniszczona), co stanowi niejaki zabezpieczenie przed trafieniem wiedzy w niepowołane ręce. Strony, z których zaklęcie zostało usunięte, zostają zniekształcone, w taki sposób, że nie da się z nich nic odczytać, ani tym bardziej użyć ich do prowadzenia kolejnych magicznych zapisków.

Z oczywistych względów nie jest możliwe przywrócenie zaklęć przy użyciu obcej krwi lub kradzieży wiedzy przy użyciu zdobytej krwi innego czarodzieja. Teoretycznie jedyną możliwością jest więc przymuszenie czarodzieja do odprawienia takiego rytuału, lecz żaden z adeptów sztuk magicznych nie zgodziłby się wziąć udziału w takim przedsięwzięciu, wiedząc że osoba odprawiająca rytuał może robić to wbrew swojej woli. Choć wielu czarodziejów dodaje kroplę krwi także do atramentu, którym sporządza magiczne pergaminy, w żaden sposób nie jest możliwe użycie tej zdolności względem czegoś innego niż magiczna księga.

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Magiczne przedmioty to esencja gry na Orchii, toteż każdy odpowiednio wyszkolony czarodziej może zająć się ich tworzeniem. I choć właściwie ogranicza go tylko wyobraźnia, nadawanie cech magicznych jest procesem złożonym i trudnym, a tylko najlepszym udaje się nadać więcej niż jedną cechę magiczną.

Pierwszym etapem tworzenia magicznych przedmiotów jest przygotowanie tego, czemu czarodziej chce nadać magiczną cechę. Zwykle jest to jakaś rzecz o własnościach użytkowych – miecz, pierścień czy moneta. Należy pamiętać, że magiczne przedmioty tworzy się z nowych i nieuszkodzonych obiektów, ale w uzasadnionych przypadkach MG ma prawo odstąpić od tej zasady. Rzecz, której czarodziej chce nadać magiczne cechy, powinna zostać specyficznie umagiczniona, według normalnych zasad (sprawdzone rzutem na UM pomniejszone o 200 punktów, wymaga poświęcenia k100 PM na 1 kilogram masy przedmiotu) i posiadać założoną blokadę PM. Kolejną czynnością jest nadanie obiektowi cechy magicznej, która musi być prosta i nie może niczego tworzyć ani dezintegrować – najczęściej jest to uaktywnienie czaru w momencie wypowiedzenia hasła lub potarcia. Aby nadanie cechy się udało, niezbędne jest wykonanie rzutu na sumę $1/2 \text{ UM} + 1/10 \text{ INT}$, a jeśli test się nie powiedzie, zgromadzony w przedmiocie PM ulega eksplozji, niszcząc ten obiekt i zadając obrażenia nieostrożnemu czarodziejowi. Jeśli blokadę w przedmiocie zakładał ktoś inny niż osoba próbująca nadać mu magiczną cechę, szansa powodzenia jest o połowę mniejsza. Podobnie z próbami nadawania kolejnych cech – druga cecha testowana jest na połowę tej wartości, trzecia na czwartą część, czwarta na ósmą itd. Nadanie jednej cechy trwa zawsze k10 godzin.

UMAGICZNIENIE

Umagicznienie to zdolność zaklinania Potencjału Magicznego w jednoczęściowym prostym i twardym obiekcie, w taki sposób, aby nadać mu pewne szczególne właściwości. Przedmiot poddany temu zabiegowi staje się magiczny, a zatem możliwe jest wykrycie w nim magii za pomocą odpowiedniej zdolności, zaś jego wytrzymałość i odporność na czynniki niszczące jest dwukrotnie wyższa. W zależności od masy przedmiotu, ilość poświęconego na umagicznienie PM jest zmienna. Z reguły przyjmuje się k100 PM na 1 kilogram masy (4 punkty SF), jednak w przypadku dużych obiektów o niewielkiej masie, Mistrz Gry może zmienić tę wartość. Cały zabieg zajmuje k10 rund i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów, zaś w przypadku niepowodzenia, używany Potencjał Magiczny ulega eksplozji, zadając 10 punktów obrażeń na każdy eksplodujący punkt PM. Stan umagicznienia utrzymuje się przez okres 10 rund + 1 runda na poziom umagiczniającego. W tym czasie należy nałożyć blokadę PM, aby efekt utrzymywał się na stałe. Jeśli to nie zostanie uczynione, magia ulegnie rozproszeniu.

Analogicznym procesem jest tzw. specyficzne umagicznienie, które przed nałożeniem blokady pozwala nadać przedmiotom dodatkowe cechy magiczne. Różnica polega jednak na teście, który przeprowadza się odejmując od UM aż 200 punktów.

Niektóre profesje posiadają zdolność umagiczniania innych obiektów – zwierząt, nieumarłych, własnego ciała itp. Wówczas powyższych zasad używa się podobnie, jednak nie jest możliwe ich specyficzne umagicznienie.

WPISANIE CZARU

Wpisanie czaru to jedna z podstawowych umiejętności kast czarujących, co oczywiście nie oznacza, że należy do najprostszych. Pozwala przenieść formułę czaru w linie tworzące znak magiczny lub pergamin, w taki sposób, że w przypadku spełnienia określonych warunków (np. odczytania pergaminu) czar uaktywni się. Po uaktywnieniu wpisanego czaru, linie tworzące znak lub karta pergaminu rozpada się. Umiejętność ta testowana jest rzutem na UM postaci pomniejszone o 100 punktów.

O ile magiczne znaki z reguły rysuje się kredą lub węglem, o tyle proces tworzenia magicznych pergaminów jest znacznie bardziej złożony. Niezbędnym do tego składnikiem jest czerwony inkaust wytwarzany z zioła adar-sor, które dość popularnie występuje na bagnach. Dzięki temu, po barwie zapisanego pergaminu, można określić jego szczególne właściwości, choć same symbole mogą być zupełnie niezrozumiałe. Oczywiście nie każdy skrawek zapisany na czerwono musi być magicznym pergaminem.

WYKRYWANIE MAGII

Czarodzieje i klerycy z racji częstego obcowania z magią, wykształcili w sobie pewną wrażliwość na tę energię, skutkiem czego są w stanie ją wykryć. Umiejętność ta wymaga skoncentrowania się na badanym obiekcie przez okres pełnej rundy i delikatne zbliżenie do niego swoich dłoni, nierzadko połączone z dotykiem jego powierzchni (choć w przypadku przedmiotów silnie emanujących magią MG może uznać, że dotknięcie nie było potrzebne). Jeśli przedmiot zawiera w sobie magię i sprawdzającemu powiedzie się test UM, zaczyna on odczuwać mrowienie, ciepło, chłód lub inną formę oddziaływania tej energii na jego dłonie. Efekt może zależeć od okoliczności, np. na mrozie z pewnością nie będzie to chłód, a sprawdzający zawsze ma pewność, że wyczuwa energię magiczną lub jej nie wyczuwa. W przypadku nieudanego testu, magia w przedmiocie jest niewyczuwalna, bez względu na to czy się tam znajduje, czy nie.

Postacie dysponujący naprawdę wysokimi Umiejętnościami Magicznymi, jeśli wykonają udany rzut na UM pomniejszony o 300 punktów, mają szansę w takich okolicznościach zidentyfikować magię za pomocą wzroku. Wszelkie przedmioty wykryte w taki sposób zmieniają się w charakterystyczny sposób (zaczynają błyszczeć, są podświetlone na odcinający się kolor lub ciemnieją) i sprawdzający zawsze ma pewność, że dany obiekt jest magiczny. Silnie oddziałujące pola magiczne czy magia działająca obszarowo mogą zakłócać widoczność mniejszych elementów magicznych, gdyż ich poblask będzie przysłaniany przez poblask mocniejszy – wtedy do identyfikacji magiczności trzeba użyć tradycyjnej metody.

Wykrywanie magii za pomocą wzroku nie jest skuteczne w kompletnych ciemnościach, zarówno wywołanych magicznie jak i w sposób naturalny. Aby móc sprawdzić przedmiot za pomocą wzroku, musi być on dobrze widoczny przed użyciem tej zdolności, a zatem w świetle naturalnym lub wywołanym magicznie.

ZNAKI MAGICZNE

Magiczne znaki to ogólna nazwa na magiczne figury kleryków i runy czarodziejów (choć niektóre profesje mogą łączyć umiejętności posługiwania się i jednymi, i drugimi).

RODZAJE FIGUR

MAGICZNYCH

- 1 linia – okrąg;
- 2 linie – oko;
- 3 linie – trójkąt;
- 4 linie – kwadrat;
- 5 linii – pentagram;
- 6 linii – heksagram;
- 7 linii – heptagram;
- 8 linii – oktagon;
- 9 linii – nonagram;
- 10 linii – dekagram.

Posługiwanie się obydwojema rodzajami znaków jest bardzo podobne, różnica polega jednak na samych ich właściwościach. Domyślnie kasta kapłańska posługuje się figurami magicznymi, zaś kasta czarodziejska – runami. Zawsze są to jednak cienkie linie układające się w figury lub robaczkowate runy na powierzchni okręgu o średnicy 1 metra.

W zależności od intencji osoby tworzącej magiczny znak, może on różnić się wyglądem – w przypadku znaków klerycznych będą to figury o różnej ilości boków, a jeśli chodzi o czarodziejów, runy będą zawierały inną ilość „robaczków”. Osoba tworząca magiczny znak ma prawo w każdą jego linię wpisać jeden znany mu czar. Jednakże wpisanie tego samego czaru w jeden znak o większej niż jeden ilości linii, przynosi zupełnie inny efekt, różny w zależności od rodzaju znaku. I tak, wpisanie w każdą kolejną linię figury magicznej zmniejsza antyodporność zawartego w niej czaru o 10 punktów. Zatem wpisanie kapłańskiego czaru *Atak bólu* w trzy linie tworzące trójkąt zwiększy jego antyodporność o 20 punktów, co oznacza, że osoba która naruszy linię figury (lub uczyni coś innego, co aktywuje czar) będzie broniła się swoją odpornością na szok (Odp. nr 4) pomniejszoną o antyodporność osoby tworzącej czar oraz pomniejszoną o dodatkowe 20 punktów. Tworzenie run o większej ilości linii, sprawi, że efekt uaktywnionego czaru będzie silniejszy – wzrośnie siła raniąca, obszar lub czas działania itp. przy czym ilość linii określa ile razy wzrośnie efekt. Na przykład wpisanie *Ognika* w runę składającą się z trzech linii może, w zależności od deklaracji maga, spowodować rozbłysk światła na 15 metrów wokół lub trwać 30 + 30 rund na POZ maga, lub też trwać 20 + 20 rund na POZ maga i rozbłysnąć na 10 metrów.

IDENTYFIKACJA ZNAKÓW

MAGICZNYCH

Wszystkie runy oraz magiczne figury można zidentyfikować, co oznacza rozpoznanie ich właściwości czy też konkretnych czarów w nich zawartych – jeśli postać nie miała wcześniej styczności z podobnym czarem, może określić jedynie ogólny efekt jego działania, np. fakt, że po uaktywnieniu ofiara zostanie porażona ładunkiem elektrycznym. Każdą linię identyfikuje się osobno poprzez zbliżenie do niej dłoni – w przypadku niepowodzenia, nie można podjąć próby identyfikacji kolejnej linii do czasu osiągnięcia kolejnego POZ (będzie ona automatycznie nieudana). Identyfikację testuje się rzutem na 1/2 UM + 1/10 MD i powodzenie lub niepowodzenie nie ma wpływu na możliwość skorzystania ze zdolności wycierania znaków.

TWORZENIE ZNAKÓW MAGICZNYCH

Tworzenie zarówno run jak i figur magicznych przebiega w podobny sposób. Osoba tworząca znak wybiera sobie płaską, czystą i gładką powierzchnię w kształcie okręgu o średnicy 1 metra, a następnie, za pomocą odpowiednich narzędzi (kreda w przypadku skały, rylec w przypadku gliny, węgiel w przypadku drewna itp.), rysuje pożądaną figurę. Narysowanie jednej linii wymaga udanego rzutu na $1/2 \text{ ZR} + 1/10 \text{ MD} + 1/10 \text{ UM}$, zaś nieumiejętne tego wykonanie nie powoduje żadnych konsekwencji, poza koniecznością powtórzenia procesu. Rysowanie jednej linii trwa k10 rund. Następnym krokiem jest wpisanie w każdą linię wybranego czaru, co sprawdza się rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów i wymaga każdorazowo poświęcenia PM w ilości określonej przez opis czaru i zwiększonej o k10 punktów. Oczywiście nieudane wpisanie czaru oznacza utratę poświęconego na to PM.

WYCIERANIE ZNAKÓW MAGICZNYCH

Wycieranie znaków oznacza ich całkowite unieszkodliwienie. Polega ono na delikatnym zatarciu pojedynczych linii tworzących znak bez uaktywnienia zawartego w nich czaru – wykonuje się to przy pomocy czystej szmatki zwilżonej wodą, ale w uzasadnionym przypadku MG może pozwolić na zatarcie znaku wrytego w glinie np. za pomocą patyka itp. Jednakże, w przypadku niepowodzenia, automatycznie aktywuje się zawarty w znaku czar (w ścieranej i wszystkich nie wytartych dotąd liniach). Działanie to sprawdza się za pomocą rzutu na $1/2 \text{ UM} + 1/10 \text{ MD}$ pomniejszoną o POZ twórcy znaku. Starcie jednej linii trwa k10 rund i wymaga osobnego rzutu, zaś osoby posiadające tę zdolność mogą wycierać zarówno kleryczne figury jak i czarodziejskie runy.

INNE ZDOLNOŚCI

Wśród licznych zdolności związanych z magią, na Orchii znalazło się miejsce także dla umiejętności, których charakter jest, chciałoby się powiedzieć, antymagiczny. Stanowią one specyficzną odpowiedź niektórych profesji na obecność i kształtowanie energii magicznej przez istoty rozumne.

NIEWIARA W MAGIĘ

Niewiara jest naturalną odpornością barbarzyńców na wywołane w sposób sztuczny efekty magiczne, czyli najczęściej przez wszelkiej maści czarodziejów. Barbarzyńcy to profesja, która nie uznaje magii w postaci czarodziejskich zaklęć (ale nie mają nic przeciwko efektom klerycznym, a w szczególności druidycznym i szamańskim) – wywołuje ona ich nienawiść i może być powodem wywołania furii. Dlatego, jeśli postać nie miała w ciągu ostatnich 24 godzin bezpośredniego kontaktu z efektami magicznymi (głównie ofensywnymi, nie dotyczy to magii klerycznej, magicznych przedmiotów noszonych przez postać lub jej towarzyszy, a za zgodą MG także typowych efektów od dłuższego czasu regularnie występujących wśród najbliższych przyjaciół postaci – np. druzynowego czarodzieja, regularnie rozświetlającego ciemności za pomocą zaklęcia lub krzątającego nim ogień), w przypadku ich pojawienia się, barbarzyńcy przysługuje prawo do powtórnego rzutu obronnego przeciw magii, jeżeli poprzedni był nieudany. Udany test działa analogicznie jak zadziaływanie Antymagii – czar omija barbarzyńcę (i można traktować to jako dalszy

brak kontaktu z magią, na wypadek kolejnych pojawiających się czarów). W przypadku zaklęć wywołujących efekt obszary, jak np. *ognista kula*, barbarzyńca, który wykona udany rzut na odporność nr 8, nie odnosi żadnych ran, lecz znajdujący się w pobliżu towarzysze traktowani są na normalnych zasadach. Jednak jeśli w ciągu pełnej rundy postać nie opuści miejsca eksplozji *kuli*, może odnieść obrażenia od niemagicznych efektów wywołanych przez czar – w tym przypadku od poparzeń wywołanych zapalonymi przedmiotami.

NISZCZENIE MAGII

Doświadczeni barbarzyńcy, uniesieni słusznym gniewem, posiadają także unikalną zdolność podjęcia jednorazowej próby zniszczenia przedmiotów, którym zostały nadane cechy magiczne lub emitują efekty magiczne (wciąż nie dotyczy to artefaktów oraz przedmiotów związanych z wiarą – np. relikwii). Może być to oznaczać konieczność użycia narzędzia i brutalnej siły fizycznej, prowadząc do bezpowrotnego uszkodzenia danego przedmiotu i rozproszenia zawartej w nim magii. Aby niszczenie magii okazało się skuteczne, barbarzyńca musi wykonać udany rzut na UM, zaś przedmiot jest testowany na swoją aktualną wytrzymałość, zmniejszoną o 1 punkt na POZ barbarzyńcy. Jeżeli rzut na UM się powiedzie, ale przedmiot nie zostanie zniszczony, automatycznie otrzymuje on k10 uszkodzeń, co samo w sobie także może spowodować jego zniszczenie.

Zniszczenie magicznego przedmiotu powoduje gwałtowne uwolnienie się Potencjału Magicznego, jaki został w nim umieszczony. Barbarzyńca ma jednak 5% szansy na POZ, że energia ta zostanie rozproszona, a nie eksploduje, zadając 10 obrażeń na każdy zgromadzony w przedmiocie PM (wliczając w to blokadę), ewentualnie połowę po udanym rzucie na odporność nr 5 lub nie zadając obrażeń na skutek zadziaływania niewiary w magię. Jeżeli jednak zniszczenie przedmiotu nastąpiło na skutek uszkodzeń (rzut na wytrzymałość powiódł się), eksplozja następuje automatycznie.

ODPORNÓŚĆ NA MAGIĘ

Zdolność odporności na magię różni się od niewiary w magię tym, że posiadająca ją postać zna i uznaje działanie efektów magicznych wywołanych przez czarodziejów, pozwala także oprzeć się działaniom magii klerycznej (ale nie specyficznym zdolnościom, jak np. przekleństwu). Oznacza to, że ma prawo do wykonania dodatkowego rzutu obronnego na efekt magiczny, jeżeli poprzedni był nieudany, ale jeżeli test się powiedzie, zadziała efekt przewidziany w opisie czaru jako konsekwencja udanego rzutu na testowaną odporność – np. *ognista kula* zada tylko połowę normalnych obrażeń.

WYCZUCIE MAGII

Wyczucie magii to swoistego rodzaju dodatkowy zmysł, który połączony z całą rundą koncentracji, pozwala postaci określić w promieniu $1/10 \text{ SZ}$ obecność magii lub aktywnych efektów magicznych (np. iluzji). Nie jest możliwe dokładne zlokalizowanie tej magii, a jedynie stwierdzenie jej obecności, co więcej nie dotyczy to noszonego przez postać lub jej towarzyszy ekwipunku lub magicznych efektów na nich działających (jeżeli koncentrująca się postać jest ich świadoma). Aby wyczucie zakończyło się sukcesem, należy wykonać udany rzut na UM. W przypadku jego niepowodzenia, postaci nie udaje się wyczuć niczego niezwykłego.



CZARY MAGÓW

Atoun PANE¹²

KRAĞ I

1. MAGICZNY POCISK

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wywołuje jasną (niewidzialną w świetle słonecznym) iskrę – pocisk zawsze trafia w cel (także po łuku) i zadaje $1k10 \times 10$ obrażeń + $1k10 \times 10$ na każde 10 POZ maga, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (odporność nr 9).

2. ROZKOJARZENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota + 1/POZ.

Opis: zupełnie dezorientuje potraktowane nim istoty – nie mogą one podejmować żadnych działań (atak, obrona, rozmowa itp.). Czar trwa aż do jego odparcia udanym rzutem na odporność nr 2 (jeden rzut wykonywany jest na początku każdej rundy – także tej, w którym został rzucony). W przypadku bezpośredniego zagrożenia (np. gdy zbliży się ktoś niebezpieczny) postać może uciec, a jeśli nie jest to możliwe, biernie się bronić (bez obrony z tarczy, broni i zdolności).

3. PŁONĄCE DŁONIE

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: na prawej dłoni maga pojawia się magiczny ogień, który nie czyni mu krzywdy, o ile nie skieruje go w swoim kierunku. Dotkniętej istocie (trafienie sprawdza się rzutem na aktualną ZR zmniejszoną o obronę z aktualnej ZR istoty oraz ew. magii i obronę broni) zadaje $1k10 \times 10$ obrażeń od magicznego ognia, ew. połowę, jeśli postać wykona udany rzut na odporność nr 8. Płonąca ręka podnosi bliską obronę maga o 25 pkt. Jeżeli mag ma powyżej 125 UM, jest w stanie wytwarzać ogień z obydwu dłoni naraz. Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłoń oddzielnie i w walce podnosi bliską obronę o 50 pkt. (po 25 za każdą rękę). Jeżeli mag ma powyżej 150 UM, jest w stanie wytwarzać ogień na całym ciele (nie rani go, ani nie niszczy noszonych przez niego przedmiotów). Pozwala to atakować w jednej rundzie każdą dłoń oddzielnie, a ponadto każda istota, która dotknie go gołym ciałem, otrzymuje obrażenia ($1k10 \times 10$, ewentualnie ich połowę). Stan ten podnosi obronę maga o 100 pkt. w stosunku do atakujących wręcz. Ogień z płonących dłoni jest w stanie uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 zadanych obrażeń). Jest to skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu nie wyszedł udany rzut na wytrzymałość. Przedmioty z łatwopalnych materiałów (jak papier, pióra, lekkie tkaniny) mogą ulec zapaleniu. Mag może w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru.



4. ZAMKNIĘCIE/OTWORZENIE DRZWI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: drzwi o powierzchni mniejszej niż 1 pole + 1 pole/5 POZ.

Opis: czar ten może być użyty zarówno do zamknięcia, jak i do otwarcia drzwi, a także przesuwanych ścian zapadni i schowków. Zamknięcie tym czarem drzwi dwukrotnie zwiększa ich wytrzymałość i obronę (czasowo je umagicznia), a ponadto uniemożliwia ich otwarcie, licząc od pierwszej próby przez najbliższe $1k100 \times 10$ rund. Otwierając tym czarem drzwi, mag ma szansę $10 + 10\%$ na POZ, że lekko je uchyli. W wypadku, gdy drzwi te są zabezpieczone zamkami, wtedy za każdy z nich szansa ta ulega zmniejszeniu o 5-25% – zależnie od ich skomplikowania (w wypadku magicznych zamków o maksymalną wartość). Magiczne wrota zmniejszają szansę otwarcia o połowę (i od tego odejmuje się modyfikator wynikający z ilości zamków). Gdy czar nie skutkuje w stosunku danych drzwi, wtedy na aktualnym poziomie doświadczenia maga są one dla niego nie do pokonania. Uwaga: rzucenie tego czaru podczas próby otwarcia/zamknięcia drzwi przez złodzieja za pomocą wytrychów, zwiększają jego szansę o 20 pkt. (nie mówiąc już o tym, że czar sam też może zadziałać).

5. OGNIK

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: 10 rund + 10 rund/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: wokół miejsca, na które się go rzuciło, pozwala używać światła, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub w półmroku normalną jasność. Rzucony prosto w oczy oferuje o 10 pkt. zmniejsza trafienie, obronę, UM i szansę na użycie zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać, na którą go rzucono, nie wykona udanego rzutu na odporność nr 5 lub jest wrażliwa na światło. Niektórym martwiakom rzucony bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń, ale sam ognik w tym momencie automatycznie znika. Uwaga: przebywanie w półmroku o 10 pkt. zmniejsza trafienie, obronę, UM i szansę powodzenia zdolności.

6. MAGICZNA SIŁA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach.

Opis: telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga, którą można manipulować w jednej rundzie, nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi 1/10 część UM maga. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ maga, liczonej w metrach. Czar ten działa, dopóki koncentruje się na nim rzucający. Za aprobatą MG, czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś, jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn. balansuje) lub do przytrzymania ciosu, w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF ataku o analogiczną wartość, co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM maga. Uwaga: rzucony na istotę spadającą, z reguły o połowę zmniejsza szybkość jej spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar kończy się. Niekiedy z czaru tego korzysta się, próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagnie czy piasku.

7. MAGICZNA TARCZA

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: przed magiem.

Opis: tworzy niewidzialną barierę ochraniającą maga i ew. osobę znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje dodatkowe 10 pkt. do odporności na wszelkie czary rzucone od przodu oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku. Zaabsorbowanie przez ten czar jednego strzału lub pocisku (także magicznego, jak *magiczny* lub *czarny pocisk*, *ognik*, *iluzyjny sztylet*, *piorun*) powoduje skrócenie działania czaru o 1 rundę. Nie chroni jednak przed atakami obszarowymi, ale w bezpośrednim starciu tarcza zwiększa obronę maga od przodu o 20 pkt. + 1 punkt/POZ. Uwaga: tarcza ta przemieszcza się wraz z magiem, a jej centrum znajduje się na wprost jego piersi.

8. SKRUSZENIE DREWNA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 drewniany przedmiot, maksymalnie 1 metr sześcienny/50 UM maga.

Opis: powoduje widoczne jako rysy pęknięcia niemagicznego drewna. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego, taki przedmiot ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Żywemu i animowanemu drewnu czar ten zadaje 1k10 × 10 obrażeń + 1k10 × 10 na każde 2 POZ maga. Czar ten nie działa na drewno nasączone wodą lub w niej zanurzone.



9. NATURALNA ODPORNOŚĆ

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 2 godz. + 2 godz./POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: przedmiot lub istota staje się całkowicie odporna na naturalny chłód, ciepło itp. Dodatkowo odporności na magiczne zimno i ciepło są większe o 20 pkt. Czar ten o połowę zmniejsza też obrażenia i uszkodzenia doznawane od ognia lub mrozu.

10. UDERZENIE WIATRU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 2 metry + 2 metry/POZ.

Opis: wytwarza bardzo silny kierunkowy podmuch wiatru. Ma on możliwość porwania i oderwania od ziemi każdej istoty lub przedmiotu o masie mniejszej niż połowa SF maga. Ofiara czaru porwana wiatrem jest ciskana na odległość 1k10 metrów + 1 metr/POZ maga i od wstrząsu przy upadku odnosi k10 obrażeń za każde 2 metry lotu, a przedmioty otrzymują 1 uszkodzenie. MG, w zależności od rodzaju podłoża, ma prawo zmodyfikować obrażenia czy uszkodzenia. Obiekty przytrzymujące się czegoś, względnie mocno przytwierdzone do podłoża lub cięższe od połowy SF rzucającego ten czar, mogą jedynie stracić równowagę (przesunąć się lub przewrócić). Sprawdza się to rzutem na aktualną ZR lub szansą założoną przez MG. Czar ten w zasadzie nie wpływa na obiekty o masie większej niż SF maga liczona w kg, jednakże w wypadku wystąpienia śliskich nawierzchni, czar może podciąć nawet giganta. Uwaga: po rzuceniu tego czaru, mag jest wyczerpany i musi odpocząć k5 rund.

1. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku wybranej istoty.

Opis: w trakcie trwania tego czaru, postać nim objęta widzi wszystko, co jest niewidzialne. Uwaga: czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

2. MAGICZNE LUSTRO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: przed postacią.

Opis: tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą półprzezroczystą zwierciadlaną taflę. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, która ma na sobie ten czar, ale zawsze jest na wprost jej piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobę stojącą tuż za jej plecami, jednakże obydwie postaci mają wtedy trudne warunki (co do połowy zmniejsza m. in. ich trafienie, obronę i UM). Czar ten jest w stanie odbijać skierowane z przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magię oczu bazyliuszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok. Dodatkowo jego magia daje 20% bezwzględnej szansy z daleka i 10% z bliska, że nie trafią czary, pociski lub ciosy skierowane na chronione osoby. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych.

3. MAGICZNY HARPUN

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

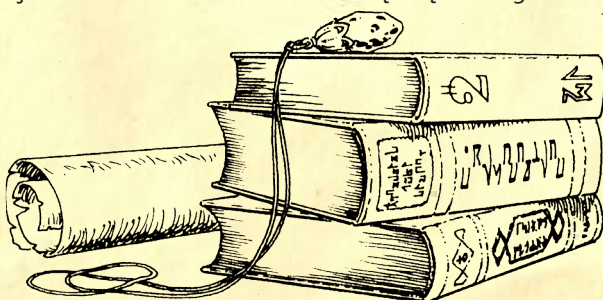
Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda + 1 runda/3 POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w ręku maga materializuje się magiczny harpun, który może być rzucony w przeciwnika. Skuteczne trafienie ma miejsce wtedy, gdy mag wykona udany rzut na aktualną ZR, zmniejszoną o obronę z aktualnej ZR i magii przeciwnika. Zawarta w harpunie energia zadaje 50 obrażeń, ew. połowę, jeśli odparło się jej moc. Harpun tkwi w ciele ofiary jeszcze przez 1 rundę/3 POZ, zadając w każdej z nich identycznie obrażenia. Ubocznym efektem tego czaru jest to, że ofiara w każdej rundzie działania czaru ma UM zmniejszone do połowy oraz nie jest w stanie samodzielnie odsunąć się od maga.



Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: z ręki maga po linii prostej wyrzeliwuje promień elektryczności. Dochodząc do celu, razi on każdą istotę stojącą dokładnie na drodze. Każda ofiara czaru otrzymuje 1k10 obrażeń/2 POZ maga, jeżeli jednak nie wykona udanego rzutu na odporność nr 9, otrzymuje ich dziesięciokrotnie więcej. Uwaga: posiadanie w ręku całkowicie metalowych broni (np. mieczy, szabl i itp.) o 10 pkt. zmniejsza szansę odparcia czaru. To samo dotyczy także noszonych metalowych zbroi.

5. PALĄCE PRĄDY

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 pole, ewentualnie 1 istota.

Opis: na polu, wybranym uprzednio przez maga, czar ten wytwarza magiczne prądy. Są one widoczne w półmroku i w ciemności jako jarzące się błękitne smugi. Istota, która w danej rundzie przebywała na polu objętym tym czarem, otrzymuje od elektryczności 1k10 × 10 obrażeń. Czar tego można też użyć przeciwko pojedynczej istocie – rzucając go na nią. Trwa on wtedy do momentu odparcia go udanym rzutem na odporność nr 9. Rzut ten postać wykonuje na początku każdej rundy trwania czaru.

6. ZAKŁĘCIE BRONI

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 przedmiot (broń).

Opis: pozwala umagicznic dany egzemplarz broni przeciwko określonym istotom, a dokładnie przeciwko jednej określonej rasie. Jest to możliwe, jeśli ten egzemplarz broni zranił wcześniej jakiegoś osobnika tego gatunku. Zakłęcie broni powoduje, że każdorazowo zraniona nią istota może otrzymać 50 dodatkowych obrażeń (wysokie wyparowania zbroi, mogą zmniejszyć ich ilość lub im zapobiec). Za każde pełne 100 pkt. UM rzucającego ten czar, broń taka ma dodatkową moc 50 pkt. do trafienia i obrażeń. Przykładowo więc mag z UM równymi 110 pkt. daje broni 50 pkt. do TR i 100 pkt. do obrażeń. Standardowo zakłęcie to zanika po upływie 1 dnia od czasu jego rzucenia, jednak wpisanie tego czaru w znak runiczny znajdujący się na danej broni, powoduje że czar uaktywni się dopiero po rundzie od naruszenia struktury tego symbolu. Czar ten uaktywnia się więc w momencie użycia tej broni przeciwko jakiegokolwiek przeciwnikowi. W przypadku, gdy jest to niewłaściwa dla magii tego zakłęcia istota – czar nie przynosi żadnego efektu. Zakłęcie przestaje działać także gdy broń zetknie się z wodą lub wilgocią przez okres dłuższy niż kolejne 5 rund.

7. OCZAROWANIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ + specjalny.

Obszar działania: 1 istota w 1 rundzie.

Opis: skupiając uwagę na 1 istocie w 1 rundzie, mag może zmienić nastawienie do siebie innej osoby na korzystniejsze o jeden stopień. Jest to możliwe, jeżeli ofiara nie wykonała udanego rzutu obronnego na odporność nr 2. W postaciach, które nie odparły czaru, z postawy wrogiej czyni neutralną (choć w przypadku głodnego drapieżcy niczego to nie zmieni), a neutralną zmienia w przyjacielską (w powyższym wypadku już się to liczy). Czar ten nie ma efektu w czasie walki oraz w szczególnych sytuacjach (np. podczas tortur, niewoli). Uwaga: nieprzyjazne działanie maga wobec ofiary czaru (np. próba wyłudzenia czegoś), dość szybko może zmienić nastawienie na gorsze.

8. WYWOŁANIE DESZCZU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1k10 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: kwadrat o boku 5 metrów/POZ.

Opis: mag, stojąc pod gołym niebem i kondensując parę wodną w powietrzu, wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W suchym otoczeniu (step, pustynia itp.) trwa on połowę krócej, a podczas deszczowej pogody (tzn. gdy zanosi się na deszcz) dwukrotnie dłużej. Normalnie deszcz ten ogranicza wszystkim o 10 pkt. trafienie, UM i szansę wykonywania zdolności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (ew. również czas ich trwania) i ma szansę (5%, kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (pochodni, ogniska itp.). Uwaga: w czasie suszy itp. wywołanie deszczu można rzucić tylko 1 raz na k10 dni.

9. LEWITACJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: danej istocie lub przedmiotowi o wadze mniejszej od UM maga (w kg), umożliwia pionowo unosić się lub opadać (z prędkością 2 metrów na rundę) albo utrzymać się na danej wysokości. Odpychany lub ciągnięty obiekt może być dodatkowo przesunięty na danej wysokości w bok. Istoty, które nie mają ochoty oderwać się od ziemi, są w stanie nie być objęte czarem, jeżeli czegoś mocno się przytrzymają (i nie zostały zaskoczone) lub gdy wykonają udany rzut na odporność nr 5. Dyspozycje o wysokości, na której postać lewituje, czas, w którym ma zacząć się zniżanie lub odwołanie czaru w dowolnej chwili, ustala mag w chwili rzucania czaru. Każdy umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się na lewitującej postaci lub rzeczy przez minimum 3 segmenty (w wypadku lewitacji siebie, czyni to podświadomie), może wydać nowe dyspozycje. Postać lewitującą traktuje się jakby była częściowo w trudnych warunkach. W tym

wypadku oznacza to do połowy zmniejszenie trafienia i UM oraz zwiększenie obrony o 30 pkt. Po zatrzymaniu się na ustalonej wysokości, wszystko wraca do normy. Postać, która spadnie z wysokości, odnosi 1k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku (bez względu na wyparowania) za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, którym nie powiedzie się rzut na wytrzymałość, otrzymują 1k10 uszkodzeń/2 metry lotu. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połowę lub nawet całkowicie je pominąć. Uwaga: połączone czary, rzucane przez kilku magów, są w stanie podnieść nawet giganta.

10. ŚWIATŁO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu 10 metrów wokół miejsca rzucenia.

Opis: w promieniu 10 metrów wokół maga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. k100 pkt. co rundę) lub są spowalniane. Uwaga: poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność wyłącza działanie infrazycji oraz innych rodzajów przystosowania oczu do ciemności.



KRAĞ III

I. NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: potencjalnie 1 dzień (24 godziny).

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Niewidzialnej postaci dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć ofiarę przy pierwszym ataku (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy jej aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie, ma obronę liczoną z całej aktualnej ZR.

2. WIADOMOŚĆ

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala jednostronnie i na dowolną odległość, ale w obrębie jednej sfery egzystencji, przekazać określoną informację innej istocie. Warunkiem dotarcia informacji jest to, że obu istot nie dzieli żadna magiczna bariera, a rzucający czar bardzo dobrze zna postać, do której ma być nadana informacja. MG może w tym celu założyć, że taka znajomość musiała trwać np. około 10 dni. W trakcie rundy można podać



maksymalnie około 10 słów. Jeśli wiadomość nie została uprzednio dobrze przygotowana (np. postać zastanawia się w trakcie trwania czaru co ma powiedzieć), ilość słów, które jest w stanie przesłać mag, drastycznie się zmniejsza.

3. PSYCHICZNA TARCZA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: tworzy niewidzialną barierę ochraniającą przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporność na te czynniki zwiększają się o 20 pkt. + 10 pkt./5 POZ maga. W wypadku odpięrania czynników działających na sugestię, magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego rzutu na tę odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np. przed zwariowaniem w *obłądnie otoczenia* lub przed utratą kontroli na sobą w przypadku czaru *chaos*. Czar *psychiczna tarcza* jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *cios psychiczny* (albo *psioniczny*), po czym kończy swoje działanie.

4. PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czar ten może zostać rzucony w formie *przyspieszenia* albo w formie *spowolnienia*. Rzucony jako *przyspieszenie* dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ. Rzucenie *spowolnienia* powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W przypadku gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia, musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

5. KRZEPA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godz./POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotkniętej postaci na określony czas dwukrotnie zwiększa się SF (i wszelkie wynikające z niej premie do walki). Czar ten nie jest kumulatywny z typową furią, ani z żadnymi przedmiotami zwiększającymi magicznie SF. Czar ten jest w stanie objąć istotę o maksymalnym ciężarze do 150 kg (czyli 600 SF), chociaż każde kolejne rzucenie go podwaja tę granicę (a więc np. trzykrotnie rzucony obejmuje istoty o wadze do 600 kg, ale jej siła zostanie tylko podwojona).

6. PRZYWOŁANIE WOJOWNIKA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten kreuje magiczną nierealną postać wojownika. Wizualnie przypomina ona rasą i płcią rzucającego ten czar. Taką istotę traktuje się jak żywą. Jest on wojownikiem i potrafi władać startowymi zdolnościami kasty żołnierskiej (patrz zdolności profesjonalne wojownika nr 1-10). Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ maga. I tak: ŻYW = 100 pkt. + 10/POZ (nie posiada stanu agonii); SF = 100 pkt. + 20/POZ (mączy się normalnie); ZR i SZ po 50 pkt. + 5/POZ; INT, MD, PR i UM po 50 pkt. + 1/POZ; CH = 0 (postać jest niema); odporności: 30 pkt. + 5/POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry. Sprowadzony wojownik obleczone jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroję i posiada pewne obronne właściwości – zapewnia 10 pkt. obrony/POZ maga, po 20 pkt. wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt. zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt. odporności psychiczne. Magiczny wojownik ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez maga w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt. + 10/POZ maga. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By mógł walczyć, mag musi się o nią postarać. W swych poczynaniach przywołany wojownik kieruje się telepatycznie wolą maga lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy, mag zmuszony jest pozostawać skupionym. Czar ten (i postać wojownika) ulega rozproszeniu po dniu lub w momencie śmierci przywołanej postaci.

7. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru, tak że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM maga.

8. ZWIERCIADŁO ZAKRZYWIENIA

Odporność: zaklęcie, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: przed magiem.

Opis: jest w stanie odchylić każdy czar (z wyjątkiem obszarowych itp.) lub wzrok niektórych istot maksymalnie o kąt 10 stopni/POZ maga, tak że może zostać on skierowany na istotę obok. Każdy odbity w ten sposób czar skraca trwanie zwierciadła o 1 rundę.



9. ODKRYCIE PRAWDY

Odporność: zaklęcie, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota lub powierzchnia 1 pola.

Opis: pozwala na danym polu odkryć ukryte przejście, magiczną lub mechaniczną pułapkę (np. symbol strażniczy), a także obecność utajonego pisma itp. Czar ten może też wykryć w danej istocie ewidentne zło, dobro lub neutralność, efekty *zauroczenia*, *uroku* lub *przejęcia* itd. W niektórych wypadkach MG może pozwolić wykryć nim inne efekty (np. iluzję, specyficzną magię). Po rzuceniu tego czaru na dany przedmiot magiczny, ma się o 5 pkt./50 UM większą szansę identyfikacji (przy czym dotyczy to także identyfikacji artefaktów).

10. OGNISTA KULA

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ.

Opis: w określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać $1k10 \times 10$ obrażeń na każde 3 POZ maga. W wypadku udanego rzutu na odporność nr 8, doznaje się tylko połowy tych obrażeń. Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień muszą przetestować wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu, przedmioty doznają uszkodzenia w ilości równej $1/10$ siły ognia (oznacza to np. rozhartowanie, pęknięcie, spalanie). Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia ($1k10 \times 10/3$ POZ maga).

KRAĞ IV

1. LATANIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt. + 1/rundę.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ + specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: daje dotkniętej postaci naturalną zdolność latania w dowolnym kierunku z szybkością równą 1/10 SZ (liczoną w metrach/rundę). Czar ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, śmierć i wszelka utrata świadomości kończy czar, ewentualnie powodując zranienie od wstrząsu po upadku w rozmiarze 1k100 obrażeń na 2 metry wysokości powyżej 2. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to także szansy wykonania niektórych czynności wymagających skupienia. W wypadku wykonywania ostrych zwrotów w locie, obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji, nie można wtedy walczyć, ani rzucać czarów. Postacie nietrzeźwe lub nie posiadające minimum po 50 pkt. INT i UM nie są w stanie korzystać z efektu tego czaru.

2. CIOS PSYCHICZNY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota + mag.

Opis: pozwala skumulować energię własnego umysłu i wysłać go w kierunku wroga. Niszczy ona jego umysł zadając 20 ran umysłowych na POZ maga. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający otrzymuje połowę zadanych obrażeń. Uwaga: czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kości (a więc typu II, VI i X).

3. CZASOWE UMAGICZENIE BRONI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 rundy.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ, ewentualnie stały.

Obszar działania: 1 niemagiczna broń lub przedmiot.

Opis: przelanie energii na niemagiczną broń, pozwalającą ją umagicznić (jako broń słabo magiczną i bez blokady PM), co zwiększa to jej potencjalną szansę trafienia o 1k10 × 10 pkt. oraz o taką samą wartość właściwości raniące. O ile uległo zwiększeniu szansy TR i o ile wzrosła ilość zadawanych obrażeń można się dowiedzieć dopiero po identyfikacji. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też i innych czarów tego typu. Wyjątkiem są jednak czary opierające się na wierze i przeznaczeniu (np. *błogosławieństwo*). Wilgoć lub woda, która będzie działała na taką broń przez ponad minutę (6 rund), automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć). Uwaga: założenie blokady PM na broń poddaną temu czarowi powoduje, że pozostaje ona magiczna na stałe, aczkolwiek jej premia do TR i zadawanych obrażeń zmniejsza się o połowę. Taką broń traktujemy jako średnio magiczną.

4. SKRUSZENIE KAMIENIA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześcienny/50 UM.

Opis: powoduje pęknięcia niemagicznego kamienia, widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) kamień taki ulega rozkruszeniu. Żywym i animowanym istotom z kamienia (żywiolak ziemi czy kamienny golem) czar ten zadaje 1k10 × 10 obrażeń/2 POZ maga.

5. ANIMACJA PRZEDMIOTU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 200 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 przedmiot o objętości 1 metra sześciennego/POZ.

Opis: nadaje czasową zdolność ruchu i świadomość wybranemu niemagicznemu przedmiotowi. Warunkiem zadziałania czaru jest jednak to, by taki przedmiot był wykonany z w miarę jednolitego materiału. Animowana rzecz potrafi wykonywać proste czynności nakazane przez maga w momencie rzucania czaru. Nadana zdolność ruchu i świadomość umożliwiają takiemu przedmiotowi prawie dowolne wyginanie się. Oznacza to możliwość przemieszczania poprzez toczenie się lub kroczenie na nogach (w wypadku stołów lub krzeseł). Wyginanie lub prostowanie niektórych fragmentów umożliwia także zadawanie ciosów. W walce animowany przedmiot traktowany jest zależnie od swojej wielkości i masy. Jego parametry ustala MG. Najczęściej posiada 1 atak na rundę (opóźnienie 4 segmenty). Umiejętność trafienia wynosi 50 pkt. + 10/metr długości przedmiotu. Po skutecznym ciosie zadaje 50 obrażeń/metr długości (lub 10 cm szerokości). Oczywiście tu także stosujemy dorzut losowy. Obrona takiego przedmiotu wynosi 10 pkt. + 1 punkt/2 cm średnicy (w wypadku posiadania śliskich nawierzchni: 2 pkt./2 cm średnicy). Posiada też wyparowania równe 1 punkt/1 cm średnicy i ŻYW 100 pkt./metr długości przy grubości minimum 10 cm. ZR przedmiotu wynosi 20 pkt., zaś SZ 10 pkt./POZ. Dodatkowo przedmiot traktujemy jakby posiadał INT maga, MD równą 1, zaś odporności równe 25 pkt. + 1 punkt/1 cm średnicy. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych, wyparowania i ŻYW mogą być 2-3 razy większe, a SZ 2-3 razy niższa. Czar przestaje działać, jeżeli animowanemu przedmiotowi zada się więcej obrażeń, niż posiada ŻYW (nie posiada stanu agonii) lub gdy się go przełamie. Uwaga: MG może zmienić te parametry, w zależności od kształtu i materiału, z którego wykonano przedmiot, np. drewno jest dwukrotnie słabsze, a uderzenia materiałem bardziej miękkim nie ranią itd.



6. MAGICZNA ZBROJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały, ew. 10 rund/POZ.

Obszar działania: mag.

Opis: skumulowaną formą energii otacza postać maga. Wizualnie jest to jasna aura, która przypomina metalową zbroję. Posiada ona także pewne właściwości obronne – zapewnia 10 pkt. obrony/POZ maga i po 20 pkt. wyparowań każdego rodzaju/POZ. Dodatkowo o 20 pkt. zwiększa odporności fizyczne i 10 pkt. odporności psychiczne. Po rzuceniu, czar ten nie działa do czasu, aż zostanie uaktywniony, co zajmuje 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ maga w chwili jego rzucania. Automatyczne uaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia postaci noszącej ten czar. Zbroja ta nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną, czy niemagiczną zbroją, która ogranicza SZ lub ZR.

7. GRZMOT

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: wywołuje obezwładniający huk, który ogłusza na rundę wszystkich znajdujących się w zasięgu czaru, z wyjątkiem martwiaków. Istoty, które nie odparły tego szoku udanym rzutem na odporność nr 4, są ogłuszone i nieprzytomne na kolejne 1k10 rund. Do wykonania rzutu na szok co rundę upoważnione są osoby noszące magiczne hełmy lub posiadające na sobie czar *psychiczna tarcza*.

8. ROZUMIENIE JĘZYKÓW

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 15 rund/POZ (od 10 POZ: 1 godzina/POZ).

Obszar działania: 1 istota o INT powyżej 30 pkt.

Opis: zakłęcie pozwala danej istocie uzyskać zdolność rozumienia danego języka. W praktyce umożliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie. Postać posiadająca 30 pkt. INT jest w stanie korzystać z języków o stopniu trudności równym 1. INT 60 pkt. pozwala rozumieć języki o trudności 2, 120 pkt. INT – o stopniu 3, 240 INT – o stopniu 4, a 480 INT – o stopniu 5.

9. POLIMORFIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: zmienia postać, która nie odparła czaru poprzez udany rzut na odporność nr 10, w inną żywą istotę. Może to być przedstawiciel dowolnej rasy, którą kiedyś widział już

rzucający czar (najczęściej będzie to jakieś zwierzę). Jedynym warunkiem jest wielkość nowej istoty, gdyż nie może ona odbiegać od norm swej rasy, a przy tym musi być podobnych rozmiarów do poprzedniego kształtu. Nowa postać nie tylko nie zachowuje poprzednich zdolności, ale jest wręcz traktowana jako typowy przedstawiciel obecnego gatunku. Wyjątkiem od tej zasady jest ŻYW, która zostaje zachowana z poprzedniej formy (niekiedy dotyczy to także działającej jeszcze magii). Spolimorfowany ma normalne zdolności nowej postaci np. latanie za pomocą skrzydeł, jeśli został zamieniony w coś latającego, ale nie ma dostępu do specyficznych zdolności, takich jak regeneracja, umiejętność rzucania przemian, czarów, ziania, wytwarzania trucizn, petryfikacji itd. Istotę można przywrócić do normalnej postaci tylko podobnym czarem (z intencją powrotu do oryginalnej postaci), ale wtedy wykonuje ona rzut na szok, czy przeżyje. Inaczej dopiero w momencie śmierci przybiera się z powrotem własną postać. Uwaga: mag może zmienić tym czarem także siebie (nie musi się przed nim bronić). Wyjątkowo zachowując swą świadomość, INT i wolę, choć bez skupienia instynktownie zachowuje się jak przybrana rasa. W dowolnym momencie, jeśli nie jest niepokojony, kosztem 1 rundy potrafi sam się odmienić. Wymagany od niego jest również rzut sprawdzający na szok, czy przeżyje tę przemianę.

10. MAGNETYZM

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 40 pkt.

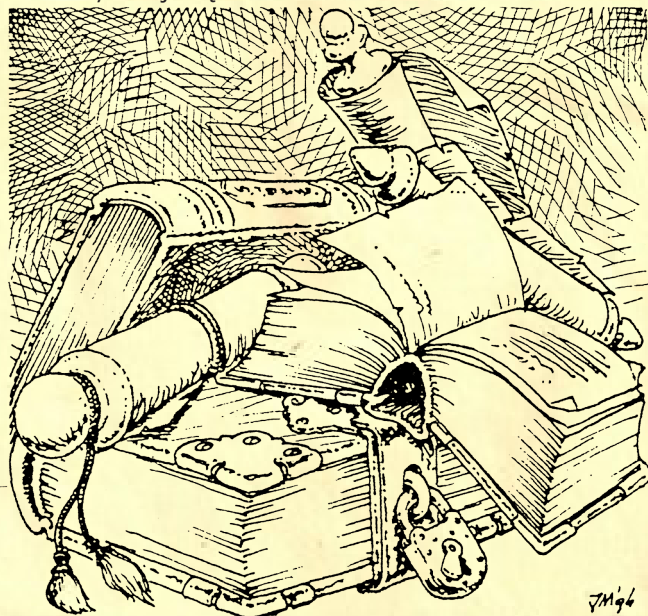
Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: wszystkie istoty na danym obszarze są przyciągane do ziemi. Oznacza to, że zostają spowolnione. W praktyce powoduje to zmniejszenie naturalnej SZ o połowę. Ofiary czaru, które nie odparły go udanym rzutem na odporność nr 9 (sprawdzenie wykonuje się na początku każdej rundy pobytu na danym obszarze), nie mogą chodzić itp., choć na siedząco mogą, z o połowę mniejszą skutecznością (UM i TR) rzucać czary, strzelać z kuszy czy krótkich łuków. Jeżeli ktoś ma na sobie metalową zbroję (ew. dużo metalu), jego obrona przed magnetyzmem jest o połowę słabsza, a więc liczona względem połowy odporności. Oczywiście gdy się tego pozbędzie, to rzut wykonuje się normalnie.



KRĄG V

1. CZASOWE UMAGICZENIE ZBROI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt./kg lub 500 pkt. i blokada.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 godzin/POZ.

Obszar działania: 1 komplet zbroi lub 1 tarcza.

Opis: czar ten pozwala na przelanie energii magicznej na niemagiczny komplet zbroi, co pozwala czasowo ją umagicznąć. Dzięki temu podwójnie zwiększa się obronę zbroi, jej wyparowania i wytrzymałość. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny, więc na jeden komplet można go rzucić tylko raz. Dotyczy to też innych czarów tego typu, z wyjątkiem *błogosławieństwa*. Jakakolwiek wilgoć lub woda, które będą działały na taką zbroję przez ponad minutę (6 rund), automatycznie ją rozmagiczniają. Korzystne efekty przynosi też częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć). W wypadku wykorzystania do rzucenia tego czaru 500 PM/kg wagi zbroi i po założeniu blokady PM, na każdej części kompletu osobno, uzyskuje się stały efekt. Oznacza to w praktyce uzyskanie na stałe umagicznionej zbroi. Podczas zakładania blokady PM zbroja musi być w komplecie i powinna już mieć na sobie ten czar. Pierwszy błąd, przy którejkolwiek blokadzie, oznacza erupcję całego niezabezpieczonego jeszcze blokadą potencjału. Uwaga: czar ten nie działa na zbroje mitrylowe.

2. PROMIEŃ ANTYMATERIALNOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0, ew. 1 rundę/4 POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: tworzy energię przeznaczoną do niszczenia istot niematerialnych lub mocno z niematerialnością związanych. Dotyczy to szczególnie niektórych martwiaków, sił półboskich, niematerialnych form istot pochodzących z innych sfer egzystencji (demonów) czy nawet oddzielonych od ciał duszy (świadomości). Czar ten zadaje takim istotom 1k100 x 10 obrażeń. Udany rzut na połowę wartości odporności nr 5 oznacza złagodzenie obrażeń do 1k100. Promień ten jest w stanie zneutralizować na okres 1 rundy/4 POZ maga większość niematerialnych, energetycznych barier i sfer ochronnych (decyduje MG).

3. CZYTANIE MYŚLI

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 5 pkt.

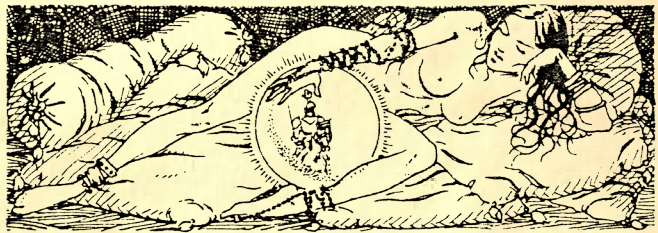
Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota w zasięgu wzroku w trakcie 1 rundy.

Opis: koncentrując się na danej istocie, mag przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne myśli (przemyślenia, zamysły, intencje). W wypadku mało inteligentnych istot, a także bytów inoplanowych lub niecodziennych, MG może zmodyfikować efekt lub wręcz uniemożliwić dowiedzenia się czegośkolwiek. W każdej rundzie czytania, ofiara wykonuje rzut na Intuicję.



Pierwszy udany, oznacza że się zorientowała. Uniemożliwia to dalsze zagłębienie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach. Uwaga: przerwanie koncentracji przedwcześnie, kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także *psychiczna tarcza*.

4. MAGICZNA KULA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: szklana kula.

Opis: zaklęcie to można rzucić na dowolną jednolitą powierzchnię szklanej lub kryształowej kuli o średnicy minimum 10 cm. Musi być ona idealnie przezroczysta, bez skazy, pęknięcia, czy zabrudzenia. Postać, która posiada więcej niż 100 UM, spoglądając w nią, może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotę. W praktyce widzi ją tak, jak istota wygląda i co robi, ale bez wyraźnych towarzyszących szczegółów otoczenia. Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (który chociaż raz musiał być przez maga wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM spoglądającego, zmodyfikowane o plus lub minus 20 pkt. za dobrą lub słabą znajomość obiektu, minus 10 pkt., jeśli postać jest w ruchu, minus 1 punkt na każdy kilometr oddalenia, minus 50 pkt. za magiczne ukrycie itp. Sprawdzenie, czy widzi się cel, wykonuje się w każdej rundzie spoglądania w kulę. Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności, to nie można go wypatrzeć, zaś szansa znalezienia w półmroku jest dwukrotnie mniejsza. Można dowolnie długo spoglądać w kulę, ale co rundę trzeba sprawdzać swą odporność na szok (rzutem na odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza, że postać zasłabła od zaburzeń wzrokowych i traci równowagę. Powtarzające się zaburzenia tego typu, a więc zbyt długie lub zbyt częste korzystanie z kuli, może stać się przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG). Uwaga: jeżeli na kuli dodatkowo nie zostanie założona blokada PM, to wilgoć w przeciągu 1k10 rund jest w stanie ją rozmagiczniać.

5. SKALNA ŚCIANA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: tworzy mur o rozmiarach 2 metry na 2 metry na 1 metr.

Opis: pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym itp. podłożu wypiętrzyć warstwę ziemi. W praktyce okazuje się ona skamieniała i niemagiczna. Po dniu lub gdy zostanie uderzona młotem, kilofem albo podobnym narzędziem lub czarem i otrzyma więcej niż 200 uszkodzeń na 1 metr sześcienny, rozpada się w gruz.

6. MAGICZNA SFERA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu maksimum 1 metra/4 POZ.

Opis: tworzy półprzezroczystą, nieprzenikalną, nieruchomą sferę wokół miejsca rzucenia. Ustawiona na stałym gruncie, stanowi barierę, przez którą nie jest w stanie przejść żadna materia, siła, czar, istota materialna, niematerialna i eteralna. Nie dotyczy to przemian półboskich i czarów typu *magiczne drzwi* i *symbol przemieszczenia*. Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę, otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyste wypychane. Uwaga: istoty posiadające skutecznie działającą antymagię, mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą antymagii może odbywać się nawet co rundę.

7. FAŁA SŁABOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 0, ew. 1 runda/POZ.

Obszar działania: wszystkie istoty znajdujące się na ścieżce o szerokości 1 metra/POZ i długości 1 metra + 2 metry/POZ.

Opis: wszystkim istotom, które nie odparły czaru udanym rzutem na odporność nr 5, zmniejsza dwukrotnie



SF, ŻYW, Wytrzymałość i SZ. Efekt ten trwa dopóki postać nie odeprze czaru, co sprawdza się w każdej rundzie względem połowy odporności na energię (udanym rzutem na połowę odporności nr 5). Wszystkim pozostałym (a więc i ewentualnie tym, którzy już odparli ten czar), znajdującym się na obszarze jego działania, aż do końca trwania czaru, obniża SZ (całkowitą) o 20 pkt. Utracone współczynniki nie powracają, jeśli postać została wprowadzona w agonię lub zabita (oczywiście ew. *uzdrowienie* lub *wskrzeszenie* je przywraca).

8. PRZENIKNIĘCIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istocie dotkniętej – w momencie, w którym ona ze chce – pozwala przeniknąć dowolną niemagiczną, całkowicie płaską powierzchnię, o ile jej grubość nie przekracza 1 cm/POZ maga. Za każdy cm grubości, który taka osoba chce dodatkowo przekroczyć, otrzymuje 1k100 obrażeń, po czym sprawdza, rzutem na odporność nr 4, czy to przetrwała (a więc czy nie umrze). Użycie *przeniknięcia* lub dostanie się do wody na dłuższej niż 6 rund, kończy działanie czaru.

9. TELEPATIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 6 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala rozmawiać w umyśle z określoną, inteligentną istotą, która nie jest temu przeciwna, albo która nie odparła czaru udanym rzutem na sugestię. By się porozumieć, nie trzeba znać języka rozmówcy, gdyż telepatia odbywa się na zasadzie przesyłania pewnych wyobrażeń, sugestii itp., ale za to trzeba pozostawać skoncentrowanym.

10. LUSTRO PAMIĘCI

Odporność: zaklęcie, nr 3.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 dowolne lustro.

Opis: zaklęte tym czarem lustro zapamiętuje każdy obraz, jaki ukazał się przed nim w oświetleniu (ale nie dalej niż w promieniu 1 metra/POZ maga od jego powierzchni). Każdy mag, gładząc je, jest w stanie wywołać interesujący go obraz i prześledzić go w dowolnym momencie i odpowiadającym mu tempie. Zaklęcie to nie jest w stanie zapamiętać wizerunków istot niematerialnych (np. wampira) lub niewidzialnych. Czar kończy się w momencie najmniejszego uszkodzenia lustra lub zawilgocenia (aczkolwiek założenie blokady PM chroni przed tym ostatnim). Uwaga: dany obraz można wywołać tylko raz, gdyż zaklęcie to zapomina obrazy, które raz już odtworzyły.

KRĄG VI

1. SKRUSZENIE METALU

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześcienny/50 UM.

Opis: powoduje pęknięcia niemagicznego metalu, które są widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego, przedmiot taki ulega zniszczeniu (ewentualnie zadając połowę obrażeń). Żywym i animowanym istotom z metalu (niektóre formy żywiołaków ziemi, żelazny golem) czar zadaje $1k10 \times 10$ obrażeń na każde 2 POZ maga. Nie działa na metal zanurzony w wodzie.

2. PRZYWOŁANIE POTWORA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 300 pkt.

Czas rzucania: $1k10$ rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: sprowadza z równoległej sfery egzystencji magiczną, nierealną i żywą postać potwora. Rasę potwora mag może wybrać tylko jeden raz i to w momencie nauki tego czaru. Musi

ona być mu dobrze znana. Oznacza to, że mag wcześniej musiał obcować z nią minimum przez 10 dni. Czar ten nie zadziała na istoty posiadające antymagię oraz powstałe (jako gatunek) w obcej dla maga sferze egzystencji. Najczęściej więc będzie to np. jakiś gigant, troll, bazyliżek, gatunek mniejszego smoka albo pegaz. Przywołana postać jest identyczna pod względem wyglądu, cech lub zachowania do normalnej postaci. Wyjątek stanowi tylko jego ŻYW (i to, co z niej wynika), ponieważ jest ona dwukrotnie wyższa z powodu umagicznienia ciała. To samo dotyczy też naturalnych wyparowań skóry. Obydwie te cechy nie są jednak zwiększone, jeżeli postać jest naturalnie magiczna. Cechy przywołanego osobnika zależą od jego POZ. Ten zaś bazowo jest równy 0. Mag może mieć szczęście i wtedy uda mu się przywołać potwora na wyższym POZ. Szansa, że postać będzie o dwa POZ wyższa, równa jest $1\%/POZ$ maga. Jeżeli taki rzut się powiedzie, mag może wykonać kolejny, czy nie będzie miała o kolejne 2 POZ więcej itd. Przywołany osobnik może używać każdej zdolności przynależnej jego rasie, profesji (jeśli ją ma) i POZ. Istota jest pod kontrolą maga, a w poczynaniach kieruje się jego wolą, przekazaną telepatycznie lub własnym rozsądkiem (instynktem). Postać automatycznie jest odsyłana (znika) po dniu, gdy zginie lub w dowolnym momencie na życzenie przyzywającego.

3. TRON MAGII

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 godz.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamienny tron.

Opis: utrwala antyczną, ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechanicznie zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego stworzenia). Tak umagicznione miejsce, siedzącemu na nim magowi podwaja antyodporność czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ maga. Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez maga czaru. Szansa, że tak się stanie, równa jest $5\%/POZ$ maga. O tym, czy dany czar rzucony na siedzącego na tronie jest dla niego szkodliwy, decyduje MG. Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje antymagię o wartości równej $1\%/POZ$ maga i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie w każdym roku $1k100$ PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu, w promieniu 5 metrów, rozciąga się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią oni tej siły udanym rzutem na połowę odporności nr 5 (zmniejszoną jeszcze o antyodporność). Ta cecha nie wpływa jednak na innych magów z minimum 1 POZ. Niepowołanym istotom, które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń na każdą rundę pobytu. W praktyce więc, w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30 itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą magiem (na minimum 1 POZ) zadaje jej $1k100 \times 10$ obrażeń. Uwaga: w wypadku większych bitew, trony takie wraz z magami umieszczane są na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.



4. SFERA NIEWRAŻLIWOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1-2 metry/4 POZ wokół (zależnie od woli maga).

Opis: na stałym gruncie wokół miejsca rzucenia, tworzy półprzezroczystą, jednostronnie nieprzenikalną, nieruchomą sferę. W momencie rzucania mag musi zaznaczyć, w którą stronę jest ona nieprzenikalna – po tym nie można już tego zmienić. W jednym kierunku nie może przez nią przejść żadna materia, istota, siła, czar, przemiana półboska, czy forma eteralności. Wyjątkowo dotyczy to także przemian boskich i czarów typu *symbol przemieszczenia*, *magiczne drzwi* itp. Jednak czar ten może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę w niewłaściwą stronę, otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyste wypychane. Uwaga: istoty posiadające skutecznie działającą antymagię mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą antymagii może odbywać się nawet co rundę.

5. TELEPORTACJA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: pozwala przenieść każdą dotkniętą istotę w określone miejsce danej sfery egzystencji, w którym już znajdował się mag. W wypadku próby teleportowania się do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu i innej zamkniętej przestrzeni, następuje automatyczna śmierć – rozmazanie przy zetknięciu się z jakąkolwiek pierwszą odgradzającą ścianą lub sferą. Po udanej teleportacji postać pojawia się tam z początkiem następnej rundy, jednak przez czas jej trwania postać jest wyczerpana i nie może podjąć żadnego działania. Postaci niechętnych teleportacji czar nie obejmuje. Istoty nastawione obojętnie do tego czaru, nieświadome go swobodne przedmioty i trupy, muszą wykonać rzut obronny na ten czar. Udany test odporności nr 5 lub wytrzymałości, oznacza niepoddanie się teleportacji. Uwaga: czar działa na zasadzie przenoszenia się zdematerializowanej struktury (a więc oparty jest na zasadzie dematerializacji i materializacji).



KRĄG VII

I. OBŁOK ŚMIERCI

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: 1 pole sześcienną.

Opis: tworzy trującą, ciemną chmurę na danym obszarze, zabijającą każdą postać, która nie odeprze tego gazu rzutem na odporność nr 7. Postacie, którym udał się test otrzymują k100 ran od duszenia (postać broni się w każdej rundzie pobytu wewnątrz). Słaby i średni wiatr jest w stanie przesuwac ten obłok o 1-2 metry na rundę, jednakże każdy silny powiew lub deszcz, rozprasza go. Uwaga: chmura ta jest cięższa od powietrza i rzucona w górę pionowo opada, jednak jej efekt działa wtedy, gdy głowa postaci znajdzie się w jej obrębie.

2. KULA PIORUNÓW

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: do 10 metrów/POZ od kuli.

Opis: mag tworzy elektryczną kulę, którą umieszcza w dowolnym miejscu w zasięgu wzroku. Z niej to, w każdej rundzie trwania czaru, wyzwalane są pioruny w ilości jeden na każde 2 poziomy maga, przy czym każdy, istocie która nie odeprze elektryczności rzutem na odporność nr 9, jest w stanie zadać 10k10 ran na każde 2 poziomy maga. Tor lotu błyskawicy może tworzyć łuk, jak w przypadku *magicznego pocisku*. Mag podświadomie kieruje w kogo uderzy błyskawica, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w zasięgu wzroku. Uwaga: wyjście maga z zasięgu, jego śmierć lub omdlenie, a także pierwszy czar oparty na elektryczności, który dosięgnie kuli, przerywają działanie czaru. Jednakże w przypadku wpisania czaru do magicznego znaku, po jego uaktywnieniu, błyskawice losowo trafiają w żywe istoty znajdujące się w ich zasięgu.

3. KONTROLA OTOCZENIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów/POZ wokół.

Opis: pozwala wykrywać wszelkie nowe elementy w określonym zasięgu, identyfikować przynależność do określonej rasy (jeśli się ją wcześniej znało), wykrywać w przybliżeniu intencje względem siebie (dobre, obojętne, wrogie) oraz wykrywać ewidentne zło lub dobro. Czar ten, bez potrzeby skupienia się, informuje o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół siebie, nawet gdy są niewidzialne, jednakże jakakolwiek stała przeszkoda, jak ściany, sfery ochronne itp., nie dopuszcza do kontrolowania całkowicie zastąpionych obszarów.

4. EKSPLOZJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 metr/2 POZ wokół.

Opis: w danym miejscu wyzwala ogromną energię wybuchu, która ma moc niszczenia. W polach epicentrum (1 metr/4 POZ wokół punktu rzucenia) jest ona w stanie zadać od energii k100 ran na każde 2 poziomy maga, ew. połowę, jeśli istota wykona udany rzut na odporność nr 5. W obszarze poza epicentrum zadaje k100 ran na 4 POZ maga, ew. połowę, po udanym rzucie obronnym. Stałym, niesprężystym fragmentem otoczenia (mur, drzwi itp.), będącym w epicentrum, czar ten zadaje k10 uszkodzeń na 2 POZ maga (10% siły wybuchu). Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają masę mniejszą od 20 kg (80 SF) na poziom maga, są odrzucane na boki średnio na k10 metrów, odnosząc dodatkowo k5 uszkodzeń lub k10 ran na każde 2 metry turlania (przy miękkim podłożu połowę lub nawet nic). Istoty (ew. przedmioty) cięższe i objęte czarem poza epicentrum, muszą wykonać rzut na połowę aktualnej ZR, inaczej zostaną przewrócone (lub przesunięte). Jeżeli czar zostanie umiejscowiony na nie za twardym pojedynczym dużym, na stałe umocowanym przedmiocie typu drzwi, cienka ściana, a także na wozach i podobnych sprzętach, to zadaje im k100 uszkodzeń na każde 2 poziomy maga.

5. UROK

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie odparła tego typu sugestii rzutem na odporność nr 2, staje się fanatycznym przyjacielem maga. Natychmiast, w miarę swych możliwości, wykonuje każdą zrozumiałą prośbę maga (nawet samobójczą), aczkolwiek wypowiedziane wprost polecenie samobójstwa automatycznie niweluje *urok*. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nie czyni nic, by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy jeśli inni jej o tym mówią). W wypadku *uroków* wielokrotnych, istota wykonuje czynności dla pana o wyższej względem niego lojalności.

KRĄG VIII

I. ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: rzucający.

Opis: daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii Życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci mag traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę

mniejsze. W postaci świadomości nic się nie słyszy i nie odczuwa się czynników fizycznych (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą), pod postacią eteralnego obłoczka, ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania w dowolną stronę. Odbywa się ono podobnie jak w przypadku czaru *latanie*, z tym że nie wymaga zużycia dodatkowego PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić w obręb innych sfer egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza po powrocie zginie. Umiera także, jeżeli nie powróci na czas do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała i to nawet, jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. Oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią duszy postać widzi magię (jarzy się ona na niebiesko), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo rozpoznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/rundę), ale nic przez nie nie widzi, dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery. Dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą, którą widzi. Może to być także inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można też atakować inne postacie. Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe *widzenie niewidzialności* nie ujawni jej obecności. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość, mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykle osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które rzuciła ona kierunkowo. Aby zranić duszę wystarczy trafić w nią czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę traktuje się jak pod wpływem *stałej niewidzialności*, z tym że nie można jej wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. Żywołność świadomości oddzielonej od ciała stanowi połowę ŻYW ciała, z którego wyszła. Zadanie obrażeń większych od tej wartości, automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych sfer egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastugów i martwiaków, MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.



2. PROMIEŃ ANTYZBROI

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: na postaci, która go nie odeprze rzutem na odporność nr 5, czar ten niszczy wszelką magię ochronną, niemagiczne odzienie ochronne (zbroję itp.), a także ma szansę zniszczyć przedmioty magiczne, które dają ochronę, jeżeli nie przetrzymają one magii czaru. Broni i podobnych przedmiotów, których używa się do innych celów, czar ten nie dotyczy. Uwaga: czar ten działa m.in. na bazie energii i petryfikacji, dlatego zniszczone przedmioty rozsypują się w proch.

3. ADAPTACJA CIELESNA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 6 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: ciało danej istoty zostaje uodpornione na jakiekolwiek fizyczne niemagiczne czynniki otoczenia, typu pioruny, ogień, pogodę, zawały ziemi (skóra jest na to wystarczająco twarda), wstrząsy itp. W danej chwili istota może być odporna tylko na jeden czynnik. Jeśli zażyczy sobie skórę twardą jak żelazo, to uodparnia się przy tym na ciosy, a więc od niemagicznej broni żelaznej nie odniesie ran. Poświęcając 1 pełną rundę na koncentrację, można zmienić adaptację na inną. Adaptacja jest w stanie zmienić ciężar na lżejszy od powietrza, a więc daje możliwość unoszenia się poprzez wiatr, nie odnoszenia ran przy upadku itd. W zależności od decyzji maga i sytuacji, można ten czar używać do innych czynności, ale należy pamiętać, że jednocześnie może być użyta adaptacja tylko do jednego typu naturalnych czynników (np. jeśli do wody, to już do niczego więcej).

4. OCALENIE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 800 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 rok.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala jednorazowo uratować istotę w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym momencie zagrożenia życia, w którym istota zechce. Warunkiem zadziałania czaru jest to, by czynnik powodujący

śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce, na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy nie ma w pobliżu bezpiecznego miejsca, osłania półrzućmyślową iluzijną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może zmodyfikować efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia. Uwaga: czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np. z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób Żywotności (agonia, *taniec śmierci*, *kradzież cienia*). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

5. STATUA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jeśli czar nie zostanie odparty, dowolną istotę materialną lub półmaterialną (np. wampira) jest w stanie zamienić w kamienną statwę (w pozie, w jakiej ją to zastało, łącznie ze wszystkimi rzeczami, które aktualnie miała przy sobie). Petryfikacja ta trwa na stałe, tzn. dopóki ktoś nie użyje czaru *ożywienie kamienia*, jednakże w tym momencie istota ta musi wykonać sprawdzenie przetrwania (rzutem na odporność nr 4), czy to przeżyła. Uwaga: jeśli statua zostanie uszkodzona itp. to w miejscu uszkodzenia (np. pęknięcia), w momencie ożywienia kamienia, pojawia się identyczna przerwa (np. rana), a więc odłamanie głowy itp. powoduje, że przywrócona do normalnej cielesności istota jest bez głowy, a więc automatycznie staje się martwa (np. brak odłamanej ręki powoduje poważne rany, krwawienie i kalectwo, pęknięcia tułowia w okolicach pleców jest adekwatne do poważnych ran i śmierci z powodu złamania kręgosłupa). Ostateczny efekt uszkodzeń ustala MG, tak samo jak w przypadku upadku/uderzenia statuy ustanawia jej wytrzymałość (np. 10-50%, że ułame się lub pęknie poszkodowana strona statuy).



KRAĞ IX

1. FAZA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/100 UM.

Obszar działania: mag.

Opis: pozwala tak przyspieszyć dla siebie czas, że każdy pozostały w tej rundzie segment (10 SZ) liczy się dla maga jak 1 runda. Przykładowo jeśli po rzuceniu tego czaru do końca rundy zostało magowi jeszcze 30 SZ (3 segmenty), to może działać, jakby miał jeszcze 3 rundy i może np. rzucić 3 czary. Idąc w trakcie trwania fazy, ma dwukrotnie zwiększoną obronę ze ZR i bez problemu jest w stanie uchylić się przed atakami z daleka, czy przed większością czarów (z wyjątkiem niektórych wielkoobszarowych i pocisków zawsze trafiających, jak *magiczny i czarny pocisk, piorun*). Jeżeli zechciałby w tym stanie atakować wręcz, to przeciwników traktuje jak niezwykle spowolnionych (liczy się wyłącznie ich obrona ze zbroi i ew. z magii) i jeżeli zbyt długo nie przebywa w jednym miejscu, to nie musi obawiać się ich ciosów. Uwaga: jeżeli mag musi już odpoczywać, to oczywiście liczy mu się to w rundach fazy.

2. PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIOŁU

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 90/typ, maksymalnie 450 PM.

Czas rzucania: k10 rund/typ, ewentualnie 1 rundę/ POZ.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w zależności od PM i posiadanych zdolności, mag jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołka (ziemi, wody, powietrza, ognia). Jeśli użyje 90 PM i ma 100 UM, to działa na każdy magiczny żywioł. Jeśli użyje 180 PM i ma 150 UM, to działa na małego żywiołka. Jeśli użyje 270 PM i ma 200 UM, to działa na typowego żywiołka. Jeśli użyje 360 PM i ma 250 UM, to działa na dużego żywiołka. Jeśli użyje 450 PM i ma 300 UM, to działa na arcyżywiołka. Przywołany żywioł, na czas trwania czaru, jest posłuszny magowi, ale potężniejsze formy, bez obiecannej zapłaty, mogą się wymknąć spod kontroli (co rundę sprawdzana jest antymagia), ew. mści się (np. po walce). Zapłatą może być dowolny przedmiot, którego żywiołek zechce lub składnik danego żywiołu (np. czysty magiczny płomień, lita skała o niespotykanych właściwościach, czysta specyficzna ciecz, gaz o niespotykanych cechach) itp. W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. żywioły ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry.

3. DEZINTEGRACJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub 1 przedmiot.

Opis: wyzwala niszczycielską energię, która jest w stanie rozszarpać w niewidzialnie mały pył istotę (i jej

ekwipunek) lub przedmioty, które nie odeprą czaru. W stałych fragmentach skał, ścian i podobnych dużych obiektach, jest w stanie niszczyć fragmenty, dopóki któryś nie odeprze czaru (kolejność, jednorazowa masa, wytrzymałość itp. cechy ustalane są przez MG w zależności od materiału – np. w miękkiej skale tworzy dziurę o średnicy 2 metrów). Uwaga: ten czar jest w stanie zniszczyć jednorazowo każdą magiczną barierę lub energetyczną strefę ochronną itp.

4. ZAWĘZWANIE POKONANEGO

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 450 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala przywołać do czasowego istnienia (odtworzyć) zmarłą i nie wskrzeszoną istotę, wywodzącą się z tego samego planu egzystencji, pod warunkiem, że zginęła z ręki maga (i nikt mu w tym nie pomógł). Posiada cechy i zdolności jakie miała w momencie śmierci, a także dysponuje zniszczonymi doszczętnie w chwili jej śmierci przedmiotami. Taka istota (wraz z rzeczami) rozwiewa się w momencie jej ponownej śmierci lub po upływie dnia, przy czym przez całe powtórne życie służy magowi najlepiej jak umie. Mag kontroluje taką istotę podświadomie, ponadto w momencie skupienia jest w stanie porozumiewać się z nią telepatycznie.

5. UTRWALENIE CZARU

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 1 runda + specjalny.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala, w zależności od wydanego PM, spowodować by dany czar (który rzuci się zaraz po tym zaklęciu) pozostał na magicznym, jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. innym spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym przypadku nie na istocie). Jeżeli mag wyda dziesięciokrotnie więcej PM niż potrzebuje do jego rzucenia, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś, wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu magicznego, nie spowoduje jego jednorazowego uaktywnienia. Przy wydaniu sto razy większego PM, mag jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodować, że efekt czaru będzie uaktywniać się tylko w stosunku do konkretnych czynników (jak obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp.). W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę), zwiększając jeszcze dziesięciokrotnie wydany PM, można umiejscowić dany czar na stałe na danym obszarze. MG, w oparciu o działanie czaru, decyduje jaki czar może zostać umieszczony na stałe, jaki zajmuje obszar lub wręcz zmienia jego działanie. Uwaga: pozostałością po rzuceniu tego czaru jest mała runa (najczęściej znak w kształcie inicjału maga), której zniszczenie lub jakiegokolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze jego działanie (aczkolwiek założenie na niego blokady PM chroni przed wilgocią itp.).

KRĄG X

1. ŻYCZENIE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe skromne urzeczywistnienie woli maga, w celu przyniesienia wymiernej korzyści. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile potrzebny na jego rzucenie PM nie przekracza 500 pkt. albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot, dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych od ok. 500 sztuk złota albo może naprawiać uszkodzone przedmioty. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży niemagiczny przedmiot, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy od MG, jednakże nigdy nie jest on w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można zdjąć jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Uwaga: czar ten jest w stanie na stałe zwiększyć lub zmniejszyć dowolny współczynnik z wyjątkiem Zauważenia (ŻYW i SF o k10 pkt., pozostałe o k5 pkt.), zdolność lub biegłość (o k5 pkt.), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

2. PŁOMIEŃ ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 + 1k10 rund.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: tworzy magiczne płomienie, które każdej istocie stojącej w ich obrębie regenerują całą Żywotność pod koniec każdej rundy. Czar ten działa na zasadzie uleczenia, ponadto jest w stanie natychmiastowo spalić każdego martwiaka, który znajdzie się w ich zasięgu (chyba, że posiada on efektywną antymagię).

3. KLON

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 5000 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: od dotykanej osoby potrafi oddzielić jej idealny duplikat (oczywiście tylko cielesny, tzn. bez jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów itp.). Klon taki jest w stałym letargu, dopóki postać nie zażyczy sobie przenieść do niego swojej świadomości (trwa to 1 rundę i jest udane po rzucie połowę UM, ale przeniesienie wymaga również rzutu na odporność nr 4, aby sprawdzić, czy to przeżyje), pozostawiając swoje ciało, które wpada w analogiczny letarg. Przeniesienie się do ciała klona może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości lub śmiercią. Od tego momentu ciało klona jest własnym

ciałem postaci, a poprzednie w przyszłości może służyć jako klon. Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego klona.

4. NADWCIELENIE

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: mag.

Opis: mag jest w stanie stać się dowolną istotą, z którą miał długą styczność (minimalnie przez 24 godziny) – nie identyczną, ale tej samej płci i rasy. Będąc w tej postaci, posiada on wszystkie jej naturalne zdolności, z którymi się empirycznie (np. na własnej skórze) i szczegółowo zetknął, średnie dla rasy współczynniki itp., ale nie ma jej ekwipunku. Umysł, wolę, UM, czary itp. cechy mag zachowuje własne, ale w dowolnej chwili, gdy zechce lub instynktownie, zachowuje się jak normalny przedstawiciel tego gatunku. Uwaga: obecność lub brak poszczególnych zdolności ustala MG.

5. ROZDWOJENIE JAŹNI

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 10 pkt.

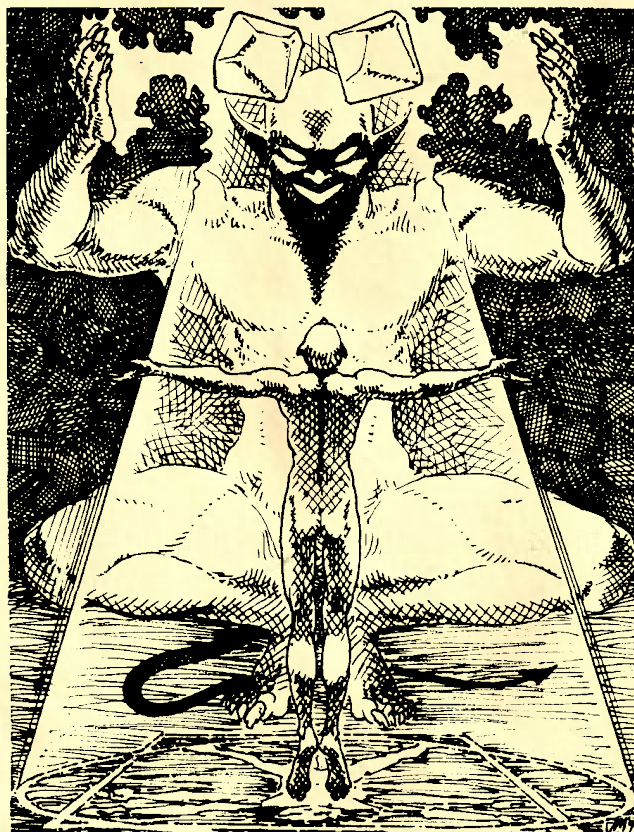
Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotknięta istota (dotknięcie wymaga rzutu na aktualną ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika), która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 4, staje się na stałe nienormalna (zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np. z głodu, to po ew. wskrzeszeniu nadal zachowuje ten stan, który można uleczyć tylko *regeneracją umysłu*). Rzucając na siebie ten czar, uzyskuje się podwójną sprawność umysłu pozwalającą na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności np. czytać i rozmawiać, walczyć wręcz i obserwować itd., zależnie od sytuacji.



KRĄG SPECJALNY I

I. ASTRALNA CIELESNOŚĆ

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 2 rundy.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: daje możliwość przystosowania organizmu dowolnej istoty do bytowania w warunkach innego planu egzystencji, tak jakby było się istotą z danego planu. W niektórych okolicznościach (bramy antymagii itp.) czar ten może przestać działać. Uwaga: czar ten nie chroni przed niczym więcej.

2. PROMIEŃ ISTNIENIA

Odporność: czar specjalny nr 5.

Zużycie PM: 110 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: promień o średnicy 2 metrów i długości 1 metra/POZ.

Opis: wyzwala energię, która w postaciach będących w zasięgu gigantycznego promienia zadaje 10k100 ran + 10/POZ maga i, jeśli postać nie odeprze czaru rzutem na odporność nr 5, jej ciało (ew. zwłoki) razem z ekwipunkiem, który ze sobą nosiła, przenosi na dowolny (losowy lub ustalony przez MG) plan egzystencji (ze sprawdzeniem reakcji na szok, czy to przeżyje). W niektórych sytuacjach czar ten może mieć inne (zależnie od sytuacji i MG) efekty (np. martwiaka zamienić w zwykłego trupa albo żywiołaka automatycznie skierować na jego macierzysty plan egzystencji).



3. WYCHWYCENIE UMYŚLU

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 55 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w istocie, która nie przetrwa tego przejścia świadomości rzutem na odporność nr 4, czar ten wywołuje potrójny efekt: po pierwsze istota taka przechodzi pod całkowitą kontrolę maga, jakby była pod wpływem czaru *przejęcie istoty* (mag przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem tej istoty, tak jakby sam kierowała postacią, ma dostęp do całej jej wiedzy i zdolności, aczkolwiek sam tego nie przyswaja). Taka postać wykonuje wszystko, co każe jej mag, bez możliwości wyrażenia na to braku zgody. Trwałe okaleczenie, śmierć postaci lub maga, a także zdjęcie oczarowania (ale nie rozproszenie magii), niszczy efekt tego czaru. Mag kieruje taką postacią automatycznie (podświadomie,

jakby zostawił w niej własny umysł), a ponadto może telepatycznie kontaktować się z nią w każdej chwili (choć wymaga to jego koncentracji). Po drugie mag w momencie koncentracji ma szansę uzyskać każdą informację, którą posiada dana istota (oczywiście prawdziwą i bez względu na to, czy ją ona ukrywa, chwilowo zapomniała, czy mimo posiadania konkretnych danych, jeszcze tego nie przeanalizowała). Szansa na uzyskanie takiej informacji wynosi 5%/godzinę penetracji umysłu ofiary (poprzez koncentrację), przy czym rzut sprawdzający wykonuje się co godzinę działania. Trzecim efektem, którego może zażyty sobie mag, jest wymazywanie doświadczenia postaci, przy czym dziennie, po 12 godzinach koncentracji, pozbawia jej to 10% doświadczenia. W momencie utraty całego doświadczenia (najwcześniej jedenastego dnia) dusza takiej ofiary rozpada się. Uwaga: mag jest w stanie kontrolować maksymalnie 1 umysł na 10 punktów Mądrości powyżej 50 i w dowolnym momencie może przerwać czar, jednakże traci możliwość cofnięcia trzeciego efektu, jeśli już go zastosował.

4. TRZĘSIENIE ZIEMI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 4 km kwadratowe/POZ.

Opis: przywołuje energię z innych planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm w postaci trzęsienia ziemi, zachodzący się w miejscu, które mag widzi, i rozchodzący się

na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia przez kataklizm). Trzęsienie ziemi objawia się m.in. potężnymi uskokami (przez 2k10 rund) i każda istota ma 1%/POZ maga, że w danej rundzie wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (co sprawdza się rzutem na aktualną SZ) i utrzyma równowagę (rzut na aktualną ZR zredukowaną o 1 punkt/POZ maga), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (np. trupy itp.) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin. Uwaga: osoba w szczelinie ginie po k5 rundach od momentu wpadnięcia na skutek

zmiażdżenia (ew. uduszenia). Jeśli czas, w którym szczelina ma się zamknąć, wychodzi poza długość trwania czaru, oznacza to, że trzęsienie ziemi ustało, nim szczelina się zamknęła.

5. STARCIE MAGII

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny (ew. 1 runda/POZ).

Obszar działania: sześćcian o boku 1/10 SZ maga w metrach.

Opis: na terenie przed magiem pojawia się niszczycielska fala antymagii, niszcząca na stałe każdy istniejący efekt czaru i każdy magiczny obiekt, który nie odeprze tego czaru rzutem na połowę swej odporności na energię (nr 5). Istotom magicznym i posługującym się magią, na czas 1 rundy/POZ maga, odbiera wszystkie zdolności magiczne, w tym możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.



CZARY CZARNOKSIĘŻNIKÓW

KRĄG I

1. CZARNY POCISK

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wywołuje czarną, niewidzialną w ciemności iskrę – pocisk zawsze trafiający w cel (także po łuku) i zadający 1k10 × 10 obrażeń + 1k10 × 10 obrażeń na każde 10 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (odporność nr 9).

2. UTRZYMANIE PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/POZ.

Opis: zaklęcie to obejmuje istotę, która wcześniej zadeklarowała zachować dla siebie jakąś tajemnicę. W momencie, gdy postać decyduje się w dowolny sposób zdradzić ową wiadomość, wtedy tuż przed zdradzeniem sedna sprawy (decyduje MG) musi wykonać udany rzut na szok (odporność nr 4), inaczej umiera. Gdy deklaracja zachowania danej wiadomości była dobrowolna, to rzut sprawdza się względem połowy wartości tej odporności. Po zadziałaniu, czar ten przestaje wpływać na ofiarę. Wcześniej można się go pozbyć tylko poprzez zdjęcie kławy.

3. SFERA BÓLU

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 metra + 1 metr/2 POZ.

Opis: czar ten przez pewien czas roztacza wokół czarnoksiężnika magiczną sferę. Każda żywa istota, która znalazła się w jej zasięgu, musi wykonać rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza, że postać odczuwa straszny ból, uniemożliwiający jakiegokolwiek działanie. Ofiarę taką traktuje się wtedy jakby miała tylko swoją bierną obronę (to znaczy wyłącznie ze zbroi i ew. magii). Ból mija w momencie znalezienia się poza zasięgiem sfery, po ustaniu jej działania lub gdy na początku którejś rundy zostanie pomyślnie wykonany rzut na odporność nr 4.

4. ŻATRUCIE POKARMU/WODY

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maks. 1 metr sześcienny + 1 metr/5 POZ.

Opis: czyni porcję pokarmu lub wody niezdatną do jedzenia (nieświeżą, spleśniałą, cuchnącą itp.). W wypadku jej spożycia, powoduje 1k100 obrażeń + 10/POZ czarnoksiężnika.

5. NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota/przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru, istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześciennie + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialna dla martwiaków, a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze sfer egzystencji związanych z nekromancją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Postaci niewidzialnej, w momencie pierwszego ataku, dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć martwą ofiarę (rzut na zaskoczenie jest liczony względem połowy aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni to zaklęcie, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Uwaga: postać broniąca się biernie przed martwiakami, będąc niewidzialną, ma premię do obrony liczoną z całej wartości aktualnej ZR.

6. PRZERAŻENIE

Odporność: sugestie, nr 2.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/POZ.

Opis: w umyśle istoty wywołuje atak panicznego strachu, o ile nie odparła go ona udanym rzutem na odporność nr 2. Przerażona ofiara stara się uciec jak najdalej od czarnoksiężnika z maksymalną możliwą do osiągnięcia prędkością. Jednakże MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki i odpowiednio modyfikować jej prędkość. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki, ofiara wykonuje rzut na sugestię (odporność nr 2) – udany oznacza przerwanie działania czaru. W momencie, gdy przerażona postać nie może uciec, wtedy wykonuje rzut na szok (odporność nr 4). Udany kończy działanie strachu, zaś nieudany powoduje, że postać mdleje na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru także już na nią nie działa.



7. MARTWY SŁUŻĄCY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: tworzy półmaterialną, widmową postać z wyglądu przypominającą znaną rzucającemu osobę. W zależności od życzenia czarnoksiężnika (i realizmu), istota taka ma połowę PR pierwowzoru. Dysponuje także połową SF i MD, którą ma czarnoksiężnik. Postać na życzenie czarnoksiężnika może także stawać się widzialna lub niewidzialna dla wszystkich lub konkretnych osób. Niekiedy jej wygląd, zachowanie i sytuacja mogą przestraszyć osobę, która widzi ją pierwszy raz. W praktyce martwy służący służy do przenoszenia różnych przedmiotów i do wykonywania prostych czynności, w których posługuje się SF. W usługiwaniu może poruszać się za pomocą wolnego latania (maksymalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać 5 metrów). Wykonywane polecenia muszą być podane słownie i z bliskiej odległości, przy czym pierwszeństwo w wykonaniu mają rozkazy czarnoksiężnika. Wydawane polecenia powinno się bardzo dokładnie precyzować, gdyż jak każda istota dysponująca śladową INT (równą 1 punkt), będzie ona bardzo dokładnie je wykonywała. Martwy służący rozmywa się i czar przestaje działać w momencie, gdy postać ta znajdzie się w promieniach słońca lub magicznego światła. Dodatkowo istota ta ulega zniszczeniu w chwili jakiegokolwiek jej zranienia czynnikiem fizycznym, magicznym lub gdy czarnoksiężnik rzuci ponownie ten czar.

8. MASKA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: twarz.

Opis: tworzy iluzję zmieniającą zewnętrzne rysy twarzy, ale nie cechy rasy, płci, aktualnego stanu fizycznego (rany). Czar trwa dopóki komuś uda się niewierzenie albo dotknie tej twarzy.

9. CIEMNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu 2 metrów + 2 metry/5 POZ.

Opis: wokół jednego miejsca roztacza magiczną ciemność, nieprzebytą dla wzroku (w niej i przez nią widzą tylko czarnoksiężnicy i większość martwiaków). Taką ciemność może zneutralizować każde typowe magiczne światło, o ile źródeł magicznego światła jest więcej niż źródeł ciemności. Bezpośrednio padające promienie słońca działają jak magiczne światło (jedno źródło). W wypadku równej ilości źródeł magicznego światła i ciemności, tworzy się półmrok. W przypadku większej ilości źródeł ciemności, utrzymuje się ona. Uwaga: wejście w zasięg tego czaru niektórych martwiaków, takich jak cienie, zmrozcze itp. leczymy im jednorazowo 100 obrażeń, po czym czar mija.

10. PRZEJĘCIE MARTWIAKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 martwiak + 1/2 POZ.

Opis: martwiaki, które nie odparły zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, znajdują się odtąd pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (jakby zostawił w nich część swego umysłu np. świadomość).

KRĄG II

1. NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund + 5/POZ.

Obszar działania: 10 metrów + 1/POZ wokół.

Opis: istoty, które w danej rundzie znajdują się w obszarze czaru i nie odeprą iluzji udanym rzutem na odporność nr 1, chcąc iść, nadal stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą. Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubezwłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto taka postać nie jest w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

2. ZAWĘZWANIE MARTWIAKA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt. na typ martwiaka, plus ew. 10 pkt. na typ.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: sprowadza ze sfery egzystencji negatywnej (martwiacej) osobniki wybranego jednego typu martwiaka. Są to istoty najczęściej powstałe z orków, ludzi lub z innej pospolitej rasy. Poziom doświadczenia wezwanego martwiaka odpowiada połowie POZ czarnoksiężnika (zaokrąglając w dół). Maksymalnie przywołanych istot może być 1 + 1/POZ czarnoksiężnika, zmniejszone dodatkowo o 1 za każdy typ martwiaka. Przykładowo czarnoksiężnik z 3 POZ może wezwać 2 szkielety lub 3 zombie. Jeśli czarnoksiężnik wyda jeszcze 10 PM na typ martwiaka, wtedy mogą one wykonywać jego polecenia i to analogicznie jak w przypadku *przejęcia martwiaka*, z tym że nie można rozkazać im popełnienia samobójstwa itp. Po upływie 5 rund/POZ czarnoksiężnika, w momencie zakończenia walki lub w momencie zniszczenia martwiaka, zaklęcie przestaje je wiązać. Oznacza to powrót z powrotem do sfery egzystencji negatywnej. Czarnoksiężnik nie dostaje doświadczenia za zabicie swoich martwiaków. *Wezwwanie martwiaka* można rzucać tylko raz dziennie, chyba że dodatkowo rzucony został czar *otworzenie szczeliny* (wtedy można to robić choćby co rundę, ponadto dwudziestokrotnie wydłuża to czas przebywania martwiaków na tym planie egzystencji).

3. CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: czarnoksiężnik.

Opis: czar ten jednorazowo może być rzucony podczas pełni księżyca. Daje on szansę równą 5%/POZ, że do następnego nowiu czarnoksiężnik zyska 10 pkt. + 10/5 POZ większe szczęście we wszystkich (zależnie od MG) wykonywanych czynnościach. Tę premię dodaje się np. do Trafienia, Obrony, UM, WI, a także do szansy powodzenia wielu zdolności profesjonalnych, zawodowych, a także w wypadku sprawdzania czynników losowych. O tę wartość w tym czasie zwiększa się także odporność rzuconych czarów. Uwaga: jeżeli szansa wykonania danej czynności jest naturalnie mniejsza od 10%, to czar ten na nią nie wpływa.

4. BEZNADZIEJNOŚĆ

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota/POZ.

Opis: postać, która nie wykonała udanego rzutu na odporność nr 2 (sugestia), traci wiarę w sukces dotychczasowych działań. Oznacza to, że przestaje ona robić cokolwiek w tym kierunku i np. próbuje wycofać się z danej sytuacji, ew. poddaje się. W momencie zagrożenia życia, o ile w żaden sposób nie można uciec, postać będąca jeszcze pod wpływem czaru wykonuje dodatkowy rzut obronny na sugestię i, jeśli się on nie powiedzie, to poddaje się (ale w przypadku udanego rzutu, czar przestaje działać).

5. CZASZKA STRAŻNICZA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 rundy.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 czaszka (i 2 metry wokół niej).

Opis: czar ten umagicznia daną czaszkę, tak że aż do momentu kompletnego jej zniszczenia, utrzymuje się na niej specyficzna aura. Powoduje ona, że każdy kto znajdzie się w zasięgu 2 metrów od czaszki, w każdej rundzie przebywania musi wykonać rzut na strach (odporność nr 2). Nieudany oznacza, że postać jest przerażona – a więc towarzyszy jej efekt, jak przy czarze *przerażenie*. Aura emanowana przez czaszkę nie działa na postacie, które znajdowały się przy niej w momencie rzucania tego czaru. Mechaniczne lub magiczne zniszczenie czaszki zamienia ją w obłoczek trującego gazu (w zamkniętym pomieszczeniu utrzymuje się on przez k10 rund). Istoty, które w tym momencie znajdowały się w promieniu 2 metrów od czaszki, są narażone na zatrucie. Dzieje się tak, jeżeli nie wykonają udanego rzutu obronnego na odporność nr 7 (gazy, wyziewy). Nieudany test oznacza jednorazowe otrzymanie 2k100 obrażeń.

6. CZARNA PRZEMIANA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 50 pkt. + 100/typ martwiaka.

Czas rzucania: 1 + 2k10 rund na przeistoczenie się.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala czarnoksiężnikowi zamienić się w dobrze sobie znany rodzaj martwiaka (wcześniej trzeba z danym typem obcować przez minimum 1 dzień na typ). Może to być dowolny, znany czarnoksiężnikowi typ, choć nie wyższy od połowy jego POZ (zaokrąglając w dół). Nowa postać traktowana jest analogicznie do martwiaka z POZ 0 i jest tej samej rasy co czarnoksiężnik. Zdolności danego martwiaka mogą być używane pod 2 warunkami. Po pierwsze, nie mogą to być specjalne zdolności związane z rodzimą dla martwiaków sferą egzystencji negatywnej (np. specyficzne pożywianie się, wyssanie Energii Życiowej, lat, żywotności itp. – zależnie od MG), a po drugie muszą być dobrze znane czarnoksiężnikowi, tzn. uprzednio musiał on udanie przeanalizować taką zdolność, obserwując martwiaka, który jej używał. W praktyce analiza takiej zdolności trwa k10 godzin i wymaga udanego rzutu na 1/2 INT pomniejszoną o 10 pkt. na typ martwiaka. W nowym ciele czarnoksiężnik zachowuje własną INT, MD, wolę (możliwość działania) oraz Energię Życiową, zaś inne współczynniki są odpowiednio przeliczane. Poza nielicznymi wyjątkami (rodzaje martwiaków posiadające umiejętności odwzorowanie zdolności i dostosowanie), czarnoksiężnik nie może rzucać czarów i używać zdolności profesjonalnych, a także dostaje tylko połowę przynależnych mu punktów doświadczenia. Po śmierci w postaci martwiaka, po rozproszeniu magii lub na życzenie bohatera, czar mija i czarnoksiężnik w przeciągu 2k10 rund odzyskuje pierwotną postać. Wszelkie obrażenia (ubytki itp.) w 90% regenerują się, aczkolwiek nie wskrzesza to czarnoksiężnika, jeśli pod postacią martwiaka został zabity. Podczas tej przemiany istnieje ryzyko, że rzucający czar nie przetrwa tego przemienienia. Stanie się tak, jeżeli w momencie przemiany w martwiaka postać nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4 zmniejszoną o 10 pkt. na typ martwiaka. Dodatkowo przemieniający się traci tyle Energii Życiowej, ile wynosi typ martwiaka. Nadużywanie tego czaru może więc doprowadzić do faktycznego zamienienia się w martwiaka, z tym że już nie na tak dobrych warunkach.

7. DUSZENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ.

Opis: w każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii związanej z tym czarem, poprzez udany rzut na odporność nr 2, zyskuje przekonanie, że jest niezwykle mocno ściskana za gardło. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie k100 obrażeń psychicznych + tyle ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np. w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu tego czaru.

8. TRUJĄCE SŁOWA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ, ew. 1 dzień.

Obszar działania: 1 osoba/2 POZ (w każdej rundzie).

Opis: po rzuceniu tego czaru, czarnoksiężnik przez 1 rundę/POZ, mówiąc do określonych osób, wywołuje efekt *oczarowania*. Oznacza to, że postacie, które nie odparły czaru rzutem na odporność nr 2, zmieniają aktualne nastawienie wobec niego na o klasę korzystniejsze (z wrogiego na neutralne, a z neutralnego na przyjazne). Czar ten nie ma efektu w trakcie rozpoczętej już walki lub w skrajnych wypadkach wrogości (szał, rozpacz, zemsta).

9. CIEMNA POŚWIATA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

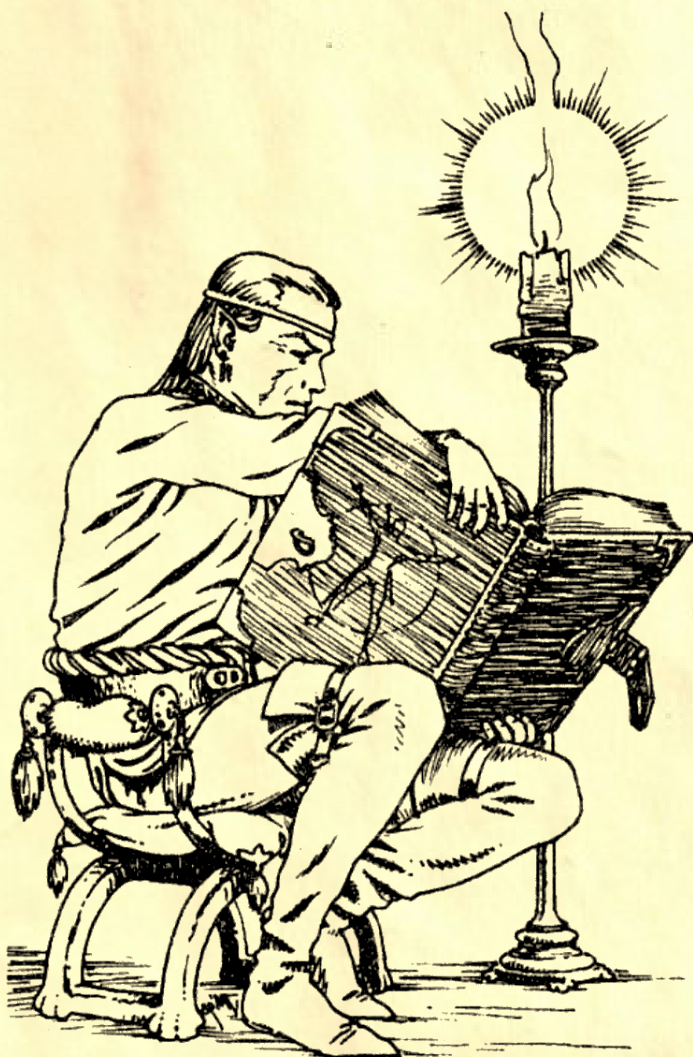
Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wokół czarnoksiężnika wywołuje magiczną ciemną poświatę. Powoduje ona, że widząca ją postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, traci animusz i w takiej rundzie obawia się zaatakować czarnoksiężnika (powstrzymując jakąkolwiek akcję wymierzoną w jego stronę). W praktyce postać traci taką rundę i nic więcej już nie może w niej zrobić.



10. ANIMACJA MARTWEGO

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1k10 godzin.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jest w stanie spowodować, by każde martwe kompletne fizycznie i nierozłożone ciało posiadało ponownie dawną zdolność ruchu, ale bez jakiegokolwiek aktywnej formy świadomości (a więc nie może np. walczyć). Animowana istota posiada na nowo ŻYW, SF i wyparowania, ale traktowana jest jakby była zombi z POZ równym połowie POZ poprzedniej istoty. W bliskim zasięgu animowana martwa istota jest kontrolowana podświadomie przez czarnoksiężnika, ale poza tym zasięgiem czarnoksiężnik musi się skupić (inaczej czar mija). Uwaga: podczas skupienia się na kierowaniu taką istotą, czarnoksiężnik zyskuje możliwość widzenia i słyszenia jej zmysłami (zależnie od MG).

KRĄG III

1. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 20 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota (w zasięgu jej wzroku).

Opis: poddana działaniu tego czaru postać widzi wszelkie rzeczy i istoty niewidzialne (ale nie eteralne).

2. ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wywołuje pozorny wygląd śmierci lub życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne lub niewidoczne rany – lub ich brak). Każdy, kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie, wykonuje rzut na odporność nr 1. Udany oznacza, że wykrył fałszerstwo.

3. CZARNY OGIEŃ

Odporność: zimno, nr 8.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole/5 POZ.

Opis: na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zamrażającego, lodowego ognia. Czarny ogień nie daje ciepła, ani światła, potrafi jednak od zmrożenia zadać 1k10 × 10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku wykonania udanego rzutu na odp. nr 8, doznaje się tylko połowy obrażeń.

4. NOCNY JEŹDZIEC

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: przywołuje półmaterialną półprzeźroczystą istotę w kształcie uskrzydłonego gada. Wizualnie przypomina ona pteranodona (zwanego w języku orkowym „kia”). Postać ta może unieść na grzbiecie ciężar równy 500 pkt. SF (125 kg) i latać. Lot jej podobny jest do szybowania z prędkością równą 6-10 metrów na rundę. Istota ta nie ma żadnych zdolności do walki lub obrony, aczkolwiek jej widok może budzić przerażenie wśród istot, które nie miały z nią wcześniej styczności. Kierowana jest zawsze podświadomością czarnoksiężnika, który ją sprowadził, ew. tego, kto ją dosiada. Niszczy ją zranienie bronią magiczną, czarem, kataklizmem itp. albo zabicie czarnoksiężnika. Podobny efekt wywierają promienie słoneczne padające bezpośrednio na nią. Niezbyt dokładne trzymanie się grzbietu lub śmierć istoty podczas lotu, może spowodować upadek i obrażenia od wstrząsu (1k100 na 2 metry powyżej 2 itd.). Tę istotę można uznać jako inoplanową. Jej Żywotność równa jest 1 pkt, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30, CH 0 i PR 25 pkt. Obrona wynika głównie z magii i wynosi średnio 50 pkt. Przedmioty niemagiczne nie czynią jej krzywdy.

5. PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: powierzchnia 1 pola.

Opis: jednolitą, płaską, poziomą powierzchnię, o maksymalnej grubości do 2 cm/POZ czarnoksiężnika, potrafi uczynić półmaterialną. Istota, która wejdzie na takie miejsce i w porę nie uskończy (nie może być zaskoczona i musi wykonać udany rzut na akt. ZR) automatycznie je przenika i spada w dół. Czar ten można wykorzystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile oczywiście powierzchnia jest odpowiednio cienka).

6. ZEJŚCIE DO PIEKŁA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: tworzy półrzeczywistą iluzję schodów prowadzących spod nóg postaci w dół (tak naprawdę kieruje on umysł tej istoty do zetknięcia się z obrzeżem jednej ze sfer negatywnych). Osoba, która nie odeprze hipnozy udanym rzutem na odporność nr 1, automatycznie schodzi po tych schodach i na końcu trafia na swojego sobowtóra. Z nim to musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki postać pojawia się



z powrotem, przy czym jeśli przegrała, to niestety jest martwa (śmierć umysłowa). Dla innych, postać objęta czarem w czasie jego trwania (czas płynie jednakowo dla ofiary i na zewnątrz np. dla jej towarzyszy) pada kompletnie nieprzytomna i, poza rozproszeniem magii, w żaden sposób nie można jej ocucić. Po zakończeniu jej umysłowych zmagających, natychmiast odzyskuje przytomność, chyba że przegrała, wówczas że jest martwa. Uwaga:

postać będąca pod wpływem jakiegokolwiek aury dobra, w walce względem swego sobowtóra jest traktowana jakby była przyspieszona (patrz odpowiedni czar maga – strona 23).

7. OTWORZENIE SZCZELINY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 1k10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: szczelina o długości 2 metrów na POZ, szerokości 50 cm na POZ i o głębokości 1 metra na POZ.

Opis: powoduje otwarcie w podłożu głębokiej szczeliny. Umożliwia ona porozumienie się z negatywną sferą lub półsferą (np. ze sferą egzystencji martwiacej), w celu wezwania jej mieszkańców (np. czarem zawezwanie *martwiaka* – nawet co rundę). Żywa, niemagiczna istota, która dostanie się do szczeliny, w każdej rundzie przebywania w niej traci 1 punkt Energii Życiowej (nic nie traci, jeśli chroni ją jakaś aura dobra). Gdy wyczerpie się Energia Życiowa, postać ginie i staje się zombim o POZ o połowę mniejszym, niż posiada czarnoksiężnik. Takiej postaci praktycznie już nie można wskrzesić. Martwiaki mogą wyjść ze szczeliny bez problemu, ale inni muszą wykonać udany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt/POZ czarnoksiężnika. Nieudany, oznacza ponowne stoczenie się na dno. Martwiak, który ponownie dostanie się do szczeliny automatycznie wraca tam, skąd przybył. Wezwanie demona lub podobnej istoty przy pomocy szczeliny, dziesięciokrotnie skraca czas oczekiwania na niego, choć niekiedy utrudnia kontrolę (np. gdy pentagram jest zbyt mały, aby objąć szczelinę). Po zakończeniu działania czaru, szczelina zamyka się, wyrzucając to, co do niej wpadło, a podłoże wraca do stanu identycznego jak przed rozstąpieniem się. Uwaga: szczeliny nie można otworzyć, jeśli pod podłogą znajduje się pusta przestrzeń lub podłożem jest sypki piasek, woda itp.

8. CZARNY OREŻ

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: pojedyncza sztuka niemagicznej broni.

Opis: dotknięta broń czasowo staje się silnie magiczna. Istocie, która zostanie nią zraniona, zadaje dodatkowo 2k10×10 obrażeń. Ewidentnie dobra postać broni się dodatkowo przed paraliżem rzutem na odporność nr 6. Nieudany oznacza, że do końca następnej rundy postać będzie fizycznie sparaliżowana (słyszy, czuje i widzi, jednak nie ma kontroli nad ciałem). Obrażenia zadane tą bronią mogą być leczone tylko magicznie lub przy pomocy przywrócenia vitalności. Uwaga: czaru nie można utrwalić poprzez nałożenie na broń blokady PM.

9. MARTWE OCZY

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: własne oczy.

Opis: czarnoksiężnik przy pomocy tego zaklęcia potrafi tak przemienić swoje oczy, że upodobniają się one do martwiacych. Dzięki temu potrafi widzieć w ciemnościach na zasadzie infrawizji oraz wzrokowo odróżniać istoty żywe od martwych. Uwaga: zaklęcie to przestaje działać w momencie, gdy na twarz padną promienie słoneczne (ew. ktoś rzuci magiczne światło w oczy).

10. ROZMOWA Z DUSZĄ

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: zaklęcie to jest w stanie zadziałać tylko jeżeli zostanie rzucone na trupa z zachowaną całą czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru, czarnoksiężnik jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą danej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna rzucający ten czar. W wypadku, gdy powyższy warunek jest spełniony, skupiona postać przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem, jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w każdej rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie albo wysłuchać odpowiedzi, jednakże nie może się w tym znaleźć więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytania, czy dopytywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane, skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie. Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jednakże w wypadku niezgodności jej charakteru z charakterem czarnoksiężnika lub jeżeli postać jest czy była wroga, wtedy może mówić zagadkami albo w inny sposób unikać udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją

interpretuje. Uwaga: czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadowi np. po nieudanej próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

KRAĞ IV

1. AURA NEKROMANCJI

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: 2 metry wokół.

Opis: wokół czarnoksiężnika roztacza się aura. Każdej żywej istocie, która znajdzie się wewnątrz niej, wysysa automatycznie ŻYW, zadając co rundę 1 ranę/POZ czarnoksiężnika. Przed efektem tym chroni tylko antymagia i niektóre czary, jak np. *aura dobra*. Wyssana ŻYW na okres 10 rund/POZ o tyle samo zwiększa ŻYW czarnoksiężnika. W jednej rundzie czar ten potrafi zbierać ŻYW od wielu istot.

2. OSŁABIE NIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie odeprze tej energii, traci na okres dnia połowę swojej Żywotności. Oznacza to, że jeśli dostanie odpowiednią ilość obrażeń, to może zostać zabita (mimo potencjalnie większej Żywotności). Efekt tego czaru może zniwelować tylko *uzdrowienie*, *regeneracja ciała* oraz ew. udane rozproszenie magii.

3. CHORAŁ

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 3 rundy/3 POZ.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: czar ten wywołuje potrójny efekt – po jednym na przemian w każdej rundzie trwania. W pierwszej rundzie trwania na danym obszarze pojawia się magiczna ciemność (patrz czar *ciemność*, str. 38), w której kompletnie nic nie widać. Walka i obrona w tym momencie jest ograniczona. Pojawienie się ciemności w tej rundzie potrafi także oślepić osoby do niej nieprzyzwyczajone. Na okres k10 rund zostają więc oślepieni wszyscy, którzy nie wykonali udanego rzutu na odporność nr 1. W następnej rundzie ciemność znika, za to rozlega się niesamowita muzyka (tzw. potępińczy śpiew). W postaciach, które nie przetrwają jej efektu, co sprawdza się rzutem na odporność nr 4, wywołuje stan paraliżu umysłowego. Trwa on 1k10 rund. W trzeciej rundzie muzyka cichnie i w dowolnym miejscu na tym obszarze (decyduje czarnoksiężnik – jeśli nie może, to automatycznie w centrum czaru) pojawia się eksplozja *czarnego ognia*. Zajmuje ona obszar o średnicy 1 pola + 1 pole/5 POZ czarnoksiężnika. Od zmrożenia jest ona w stanie zadać 1k10 × 10 obrażeń/5 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę przy udanym rzucie na odporność nr 8. Po tej rundzie cykl zaczyna się powtarzać (rozpoczynając od rundy z ciemnością).

4. KOSZMAR SENNY

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: u posiadającej inteligencję postaci, która nie odeprze czaru udanym rzutem na odporność nr 2, przez okres najbliższych nocy (codziennie podczas snu) wywołuje niesamowicie realistyczne koszmary, których główną ofiarą jest śniący. W takim śnie pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki itd., zależnie od fantazji czarnoksiężnika, ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. walcząc z sobowótami). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy przeżycia, inaczej, jako zbyt nierealistyczny, koszmar może tej nocy nie zadziałać (oczywiście gra gracza i MG może mocno to modyfikować). Jeżeli taka postać zginie we śnie, to budząc się, musi wykonać rzut na przeżycie (odporność nr 4), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

5. NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: potencjalnie 1 dzień (24 godziny).

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru, istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (nie większych niż 2 metry sześciennie + 2 metry na 5 POZ), dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza, mogą stać się niewidzialne dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Niewidzialnej postaci, przy pierwszym ataku, dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć ofiarę (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy jej akt. SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie, ma premię do obrony liczoną z całej akt. ZR.

6. CZARNA ZBROJA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

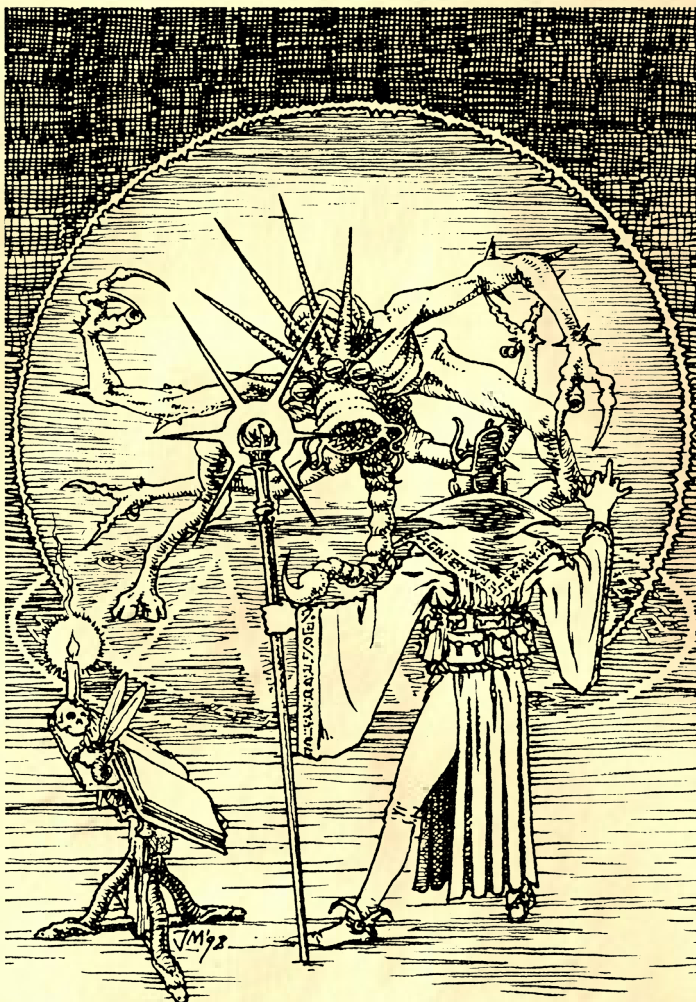
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 20 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: zaklęcie to podwaja aktualną obronę używanej zbroi (nie dotyczy tarczy), na zasadzie obleczenia jej magiczną ciemną otoczką. Dodatkowo także daje wyparowania chroniące przed obrażeniami, w wysokości 10 pkt. na POZ czarnoksiężnika. Uwaga: czar ten trwa dwukrotnie krócej (czyli 10 rund/POZ) jeśli zbroja już jest magiczna.



7. ODEŚLANIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcie, nr 3.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota innooplanowa.

Opis: potrafi odesłać do macierzystej sfery egzystencji istotę obcą sferze, w obrębie której rzucany jest ten czar. Zaklęcie skutkuje tylko jeśli ofiara czaru ma charakter ewidentnie zły, dobry lub neutralny i przy okazji nie odeprze tego czaru rzutem na odporność nr 3. W wypadku istot nieprzygotowanych do takiego przejścia, należy sprawdzić rzutem na odporność nr 4, czy nie będzie to dla nich zabójcze.

8. ZATAJENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala na określony czas ukryć ewidentność charakteru danej istoty, kłamstwo (przed jego magicznym wykryciem), ew. określony efekt czaru np. *oczarowanie*, *przejęcie*. W niektórych sytuacjach MG może pozwolić, by zaklęcie miało jeszcze inne zastosowania, np. zatajało działanie trucizny, bólu, piętna. Istota zatajająca swą jakąkolwiek aurę, przez okres trwania czaru nie jest w stanie z niej korzystać.

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 800 pkt.

Czas rzucania: 1k10 rund + ew. 1k10 godzin.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 6 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota z obcej sfery egzystencji.

Opis: pozwala skontaktować się i ewentualnie wezwać przy pomocy imienia każdą istotę innoplanową o ewidentnie złym charakterze. Przykładowo może to być jakiś goriash, pseudodemon, półdemon, słabsza mastuga. Aby zaklęcie zadziałało należy poprawnie wymówić prawdziwe imię takiej istoty, musi ona mieć zdolność przedostania się w obręb danej sfery egzystencji i musi się na to zgodzić. W pierwszej fazie wzywania, trwającej maksymalnie 6 rund/POZ czarnoksiężnika, telepatycznie dogaduje się on z tą istotą, ustalając pod jakimi warunkami ma przybyć i ewentualnie służyć. Ustalane jest też na jak długi okres przybędzie. Zapłatą za umowę mogą być pieniądze, ofiary, PM, lata życia itp. – zależnie od istoty, czarnoksiężnika, MG i sytuacji. W zależności od CH czarnoksiężnika, zmodyfikowanej np. do połowy, istota ta może zawieźć propozycji. Oznacza to pojawienie się jej w określonym miejscu w obrębie danej sfery egzystencji. Zależnie od mocy przywoływanej istoty, może to nastąpić w przeciągu rund, godzin lub dni. W zależności od poprzednich ustaleń, przyzwana istota najczęściej skrupulatnie wykonuje powierzone jej zadanie. W wypadku niedotrzymania umowy przez czarnoksiężnika, istota ta może dochodzić swych praw innymi metodami np. agresją, wezwaniem pobratymcy itd. (zależnie od MG). Czar ten nie dotyczy większości potężnych istot z obcych sfer egzystencji (w tym np. arcydemonów, arcymastug i wysokopoziomowych typowych przedstawicieli sfer negatywnych). Zawsze istnieje też możliwość, że rzucający czar padnie ofiarą istoty, z którą się kontaktuje, zwłaszcza że zna jej prawdziwe imię, a ona ma zły charakter. Sprowadzona tym czarem istota wraca samoistnie, kiedy zechce (jeśli ma taką możliwość) albo pod wpływem pewnych czarów (patrz np. *odestanie zła*). Uwaga: w wielu sytuacjach czar ten może mieć inne zastosowanie np. zwiększony Zauważenie przez złe bóstwo, pozwala przekazać ważną wiadomość itp. (zależnie od MG).

10. PROMIEŃ NEKROMANCJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: z dłoni czarnoksiężnika ku wybranej wzrokiem istocie, biegnie ciemny pas. Potrafi on osiągnąć cel, sunąc nawet po łuku. Ofiara zmuszona jest wykonać rzut na odporność nr 5 (energia), zaś nieudany oznacza, że odnosi ona 1k10 × 10 obrażeń + 10/POZ czarnoksiężnika. Po zranieniu, w przeciągu 5 segmentów, promień powraca do rzucającego i wtapia się w niego. W praktyce oznacza to, że na okres 60 rund/POZ czarnoksiężnika zostaje zwiększona jego akt. ŻYW o wartość połowy obrażeń zadanych przez promień.

1. LALKA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: k10 godzin.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: czarnoksiężnik przy pomocy tego czaru może umaglicznić ulepioną z gliny i gałganków lalkę. Jeżeli do jej stworzenia użyto jakiegokolwiek części ciała danej osoby (jak włos, paznokieć itp.) i całość tworzy małego jej sobowtóra, czarnoksiężnik ma szansę równą sumie 5 pkt./POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście dokładnie wcześniej przyglądał się ofercie. Jeśli lalka została umiejętnie wykonana i objęta tym czarem, to zaczyna on funkcjonować. Czarnoksiężnik, nakłuwając, przypiekając i maltretując kukłę, wywołuje w ofercie psychiczny efekt bólu, który działa w momencie zadania ran. W sytuacjach stresowych, ofiara może wykonywać różne czynności, z tym że traktuje się ją, jakby miała parametry o połowę niższe. Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości ofiary, powoduje u niej utratę świadomości. Trwa ona k10 rund i w tym stanie nie odczuwa się bólu. W momencie zniszczenia kukły lub trwałego jej okaleczenia, ofiara czaru poddana jest nadzwyczaj silnemu atakowi bólu. Musi wtedy wykonać rzut na szok (odporność nr 4); nieudany wynik oznacza śmierć (rany umysłowe). Czar ten kończy się w momencie zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukły, ewentualnie po udanym na niej rozproszeniu magii lub namoczeniu jej w wodzie. Ten ostatni sposób nie skutkuje, jeżeli na kukłę została założona blokada PM.

2. RĘKA ORMA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 3 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 kończyna.

Opis: w wypadku nieudanego rzutu odpornego na odporność nr 10, wywołuje przejście władzy nad określoną kończyną – ręką lub nogą. Efekt tego jest taki, że czarnoksiężnik kieruje wybraną kończyną ofiary tak, jakby to była jego własna. Po przejściu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli nie wykona ona udanego rzutu na zaskoczenie, wtedy nie zdąży przytrzymać przejętej dłoni. Dłoń na szyi zaciska się i dusi, co oznacza otrzymywanie 1k100 obrażeń na rundę. Ręka będąca pod obcą kontrolą może też próbować, wbić sztylet (jeśli się jej nie przytrzyma). W wypadku przejścia kontroli nad nogą, można powodować utratę równowagi, kopnięcia itp. Przejęta kończyna działa nawet po utracie świadomości przez ofiarę. By czar przestał działać, należy przeczekać jego trwanie, ewentualnie odciąć przejętą kończynę, jednak w tym przypadku może ona pełznąć z szybkością równą połowie SZ czarnoksiężnika. W wypadku uciepienia się żywej istoty, zaciskająca się dłoń może zadawać około 1k10 obrażeń i ograniczyć o 10 pkt. szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma jednak o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

3. KRĄG CZARNEGO OGNIĄ

Odporność: zimno, nr 8.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: krąg o promieniu 1 metra/POZ.

Opis: wokół określonego punktu, w pewnym od niego oddaleniu, tworzy pojedynczy krąg z czarnych płomieni. Mają one około 1 metra wysokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają 1k10 x 10 obrażeń na 3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku udanego rzutu na odporność nr 8, ofiara otrzymuje tylko połowę ran. Obrażenia odnosi się także przy każdej ponownej próbie przekroczenia linii płomieni.

4. STWORZENIE MARTWIAKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt./typ martwiaka + 10 za każdy POZ martwiaka.

Czas rzucania: 1 godzina/typ + 10 minut/POZ.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czarnoksiężnik potrafi z dowolnego trupa rasy humanoidalnej stworzyć martwiaka. Typ nie może przekraczać połowy POZ czarnoksiężnika. Poziom martwiaka równy jest 0, chyba że czarnoksiężnik zdecyduje poświęcić dodatkowy PM. Maksymalny POZ martwiaka uzyskany tym czarem nie może przekraczać jednak wartości kręgu magii, którym potrafi dysponować czarnoksiężnik. Stworzony martwiak jest pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (identycznie jak po czarze *przejęcie martwiaka*). Awans na POZ u tak powstałych martwiaków możliwy jest tylko w obrębie negatywnej sfery egzystencji lub po ewentualnym spędzeniu w ciemności jednego roku na nowy poziom. Istota użyta do stworzenia martwiaka nie może być już nigdy wskrzeszona. Jej dusza staje się integralną częścią negatywnej sfery egzystencji.

5. CIOS PSIONICZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

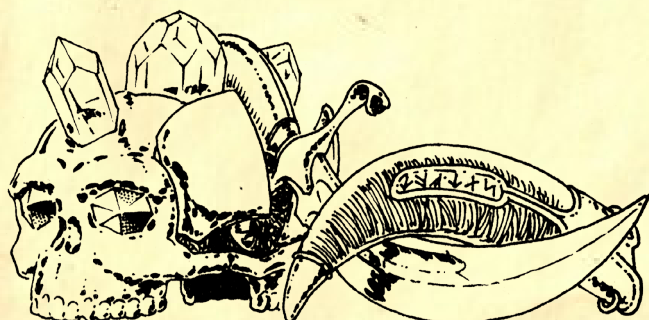
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: czarnoksiężnik wysyła wokół siebie spotęgowaną przez magię siłę umysłu. Wywołuje to falę energii, która wszystkim istotom wokół niego zadaje po 10 ran umysłowych/POZ czarnoksiężnika. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń. Czar ten nie działa na martwiaki typu II, VI i X).



6. SPROWADZENIE CIEMNOŚCI

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 5 + 1k100 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: zależnie od pogody, maksymalnie 10 kilometrów kwadratowych/POZ czarnoksiężnika.

Opis: rzucenie tego czaru daje szansę równą 5%/POZ czarnoksiężnika (modyfikowane o 5–50 pkt. w zależności od pogody) na zakłócenie równowagi na korzyść zła. Jeżeli się powiedzie, wtedy przy pomocy naturalnych czynników, głównie przez obecność ciemnych burzowych chmur, wywołuje on na otwartym obszarze magiczną ciemność. Panuje ona zarówno w dzień jak i w nocy. Ciemność ta nie ogranicza jednak za bardzo widzenia – traktuje się ją jako półmrok. Istotom o dziennym trybie życia ogranicza to o 10 pkt. szansę wykonania wszelkich zdolności, a także TR, obronę i UM. Postaciom o nocnym trybie życia (i podobnym, np. podziemnym) warunki te umożliwiają normalne widzenie. Czar ten generalnie nie ma zastosowania głęboko pod ziemią i względem znajdujących się tam istot. Magia zapewnia wszystkim dowódcom o złych charakterach premię do Charyzmy w wysokości 50 pkt. + 50 pkt./10 POZ czarnoksiężnika. Po odpowiedniej przemowie, ułatwia to podwładnym wpadnięcie w fanatyzm. Dodatkowo czar ten uniemożliwia rzucenie takich zaklęć jak *światłość* (choć nie wpływa na *czerr*), *promień słońca*, *sanktuarium*, *wskrzeszenie*, *regeneracja ciała*, *regeneracja Energii Życiowej*. MG ma prawo zdecydować też o innych czarach, które nie zadziałają pod wpływem *sprowadzenia ciemności*. Czar ten nie działa jedynie na terenie, który w momencie jego rzucenia, poświęcony był dobru (np. pod wpływem odpowiedniej formy czaru *uświęcenie ziemi*). Pośrednie zastosowanie tego czaru jest także takie, że likwiduje on naturalne tchórzostwo istot złych z charakteru oraz osłabia niekorzystny wpływ magii, która na nie działa. W praktyce oznacza to możliwość wykonania dodatkowego rzutu obronnego na strach, jeżeli pierwszy był nieudany, neguje ułomność tchórzostwo i o 10 pkt. + 10 pkt./POZ czarnoksiężnika zwiększa wszelkie odporności. W wypadku rzucenia tego czaru przez czarnoksiężnika z minimum 10 POZ, ma on jeszcze dodatkowe zastosowania. Na przykład pozwala normalnie chodzić w dzień wielu martwiakom i podobnym istotom oraz uniemożliwia odsyłanie martwiaków. Ostatecznie działanie czaru zawsze może być zmodyfikowane przez MG, sytuację, czy przez zgodne z działaniem czaru sugestie czarnoksiężnika. W wypadku połączenia go z *fatum trzynastego*, czar ten dodatkowo o 20 pkt. zwiększa TR, OB, UM, WI i szansę powodzenia wykonywanych zdolności u poddanych czarnoksiężnika. Uwaga: czar ten można rzucić tylko raz dziennie. W niektórych niesprzyjających warunkach (np. słoneczna pogoda, gdy wszystko pokryte jest śniegiem itp.) czar ten wymaga dodatkowego PM (ustalanego przez MG), najczęściej podwójnego. Niektóre czynniki naturalne, takie jak zmienna pogoda, czary (szczególnie druidyczne) są w stanie rozproszyć efekt działania tego czaru (w konkretnych sytuacjach, zależnie od okoliczności i logiki świata, decyduje MG).

7. KRADZIEŻ CIENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: jeżeli dana osoba nie odparła tej formy zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, to traci swój cień. W praktyce, jego zniknięcie jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd każdego dnia o północy ofiara traci część swojej Żywotności (10 pkt.). Automatycznie też obniżone zostają cechy zależne od tego współczynnika. Po pewnym czasie spadek ŻYW doprowadza do agonii i nieuchronnej śmierci. Zaklęcie to traci swą moc, jeśli postać umrze, zdejmie się z niej klątwę lub zabije czarnoksiężnika, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli czarnoksiężnik ją odwoła. ŻYW, którą straciło się z powodu tego zaklęcia, można odzyskać tylko po tym jak czar zostanie przerwany, przy pomocy magicznego lub paladyńskiego leczenia. Wcześniej przywrócić tej ŻYW nie może nawet *uzdrowienie* czy *regeneracja ciała*. Po udanym wskrzeszeniu, w wypadku śmierci ofiary, czar ten automatycznie przestaje działać, a ŻYW powraca do naturalnego stanu.

8. OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: postaci lub przedmiotowi chronionemu tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki sfer egzystencji negatywnej, martwiaczej itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (eteralnych, astralnych itp.). Dodatkowo zaklęcie to pozwala ograniczyć do połowy szkodliwy wpływ elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych, np. wysssanie Energii Życiowej, rany od miecza ewidentnego zła, a także efekty niektórych czarów (*fali ewidentności* (zła), *uderzenia zła* itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem aury śmierci, upiornych jęków, potępieńczego śpiewu i czaru *zejście do piekła*. Uwaga: czar ten potrafi zneutralizować pierwsze wysrane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ czarnoksiężnika).

9. CIEN ZEMSTY ATLARA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wywołuje potężne zaklęcie, które jest w stanie zniszczyć umysł każdej istoty. Działa to na pierwszą istotę, która zaatakuje czarnoksiężnika (licząc od momentu rzucenia czaru). Po zadziałaniu czaru istnieje 50% szansy (wie o tym tylko

MG), że zaklęcie to zachowało swą moc. W praktyce oznacza to, że mający szczęście czarnoksiężnik może się pozbyć wielu napastników, nawet nie wiedząc o ich zamiarach. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy rzut na utrzymanie się zaklęcia był dla czarnoksiężnika niekorzystny. Istota, która naraziła się na magię tego czaru, automatycznie pada ogłuszona na 4k10 rund. Po zakończenia tego okresu, musi sprawdzić swą odporność na klątwy. Nieudany rzut na odporność nr 3 powoduje, że umysł ofiary zostaje śmiertelnie porażony. Oznacza to jej natychmiastową śmierć. Uwaga: jakkolwiek ochrona przed złem (np. w postaci emanacji lub *aury dobra*) chroni przed tym czarem.

10. PSYCHICZNA TARCZA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: tworzy niewidzialną barierę ochraniającą postać przed atakami psychicznymi typu sugestia, iluzja i paraliż umysłowy (odporności nr 1, 2 i 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt. + 10 na 5 POZ czarnoksiężnika. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię, magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego rzutu i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np. przed zwariowaniem w *obłądzenie otoczenia* lub przed utratą kontroli nad sobą w przypadku czaru *chaos*. *Psychiczna tarcza* jest także w stanie jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *cios psychiczny* (albo *psioniczny*), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).



KRAĞ VI

I. UPIORNE JĘKI

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: 10 metrów + 10 metrów/2 POZ wokół.

Opis: w każdej rundzie trwania czaru wywołuje niesamowite, przerażające, potępięcze wycie. Jest ono analogiczne do dźwięku wydawanego przez upiora. Dźwięk wydawany przez ten czar przenika umysł każdej słyszającej go postaci. Jego zabójcze właściwości objawiają się jeżeli postać nie wykona udanego rzutu na odporność nr 2. Umysł ofiary, która nie odparła tego wycia, zostaje sparaliżowany na 1k10 godzin. Natychmiast po zakończeniu paraliżu, postać sprawdza swą odporność na przetrwanie, czy jej umysł przeżył ten efekt. Nieudany rzut na odporność nr 4 oznacza śmierć ofiary. Na czar nie są wrażliwe martwiaki, golemi oraz żywioły. Rzucający *upiorne jęki* nie podlega temu efektowi. Jest on jednak wrażliwy na obce czary tego typu.

2. CIENISTE PRZEJŚCIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota do 10 km/POZ wokół.

Opis: w obrębie jednej sfery egzystencji pozwala przenieść się w miejsce wyznaczone przez czarnoksiężnika. Odbывается się to na zasadzie dematerializacji i materializacji. Dotknięta osoba może ulec temu przeniesieniu tylko jeżeli tego chce (poddaje się woli rzucającego czar). Wraz z nią przenosi się wszystko to, co ma na sobie lub trzyma w rękach. Istoty obojętnie nastawione (nie mające wykrystalizowanego podglądu czy chcą podlegać czarowi) zmuszone są do wykonania rzutu na odporność nr 5. Udany, oznacza niepoddanie się temu czarowi. Jednym z warunków przeniesienia jest to, że miejsce docelowe musi być dobrze znane rzucającemu (tzn. musiał on już kiedyś znajdować się dokładnie w tej lokacji). Innym warunkiem jest to, że czar ten potrafi teleportować tylko do obszaru nie znajdującego się pod gołym niebem – a więc tylko do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu. Czar nie zadziała przy próbie pojawienia się na przestrzeni otwartej – poza cieniem lub w miejscu oświetlonym, gdyż jest on

w stanie przenieść tylko z jednego cienia w obręb drugiego. Po zadziałaniu postać pojawia się w wyznaczonym miejscu na końcu następnej rundy, a do końca kolejnej, przeniesiona postać jest rozkojarzona przeniesieniem – oznacza to nie-
możliwość wykonywania jakichkolwiek czynności.

3. CEREMONIAŁ

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala przywrócić do życia istotę, w sposób analogiczny do *wskrzeszenia*, ale tylko na pewien okres (dzień/POZ) i pod pewnymi warunkami. By postaci przywrócić życie lub ewentualnie je przedłużyć, czarnoksiężnik musi w momencie rzucenia czaru wykonać pewne czynności. Polegają one na ściśnięciu dłonią bijącego jeszcze serca postaci, która należała do tej samej rasy co wskrzeszający. Wyciśnięcie krwi musi odbywać się nad nagim ciałem postaci, która będzie wskrzeszana. Po skropieniu krwią, sprawdza się, czy postać przetrwała wskrzeszenie. Oznacza to konieczność wykonania rzutu na odporność nr 4. Niekorzystny wynik oznacza pęknięcie duszy i niemożliwość dalszego przywrócenia do życia. Wskrzeszona w ten sposób postać nie traci jak przy *wskrzeszeniu* 1/10 odporności nr 4 i 1/10 części Prezencji. Po wyznaczonym czasie, jeżeli nie zostanie ponownie rzucony *ceremoniał* lub normalne *wskrzeszenie* (czy podobny czar), postać natychmiast pada martwa.

4. KRWAWY KAMIEŃ

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1200 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: głaz o rozmiarach minimum 1 metra sześciennego.

Opis: powoduje, że jednolity i gładki głaz staje się magiczny, a dodatkowo dostaje on właściwości spijania ŻYW z postaci, które na nim skonają. Kamień ten spija z ofiary połowę jej ŻYW i agonii w momencie umierania (w praktyce jest to wartość równa jej Żywotności). Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału, nie należała do tej samej rasy, co czarnoksiężnik, to kamień ten czerpie dziesięciokrotnie mniej. W określonych warunkach (trzynasty dzień miesiąca, po rzuceniu odpowiedniego czaru i przy ceremonii *ciemnej strony księżyca*) kamień potrafi czerpać dwukrotnie więcej punktów. Zabitą na krwawym głazie istotę potrafi wskrzesić tylko czar *regeneracja ciała*. Jej odporność na szok podczas przeżycia tego wskrzeszenia jest jednak obniżona o połowę. Najważniejszym znaczeniem *krwawego kamienia* jest fakt, że jeżeli czarnoksiężnik, czy ewidentnie zła istota (np. minimum pierwszy POZ czarnego rycerza, demon) stoi na tym kamieniu lub go dotyka, to automatycznie neutralizuje odnoszone obrażenia o odpowiednią wartość pochłoniętych przez krwawy kamień punktów. Oczywiście w pewnym momencie mogą się one wyczerpać. Obrażenia nie są przelewane na kamień w wypadku otrzymania ciosu, wymagającego *regeneracji ciała*. W praktyce oznacza to niemożliwość zagojenia rany powstałej np. po obcięciu kończyny. Uwaga: czar *ceremonia* (głoszony w imię dobra) lub rozbicie kamienia, niszczy jego moc.



5. TRON CIEMNOŚCI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamienny tron.

Opis: utrwała antyczną ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od tysiąca do 10 tysięcy uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego stworzenia). Tak umagicznione siedzisko podwaja antyodporności czarów rzucających przez osobę, która na nim siedzi. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego. Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez czarnoksiężnika czar. Szansa, że tak się stanie, równa jest 5%/POZ czarnoksiężnika. O tym, czy dany czar rzucony na siedzącego na tronie jest szkodliwy, decyduje MG. Dodatkowo tron daje antymagię o wartości równej 1%/POZ czarnoksiężnika i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku k100 punktów. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed rozproszeniem. Wokół tronu, w promieniu 5 metrów, roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamiają oni tej siły udanym rzutem na połowę odporności nr 5 (ewentualnie zmniejszoną jeszcze o antyodporność). Ta cecha nie wpływa jednak na innych czarnoksiężników z minimum 1 POZ i na czarnych rycerzy z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom, które dostały się do wnętrza bariery, energia czar. zadaje 10 obrażeń na każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30 itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą czarnoksiężnikiem (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym czarnym rycerzem (z 11 POZ), zadaje jej 1k100 × 10 obrażeń. Uwaga: w wypadku większych bitew, takie trony wraz z czarnoksiężnikiem umieszczane są na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

KRĄG VII

1. TANIEC ŚMIERCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów/POZ wybrana 1 istota/2 POZ.

Opis: akustycznym efektem tego czar. jest rozchodząca się w podświadomości muzyka. W praktyce oznacza to, że każda postać w zasięgu zaklęcia słyszy muzykę, a przy okazji zdaje sobie sprawę, że nie grają żadne instrumenty. Czar ten może objąć tylko 1 postać/2 POZ czarnoksiężnika. Wskazane istoty, znajdujące się przed czarnoksiężnikiem w obrębie działania czar., zmuszone są wykonać rzut na odporność nr 2

(sugestia). Nieudany oznacza, że ofiara zaczyna wykonywać szaleńcze ruchy w rytm muzyki. Przypominają one taniec, ale są tak energiczne, że w straszliwym tempie wyczerpują organizm. W praktyce oznacza to w każdej rundzie otrzymywanie 5 ran umysłowych. Postacie objęte tym czarem tańczą szaleńczo, mimo ogarniającego je zmęczenia, nie zwracając kompletnie uwagi na otoczenie, odnoszone rany, niebezpieczeństwa i inne czynniki. Jeżeli postać zostanie unieruchomiona, ogłuszona, przejęta itp., to w każdej rundzie dostaje tylko 1 taką ranę, stojąc na nogach i tańcząc, nawet gdy posiadane obrażenia prowadzą ją do agonii. Gdy taniec dojdzie do końca, postać zwala się martwa na ziemię. Działanie *tańca śmierci* może zostać przerwane tylko poprzez *regenerację umysłu*, *uzdrowienie* albo czar typu *ogłuszający huk* lub *grzmot*. Akustyczny efekt czar. (w tym także jego działanie) ustaje, gdy ostatnia ofiara czar. padnie martwa. Wcześniej nic nie może pomóc – nawet wyniesienie poza obręb melodii lub zabicie czarnoksiężnika.

2. FATUM TRZYNASTEGO

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: zaklęcie to odnosi efekt, gdy zostanie rzucone trzynastego dnia miesiąca. Tego dnia, aż do północy, zwiększa moc czarów czarnoksiężnika, który go użył. W praktyce ten efekt powoduje, że czarnoksiężnikowi nie można zepsuć rzucania żadnego czar. Oznacza to, że tylko zranienie powodujące śmierć, odcięcie kończyny lub pozbawienie przytomności potrafi uniemożliwić rzucenie czar. Cecha ta nie pomaga, jeżeli czarnoksiężnik sam z siebie nie może rzucić czar. (np. jest związany, obezwładniony, oślepiiony). W tym czasie antyodporność czarów czarnoksiężnika ulega dwukrotnemu zwiększeniu. Dodatkowo ich efekt jest taki, jakby on sam był o POZ wyżej. W wielu sytuacjach czar ten daje dodatkowe efekty. Zależą one od MG i intencji czarnoksiężnika, przykładem tego jest to, że rzucony pod wpływem *sprowadzenia ciemności* daje tego dnia wszystkim poddanym czarnoksiężnikowi dodatkowe 20 pkt. do TR, obrony, UM, WI i szansy udanego użycia zdolności. Oczywiście dotyczy to istot bytujących w powstałej uprzednio ciemności.

3. CIELESNA EKSPLOZJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w ciele ofiary, która nie odparła tej formy energii udanym rzutem na odporność nr 5, wywołuje małą eksplozję w trzewiach. Zadaje ona 1k100 × 10 poważnych obrażeń. Do ich uleczenia potrzebne jest minimum *leczenie poważnych obrażeń*. Istota, która przeżyła te rany, sprawdza swą odporność na ból. Nieudany rzut na odporność nr 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin zwija się z bólu. Po tym okresie ma ona o połowę niższe TR, UM, ZR, SZ oraz szansę wykonywania zdolności. Pozbycie się tej dolegliwości jest możliwe tylko po *leczeniu poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniu*.

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: roztacza wokół postaci czarną błyszczącą aurę, z daleka wyglądającą jak zbroja. Noszący ją jest zawsze przytomny podczas agonii i w tym stanie może normalnie funkcjonować (oczywiście do czasu, gdy czar przestaje działać). Dodatkowo automatycznie zmniejsza do połowy efekt raniący czarów zadających obrażenia fizyczne (odporności nr 6-10). W przypadku rzucenia tego czaru na czarnoksiężnika, ma ona dodatkowe efekty. Po pierwsze, po założeniu zbroi nie odczuwa jej ograniczeń. Oznacza to, że w tym czasie może rzucać czary w dowolnej zbroi. Nie dotyczy to jednak tarczy. Po drugie, zbroja nekromancji umożliwia pozyskanie ŻYW z własnoręcznie zabitych od jednego ciosu. Nie dotyczy to postaci zabitych czarami nie działającymi na dotyk. Uzyskana ŻYW (do końca działania czaru) o połowę swej wartości zwiększa ŻYW czarnoksiężnika. Dodatkowo o 1/10 jej części magicznie zostaje zwiększona w tym czasie obrona postaci. Uwaga: czar ten przestaje działać po 24 godzinach od rzucenia. Niwelowana jest też dodatkowa ŻYW, obrona, a także możliwość rzucania czarów w zbroi. Koniec działania *zbroi nekromancji* następuje także po zadziałaniu na noszącego ten czar astrologicznego *promienia słońca*, kapłańskiego *uderzenia dobra* lub paladyńskiego miecza.

5. PRZEJĘCIE POSTACI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem humanoida, który nie odparł zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3. Przejęcie daje możliwość kierowania ofiarą, jakby samemu się nią było, z jej całą wiedzą i zdolnościami. Nie oznacza to jednak przyswojenia zasobów wiedzy, którymi ona dysponuje. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt. własnej MD powyżej 50. Przejęta osoba wykonuje dosłownie wszystko, co każe jej czarnoksiężnik, bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Czarnoksiężnik kieruje taką postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej sfery egzystencji. W tym czasie postać jest niewrażliwa na inne *oczarowania*, *uroki* i *przejęcia*. Trwałe okaleczenie (kalectwo) ofiary, jej śmierć lub śmierć czarnoksiężnika oraz zdjęcie *oczarowania* (ale nie rozproszenie magii) to jedyne możliwości, które są w stanie uwolnić spod wpływu *przejęcia postaci*.



1. ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: czarnoksiężnik.

Opis: daje możliwość oddzielenia świadomości od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii Życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci czarnoksiężnik traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania w dowolną stronę. Odbывается to na zasadzie czaru *latanie*, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić w obręb innych sfer egzystencji, gdyż ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza ginie wraz z nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary, może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią duszy postać widzi magię (jarzy się ona na niebiesko), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać w tempie 10 cm na rundę, ale nic przez nie nie widzi, dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są powierzchnie i sfery magiczne. Świadomość ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą, którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Może też atakować inne postacie. Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów, jest także widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności jej nie ujawni. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość, mogą być otrzymane wyłącznie od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykle osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które rzuciła ona kierunkowo. Aby ją zranić, wystarczy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarem). W trakcie tej walki, duszę traktuje się jak pod wpływem stałej niewidzialności, z tym że nie można jej wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. ŻYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała, z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać; w tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych sfer egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków, MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

2. ŚCIANA ŚMIERCI

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 16 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 pole sześciennie/4 POZ (dowolnie ukształtowana bryła).

Opis: wytwarza na danym obszarze trujący, półprzeźroczysty, mglisty opar. Ukształtowany jest on w formie małej dymnej chmury albo ściany. Każda istota, która znajdzie się wewnątrz, wdychając ten opar, zatruwa swój organizm. Postacie o ŻYW mniejszej niż 20 pkt./POZ czarnoksiężnika, które w takiej rundzie nie wykonają udanego rzutu na połowę odporności nr 7, natychmiast giną. Pozostałe postacie, w każdej rundzie kontaktu z tą chmurą, od duszenia doznają 2k100 obrażeń. Zatkanie szczelne nosa i ust zapobiega tym ranom. Czar ten automatycznie jest niszczone pod wpływem wiatru lub po określonym czasie.

3. MASAKRA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół, ew. 1 istota.

Opis: czar ten ma właściwość niszczenia wszelkich form życia na obszarze swego oddziaływania. W praktyce oznacza to zabicie każdej żywej istoty (nawet smoka, trolla, czy owada), która nie odeprze polimorfii udanym rzutem na połowę odporności nr 10. Czar ten działa też na miękkogłowe martwiaki i wampiry. Aby przetrwać efekt czaru, należy wykonać udany rzut na odporność nr 10. Nieodparcie go oznacza otrzymanie 100 poważnych obrażeń/2 POZ czarnoksiężnika poprzez zniekształcenia ciała (wynaturzenia). Czar ten zamiast na obszar, można rzucić na jedną istotę. Wtedy ofiara wykonuje rzut obronny na 1/4 wartości odporności nr 10. Nieudany oznacza, że automatycznie ginie, a jej ciało nadaje się już tylko do regeneracji ciała.

4. DZIEŃ UMARŁYCH

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 400 pkt.

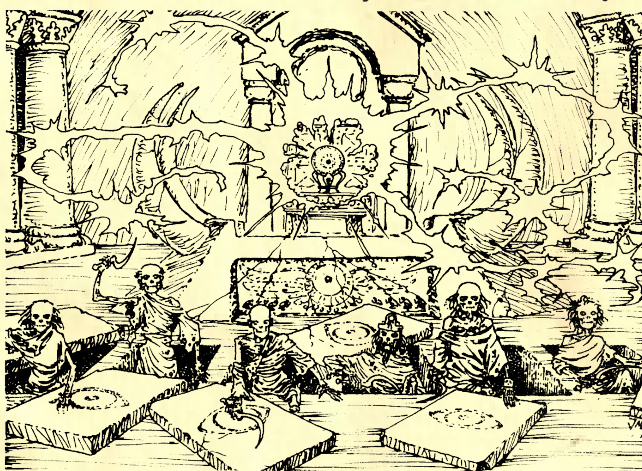
Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: maksymalnie kwadrat o boku 10 metrów/POZ.

Opis: na nieuświęconej ziemi (np. dziekie cmentarzysko) powoduje powstanie wszystkich kompletnych trupów. Powstają one jako martwiaki o typie i rodzaju zależnym od stopnia rozkładu, ewidentności zmarłej istoty, pochodzenia, noszonej klątwy itd. Najczęściej będą to zombie, szkielety, kościotrupy i zdechlaki. Tworzy się je względem parametrów, jakie miały te istoty w momencie śmierci. Czarem tym nie można uzyskać martwiaków miękkogłowych. Powstałe istoty są przyjazne czarnoksiężnikowi, potrafią też wykonać dla niego każde polecenie, o ile przemówi on do nich w dawnej mowie lub jeśli zrozumieją jego migowe polecenia. W tym ostatnim przypadku



MG może wykonać dla każdego rzut na INT, czy rozumie polecenia czarnoksiężnika. Wynik w granicach 99-100 może oznaczać zrozumienie polecenia na opak. Inne martwiaki, które już znajdowały się na terenie, na który rzucono czar, zostają umagicznione. Dwukrotnie zwiększeniu ulega więc ich aktualna ŻYW, obrona i ewentualne wyparowania skóry. Zaklęcie to traci swą moc wraz z nadejściem najbliższego świtu. Powstałe martwiaki stają się na nowo trupami, a inne martwiaki powracają do bazowych współczynników. Czar *sprowadzenie ciemności* chroni przed efektem, który daje nadejście świtu.

5. CHAOS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów/POZ.

Opis: na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał czarnoksiężnik, jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji, czarnoksiężnik może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok. 10 kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwymi lub śpiącymi postaciami. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca jakąś czynność, jest osłabiana w określony losowy sposób, zależnie od MG i koncepcji czarnoksiężnika. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty czar nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na wysokość 2 metrów. I w kolejnej rundzie spada głową w dół, dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu. W 5 rundzie pod nogi postaci wali się szafa (drzewo, itp.) itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących, nie mogą też one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury, nie może zabijać lub trwale okaleczać żadnych istot. Zaś w każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym

czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne, a istoty praworządne w każdej rundzie czaru odnoszą dodatkowo 1k10 obrażeń; postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym, w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim, traktowane są jakby były pechowcami (patrz odpowiednia ułomność), a istoty chaotyczne, jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna). Po zakończeniu czaru lub po wyjściu z jego zasięgu, wszystkie postacie, które choć przez 1 rundę były pod jego wpływem, sprawdzają czy to przetrwały. Nieudany rzut na odporność nr 4 oznacza, że pada się ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20 rund. Uwaga: W niektórych sytuacjach (inne sfery egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

I. FATUM ŚMIERCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 18 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czar ten ma analogiczny efekt, co *klątwa śmierci* i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Działa na istotę, która go nie odparła udanym rzutem na 1/10 wartość odporności nr 3 i sprawia, że ofiara ma dużo większą szansę śmierci. Dodatkowo klątwa ta ma jeszcze jednorazową właściwość przejścia na postać, która pierwsza dotknęła obłożonej klątwą istoty. Po tym będą już dwie „zarażone” istoty. Czar ten można rzucić też na przedmiot magiczny, przy czym przenosi się on na istotę, która pierwsza dotknie przedmiotu. Siła *fatum śmierci* polega na zwiększaniu prawdopodobieństwa śmierci. W praktyce oznacza to przesunięcie o 10 pkt. wyniku testu, który mógł zakończyć się śmiercią lub kalectwem. Przykładem tego może być sytuacja, gdy postać będąca pod wpływem *fatum* skacze przez szczelinę. MG w tym momencie może zasugerować rzut na 10% czy postać nie pośliznęła się przy odbijaniu. Dodatkowo wykonując rzut na aktualną ZR podczas skoku, może obniżyć szansę jego wyjścia o 10 pkt. Stosuje się to także przy trafieniach krytycznych w siebie, przy określaniu złamań, przy rzutach na odporności itd.



2. PRZENICOWANIE CIAŁA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: powoduje zniekształcenie ciała i zadaje 1k100 obrażeń. Dodatkowo, jeżeli postać nie odeprze polimorfii udanym rzutem na połowę odporności nr 10, wywołuje wywrócenie wnętrza postaci na zewnątrz. Oznacza to, że wszystkie wnętrzości znajdują się na zewnątrz, a skóra i włosy wewnątrz. Efektowi temu nie podlega zbroja i ubranie. Rozlane fragmenty ciała powodują, że każda widząca to cywilizowana postać musi wykonać rzut na szok. Osoby, które już się z tym spotkały, mają odporność zwiększoną o 20 pkt. Nieudany rzut na szok oznacza, że widząca to postać dostaje torsji i przez 1k10 rund nie jest w stanie aktywnie działać. Jej obrona liczona jest jako bierna (a więc tylko ze zbroi i magii). Bez przeprowadzenia sekcji, nie sposób zidentyfikować potraktowaną tym czarem istotę. Aby przywrócić ofiarę do życia, przyjaciele muszą poddać ją ponownie *przenicowaniu*, a następnie *regeneracji ciała*.

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt. + równy naturalnej ŻYW.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0. Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: czarnoksiężnik.

Opis: powoduje, że czarnoksiężnik zyskuje ponadnaturalną Żywotność, dziesięć razy większą od poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa Energii Życiowej, odporności i rozciągłości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. *uzdrowiona*, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy. ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie życzył czarnoksiężnik. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego rzutu na połowę UM. Zwiększona ŻYW trwa aż do najbliższego wschodu słońca. Tylko czar *sprowadzenie ciemności* pozwala jej nie rozproszyć się wraz ze wschodem.

4. ESENCJA ZŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: otwiera psychiczno-telepatyczny kontakt z losowo wybraną sferą, w której panuje ewidentne zło. Czar ten trwa, dopóki czarnoksiężnik się koncentruje, jednak po zakończeniu jest on wyczerpany umysłowo przez okres 100 godzin. W pobliżu miejsc ewidentnie złych, ołtarzy złych bóstw lub otwartych bram, *esencja zła* umożliwia nawiązanie kontaktu z niesamowicie potężnymi siłami zła. Nie zawsze udaje się odpowiednio trafić. MG powinien wylosować, z kim nastąpił kontakt: 01 – zło, z którym nawiązał kontakt czarnoksiężnik było tak potężne, że na jakiejś zasadzie (np. teleportacji) wciągnęło go do siebie na stałe. W zasadzie oznacza to koniec postaci; 02-04 – kontakt z tak potężnym złem natychmiast zabił czarnoksiężnika; 05-10 – czarnoksiężnik został wysłuchany i bez względu na pomoc w najbliższym czasie zostanie zabity; od MG zależy czy udzielona mu zostanie porada; 11-90 – w zamian za określone usługi zło może pomóc swą wiedzą, doświadczeniem, a więc na tyle, na ile pozwala psychiczny kontakt; za pomyślną odpowiedź może zażyczyć sobie ofiar, cyrografów, zniszczenia czyjejś duszy, życia; w momencie spełnienia tego życzenia zło jest w stanie pomóc (ale nie musi); MG może założyć szansę, że porada ta obróci się także przeciwko czarnoksiężnikowi; 90-96 – czarnoksiężnik nie potrafił porozumieć się tym czarem z istotą, z którą go połączyło; 97-99 – siły zła zaintrygowały kontakt z czarnoksiężnikiem – z sobą tylko znanych celów wysłały do czarnoksiężnika swe sługi; 100 – nastąpiło wielkie naruszenie równowagi; najprawdopodobniej kontakt ten spowodował otwarcie bramy i siły zła wyruszyły na podbój. Czar ten w wielu sytuacjach może mieć dodatkowe przeznaczenie. Przykładowo może skrócić czas oczekiwania na przybycie oczekiwanego demona lub wzmocnić znaczenie *ceremonii*.

5. UWIĘZIENIE DUSZY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dusza istoty, która nie odparła czaru udanym rzutem na odporność nr 4, zostaje pochwycona do pustego wnętrza przedmiotu trzymanego w ręku przez czarnoksiężnika. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby czegoś jej brakowało, ale może zachowywać się normalnie. Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje być płodna. Zależnie od MG i sytuacji, mogą wystąpić inne efekty. Postać taka, często z chęci dalszego życia, deklaruje się dobrowolnie służyć czarnoksiężnikowi. W przeciwnym razie może on zniszczyć duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo dzieje się jeżeli rozbije opakowanie. Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza, traci ona świadomość i odtąd staje się powłoką słuchającą się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansy (modyfikowanej przez MG ze względu na odległość od właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie pozostaje już na stałe (ew. można użyć czaru astrologicznego – *srowadzenie duszy*). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela, istnieje 90% szansy, że wróci ona do niego, a jeżeli była w jego rękach, dzieje się to automatycznie. Uwaga: istoty o ewidentnych charakterach mają dodatkowy rzut obrony przed tym czarem.

KRĄG X

I. MARTWY SOBOWTÓR

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: czarnoksiężnik, z dotykanej martwej osoby tej samej rasy i płci, o nieuszkodzonym ciele, może stworzyć swój idealny duplikat. Oczywiście chodzi tu o samo ciało, a więc nie dotyczy jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie oddziałujących czarów i podobnych rzeczy. Taki klon jest w stałym *letargu* (patrz odpowiedni czar kapłański, str. 158). Gdy czarnoksiężnik tego sobie zażyczy, co trwa 6 rund i wymaga sprawdzenia UM względem połowy ich wartości, może przenieść swoją świadomość i wszystkie cechy umysłowe do tamtego ciała. Wymagany jest przy tym rzut na szok, czy przeżyje to przejście. Stare ciało, po oddzieleniu od poprzedniego, wpada w analogiczny stan *letargu*, w jakim dotychczas spoczywało poprzednie. Przeniesienie się do ciała duplikatu może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi czarnoksiężnika, utratą świadomości (np. agonią, ogłuszeniem) lub śmiercią. Od tego momentu ciało martwego sobowtóra ożywa i jest własnym ciałem postaci (np. młodszym). Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego martwego sobowtóra.

2. NAKAZ

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe skromne urzeczywistnienie woli czarnoksiężnika w celu przyniesienia korzyści nekromancji. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie przekracza 500 pkt. albo otrzymać dowolną informację (nie dotyczy imienia własnego istot, dla których jest ono zatajone np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota albo może naprawiać uszkodzone przedmioty itp. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można zdjąć przekleństwa lub klątwy. Uwaga: czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik (z wyjątkiem Zauważenia) o k10 pkt. w przypadku ŻYW czy SF albo o k5 pkt. inny, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość (zależnie od MG).



3. NIECZYSTA SIŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: wywołuje niematerialną, niewidzialną, ewidentnie złą siłę, która w danej rundzie na określonym obszarze przenika wszelkie nie chronione umysły, które nie odeprą zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3. W ofiarach wywołuje zwątpienie, strach, zawiść, pożądanie, mściwość, zazdrość albo agresję, w zależności od zamysłu czarnoksiężnika. Postać, która dodatkowo nie odeprze sugestii (odporność nr 2), próbuje urzeczywistnić jego efekt np. ucieczką, kłamstwem, agresją, nie zdając sobie oczywiście sprawy, z jakiego powodu to czyni (po prostu taka jest jej potrzeba). W każdej rundzie trwania czaru, *nieczysta siła* podlega w ten sposób wybrane istoty, tak że teoretycznie czar jest nie do wykrycia (poza ew. intuicją). Uwaga: przed tym czarem chroni *aura dobra* (i podobne czary), a automatycznie niszczy ją każdy czar oparty na uderzeniu ewidentnego dobra np. *fala ewidentności* (dobra) itd.

4. DEMONICZNE ZAKLĘCIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: u dotkniętej istoty czar ten wywołuje niesamowity chłód spowalniający postać (TR, ZR, SZ itd. spadają do połowy swej wartości), a jeśli nie odeprze ona zaklęcia (odporność nr 3), to jest ono w stanie całkowicie unieruchomić postać fizycznie. Jeżeli przy tym dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, to wykonuje rzut obronny na energię (odporność nr 5), inaczej zaklęcie wysysa cały PM z istoty, zostawiając z niej tylko suchą powłokę skórną (tzn. postać jest całkowicie wysuszona, a silne gnienie może obrócić tę pozostałość w proch). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniej *regeneracji Energii Życiowej* i *regeneracji ciała*, a mimo tego postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (połowę odporności na szok). Uwaga: zaklęcie to może być rzucone na przedmiot o maksymalnych rozmiarach (np. objętości) 1 metra sześciennego) i jednorazowo zadziała podczas pierwszej próby choćby przypadkowego dotknięcia. Ponieważ ten czar może zadziałać nawet na czarnoksiężnika, to najczęściej rzuca się go na bełty kusz w zainstalowanych już pułapkach itp.



5. PRZEJĘCIE ISTOTY

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia rzutem na odporność nr 3, tak jakby sam nią kierował, z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tej wiedzy nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko, co każe jej czarnoksiężnik, bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub czarnoksiężnika, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyć efekt tego czaru. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt. Mądrości powyżej 50). Uwaga: czarnoksiężnik kieruje taką postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej sfery egzystencji.

KRĄG SPECJALNY I

1. FALA NEKROMANCJI

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 550 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: kwadrat o boku 1 metra/POZ.

Opis: powoduje, że wszystkie trupy na danym obszarze stają się martwiakami, a czarnoksiężnik, który rzucił ten czar, ma możliwość kierowania ich wolą. Najczęściej będą to zombie, szkielety lub kościotrupy, o analogicznym poziomie doświadczenia, co ofiara z której powstają. Innym martwiakom objętym tym zaklęciem przywraca ono pełną moc (np. pozwala na użycie jeszcze raz zdolności którą można użyć tylko raz dziennie) i Żywotność (odpowiednik *uzdrowienia* żywej istoty). Czar ten ma ponadto możliwość zabicia każdej istoty, która ma mniejszą Żywotność od 10 pkt./POZ czarnoksiężnika, jednak już bez zamiany w martwiaka (w tej rundzie). Uwaga: poza tym, w niektórych sytuacjach, czar ten można dodatkowo wykorzystywać inaczej (zależnie od MG i sytuacji).

2. CMENTARNY WIATR

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 110 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: kwadrat o boku 2 metrów/POZ.

Opis: na danym obszarze pojawia się lodowaty wiatr, który ma zdolność paralizowania istot, które nie przetrwają szoku (rzut na odporność nr 4 w każdej rundzie trwania czaru). Wszelkim martwiakom i podobnym istotom czar ten w każdej rundzie regeneruje 10 ran/ 2 POZ czarnoksiężnika, ponadto podnosi obronę tych istot o 5 pkt./POZ czarnoksiężnika. W niektórych sytuacjach czar ten ma dodatkowe zastosowanie (zależnie od MG), np. w trakcie tego czaru nie mogą zostać odegnane żadne martwiaki itp.

3. OTWORZENIE BRAMY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1100 pkt.

Czas rzucania: 1k100 × 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: sześciąt o boku 1k10 metrów.

Opis: pozwala otworzyć czasowe przejście między dwoma sąsiadującymi planami (lub półplanami), na których przebywał już czarnoksiężnik. Umożliwia przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym planem (rzut na odporność nr 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiędzy własnym planem egzystencji, a jego półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansy w każdej rundzie, że jakaś istota z innego planu zechce przejść w drugą stronę (np. z ciekawości).

4. FATUM STAROŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 11 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: dla istoty, która nie odparła zaklęcia na 1/10 odporności nr 3, czar ten ma analogiczny efekt, co *klątwa starości* i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Czar

sprawia, że dana istota starzeje się dziesięciokrotnie szybciej, ponadto ma jeszcze jednorazową właściwość przeniesienia się na istotę, która pierwsza dotknęła ofiary obłożonej klątwą. Czar ten można rzucić też na magiczny przedmiot, przy czym jednorazowo przenosi się on na pierwszą istotę, która go dotknie, a więc może zadziałać także na rzucającego ten czar. Uwaga: śmierć ze starości oznacza definitywną śmierć istoty (pęknięcie duszy) analogicznie jak przy nieudanym wskrzeszeniu.

5. ZŁODZIEJ ŚWIATŁA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

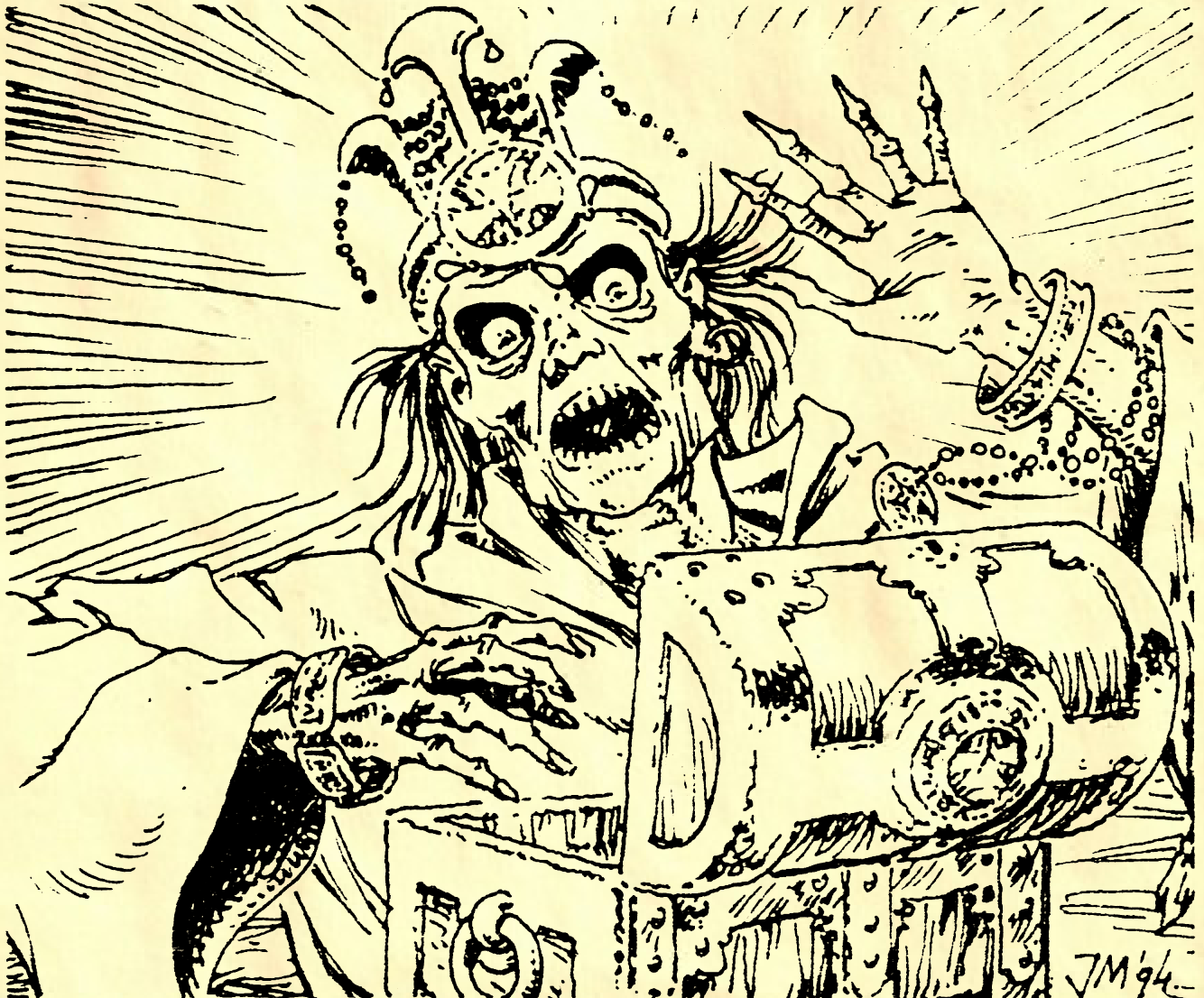
Czas rzucania: 10 rund + 1k10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 metra/POZ.

Opis: na danym (niemagicznym) obszarze pochłania całe światło, do tego stopnia, że jakakolwiek jasność od razu jest wchłaniana przez powstałą na tym miejscu magiczną czern. Wyssanie światła z takiego miejsca daje czarnoksiężnikowi k100 PM na POZ, przy czym wartość tę modyfikuje MG w zależności od oświetlenia np. słabe światło może zmniejszyć uzyskiwaną ilość PM. Jeżeli do takiej sfery dojdzie światło słoneczne, to jest ono w stanie rozprościć tę magiczną czern w przeciągu dnia (całego), ponadto czar ten można zneutralizować rozproszeniem magii, ew. czarem *starcie magii*. Niektóre martwiaki (cienie, zmrocze itd.) w takiej czerni regenerują w każdej rundzie 100 ran. Uwaga: częste rzucanie tego czaru bardzo mobilizuje druidów i wielu awanturników o dobrych charakterach (szczególnie paladynów).





CZARY ILUZJONISTÓW

KRĄG I

1. GEST ŚMIECHU

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba + 1 osoba/POZ.

Opis: iluzjonista, wykonując magiczny trick, jest w stanie wywołać niekontrolowany efekt histerycznego śmiechu w osobach, które nie odparły tej formy iluzji rzutem na odporność nr 1. Śmiech trwa, aż postać się nie opamięta, co sprawdza się rzutem na iluzję w każdej kolejnej rundzie. Osoba będąca pod wpływem zaklęcia, nie jest w stanie rzucać czarów, ani strzelać np. z kuszy, a ponadto jej obrona i trafienie są w tym czasie obniżone do połowy. Uwaga: czar ten nie działa na osoby prymitywne (a więc o INT lub MD mniejszej od 50 pkt.).

2. ILUZYJNY SZTYLET

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment + 2 segmenty/rzut.

Zasięg: na odległość 1/10 SF liczonej w metrach.

Czas działania: 0.

Obszar działania: przed iluzjonistą.

Opis: posyła małą ilość iluzji niszczącej umysł. Każda taka wiązka zadaje 50 obrażeń (umysłowych, tzn. nie wywołujących efektu agonii), ew. połowę, gdy postać odeprze ją rzutem obronnym na iluzję. W jednej rundzie, o ile mieści się z opóźnieniem, iluzjonista jest w stanie wykonać (robiąc ruch jak przy rzucaniu sztyltem) 1 rzut sztyltem + 1 na każde 50 pkt. jego UM. Warunkiem zadziałania danej wiązki iluzji na umysł ofiary jest dobre trafienie jej przez rzucającego, co każdorazowo sprawdza się rzutem na akt. ZR iluzjonisty, zmniejszoną o obronę z magii i akt. ZR ofiary.

3. ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota o normalnych rozmiarach.

Opis: wywołuje pozorowany wygląd śmierci lub życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne i niewidoczne rany – brak lub obecność powyższych czynników). Każdy, kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie, wykonuje rzut na odporność nr 1. Udany rzut oznacza, że wykrył fałszerstwo.

4. ILUZYJNA ZBROJA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: iluzjonista.

Opis: wokół postaci tworzy iluzyjną otoczkę, widoczną jako migającą światłkami i tęczą aurę. Uniemożliwia ona dokładne

namierzenie iluzjonisty wzrokiem, z racji tego, że postać wygląda, jakby rozmywała się w powietrzu. W praktyce ta iluzja o 20 pkt + premiuje k10 pkt./POZ zwiększa aktualną obronę. Aura zaczyna działać od momentu, gdy iluzjonista sobie tego zażyczy (1 segment), i trwa przez najbliższe 10 rund na każde 10 pkt. jego UM. Nie chroni ona jednak przed efektami obszarowymi. Uwaga: czar ten w momencie działania przeszkadza w rzucaniu czarów na iluzjonistę (z wyjątkiem czarów obszarowych), co powoduje, że rzucająca czar postać ma o 10 pkt. + 5 pkt. na POZ iluzjonisty zmniejszone UM.

5. ZMIANA KOLORÓW

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole/5 POZ.

Opis: daną powierzchnię pokrywa iluzyjnymi kolorami dowolnego rodzaju. Iluzjonista z UM powyżej 100 pkt. jest w stanie stworzyć tym napisy, zaś posiadający 150 UM nawet średniej jakości znane sobie obrazki lub wizerunki.

6. ŚLISKOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 3 rundy + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole /5 POZ.

Opis: powoduje, że dana powierzchnia staje się niebywale śliska. Znajdujące się na niej postacie, które w danej rundzie nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 1, są zmuszane walczyć o równowagę. W tym przypadku nieudany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną dodatkowo o 1/POZ iluzjonisty) powoduje wywrócenie się postaci. W wypadku, gdy nawierzchnia jest naprawdę śliska (sama z siebie), wtedy MG może założyć dodatkową antyodporność czaru (zarówno względem iluzji jak i ZR) w wysokości nawet 10, 25 lub w wypadku lodu 50 pkt. Uwaga: rzucając ten czar selektywnie np. na rękawicę dzierżącą miecz lub na dobrze wytarte siodło, można spowodować inne konsekwencje.

7. WYOBRAŻENIE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w umyśle postaci, która nie odeprze iluzji udanym rzutem na odporność nr 1, zmniejszoną dodatkowo o 3 pkt./POZ iluzjonisty, wywołuje przerażającą wizję (np. ducha). Wykorzystanie tego czaru do straszenia, wywołuje w pierwszej rundzie *przerażenie* (patrz analogiczny czar, str. 37), a ponadto utrzymuje się aż do nastania rundy, w której zostanie wykonany udany rzut na strach (odporność nr 2). Iluzjonista o UM większych od 120 pkt., w niektórych wypadkach, może założyć inny efekt. Przykładowo, nakazując duchowi wykonywanie jakiejś czynności, można komuś podpowiedzieć, co należy w danej sytuacji zrobić.

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina + 1 godzina/POZ.

Obszar działania: maks. 1 pole sześciennie + 1 pole/10 POZ.

Opis: tworzy mglistą, niemą iluzję – widziadło wyglądające w przybliżeniu jak jakiś przedmiot lub istota. Jest ona podobna, choć nie identyczna z pierwowzorem. W wypadku bardziej skomplikowanych tworów odtwarzanych z pamięci, może być wymagany dodatkowy rzut na połowę MD iluzjonisty. Nieuwierzenie w rzeczywistość istnienia takiego widziadła (po udanym rzucie na odporność nr 1) powoduje, że przestaje ono istnieć. Taki sam efekt wywołuje każde dotknięcie jego powierzchni. Widziadło może zachowywać się dowolnie, ale tylko gdy znajduje się w zasięgu wzroku iluzjonisty, który kontroluje je bez potrzeby skupiania się. Może on powodować, by widziadło latało, czy naśladowało gesty, ale nie zachowanie, które można określić jako nienaturalne (szczególnie przedmiotu), gdyż daje ono podstawy do nieuwierzenia.

9. AURA ILUZJI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: wywołuje czasowe zwiększenie CH i PR o 10 pkt. + 5 pkt./POZ iluzjonisty, a ponadto sprawia, że poznawana właśnie osoba nie nabierze wrogiego nastawienia. Aura ta zwiększa także antyodporność rzuconych czarów opartych na iluzji o 20 pkt. + 10 pkt./10 POZ. Czar ten o 20 pkt. + 10/10 POZ iluzjonisty zwiększa czasowo odporność nr 1, a dodatkowo umożliwia korzystanie ze zdolności profesjonalnej odporność na iluzję istocie, która normalnie jej nie posiada.

10. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

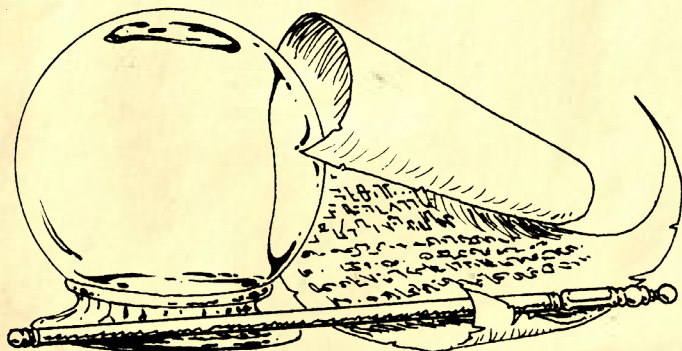
Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: postać objęta tym zaklęciem, w zasięgu swego spojrzenia, widzi normalnie wszystko to, co jest niewidzialne z powodu swej natury lub magii. Czar ten nie wykrywa jednakże istot niematerialnych i eterycznych.



1. NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 10 metrów + 1 metr/POZ wokół.

Opis: istoty, które w danej rundzie znajdują się w obszarze działania czaru i nie odeprą iluzji udanym rzutem na odporność nr 1, chcąc iść, stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą. Żadne tłumaczenie postronnych nie zmienia stanu ofiary czaru, ponadto taka postać nie może uniknąć czarów i przedmiotów spadających na pole, na którym się znajduje (np. rzuconych gładów, *ognistej kuli* itp.).

2. NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 24 godziny.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześciennie + 2 metry/5 POZ), dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza, może stać się niewidzialna dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Niewidzialnej postaci przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć ofiarę (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy jej akt. SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie, ma premię do obrony liczoną z całej aktualnej ZR.

3. ZAKLĘCIE ILUZJI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: najbliższy czar.

Opis: jednorazowo zaklina kolejny rzucony czar oparty na iluzji w taki sposób, że iluzję taką można traktować jak zaklęcie (nie zmienia to działania czaru, ale pozwala np. oddziaływać na martwiaki), jednakże pod warunkiem, że wydane zostanie na niego dwukrotnie więcej PM, niż wymaga jego rzucenie. Uwaga: czar ten obejmuje także iluzję zawartą w niektórych czarach specjalnych, a ponadto uniemożliwia rozproszenie iluzji przez nieuwierzenie w nią.

4. BLIŹNIAK

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: tworzy iluzyjnego bliźniaka postaci (maksymalnie jednego na każde 50 pkt. UM rzucającego czar). Znajduje się on zawsze maksymalnie 1 metr obok, ponadto dokładnie naśladuje ruchy samego iluzjonisty. Postać taka ma identyczne parametry jak iluzjonista i jest jakby jego odbiciem. Skuteczne nie-uwierzenie (rzut na iluzję, trwa pełną rundę) pozwala zniszczyć bliźniaka (jeśli akurat na niego się patrzyło), ew. robi to każde dotknięcie czarem-pociskiem oraz bronią, ale w tym przypadku trzeba wykonać identyczne trafienie, jak we właściwego iluzjonistę, z jego całkowitą obroną (także magiczną).

5. MAGICZNE LUSTRO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: przed iluzjonistą.

Opis: przed osobą naznaczoną tym czarem tworzy półprzezroczystą zwierciadlaną taflę. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, ale zawsze jest na wysokości jej piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobę stojącą tuż za plecami, jednakże obydwie postacie znajdują się wtedy w trudnych warunkach, co do połowy zmniejsza m. in. ich TR, obronę i UM). Czar ten jest w stanie odbijać skierowane od przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magię oczu bazyliuszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok. Dodatkowo jego magia daje 20% bezwzględnej szansy z daleka i 10% z bliska, że nie trafią czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych.

6. POBUDZENIE/OSŁABIECIE EMOCJI

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/5 POZ.

Opis: sugestia ta pobudza lub osłabia emocje istoty, która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 2. Po wzbudzeniu emocji taka postać jest podenerwowana i ew. agresywna. Każde sprawdzenie reakcji w tym stanie ma o 10 pkt. gorszy rezultat. W trakcie trwania czaru, istotę denerwuje każdy niestereotypowy gest innej osoby, czy sytuacja (zależnie od MG i ew. od rzutu na reakcję). Osłabienie emocji spowalnia SZ istoty o 10 pkt. + 1/POZ iluzjonisty. Dodatkowo istotę taką można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć (tzn. jej rzut na aktualną SZ liczony jest względem połowy wartości tego współczynnika). Czar ten może być wykorzystywany przy łagodzeniu podrażnionej istoty, czy likwidowaniu wpływu szału (np. automatycznie wyprowadza z dowolnego typu furii i przez najbliższy czas uniemożliwia wpadnięcie w nią). Uwaga: jeżeli tym czarem

iluzjonista jest w stanie objąć więcej niż 1 istotę, to zamiast tego, może sprawić, by jedna istota broniła się dodatkowo jeszcze tyle razy, ile dodatkowo osób mógł objąć tym czarem.

7. ZACZAROWANA CHMURA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr wokół.

Opis: wokół określonego miejsca, np. głowy istoty, tworzy magiczną sferę podobną do małego obłoczku, który dezorientuje znajdujące się wewnątrz istoty, co o 10 pkt. zmniejsza trafienie, obronę, UM i szansę wykonania zdolności. Jeśli iluzjonista zechce, to w każdej rundzie postać może zostać dodatkowo oślepiona (skuteczne po nieudanym rzucie ofiary na odporność nr 1), otumaniona (rzut na sugestię – odporność nr 2) albo wymiotować (po nieudanym rzucie na odporność nr 7 – gazy). We wszystkich powyższych wypadkach, jeśli postać nie wykonała udanego rzutu na daną odporność, to traktowana jest jakby nie posiadała obrony ze ZR (ewentualnie akt. ZR równa jest 5 pkt.) oraz jej refleks (SZ – ale nie szybkość poruszania się) redukuje się dwukrotnie. Uwaga: chmura może towarzyszyć nawet wtedy, gdy istota albo przedmiot jest w ruchu, ponadto jej ewentualne efekty trwają do końca trwania czaru.

8. ŚWIATŁO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 10 metrów wokół.

Opis: w promieniu 10 metrów wokół iluzjonisty lub określonego miejsca, pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane. Uwaga: poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania innych (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność wyłącza działanie infrawizji.



9. ANIMACJA LINY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: lina o maksymalnej długości 1 metra + 1 metr/POZ.

Opis: iluzjonista, trzymając koniec liny, powoduje jej ożywienie. Dzięki temu, jest ona w stanie oplątać się wokół określonego przedmiotu, istoty lub części ciała, o ile jej długość jest wystarczająca – potrzeba 2 metrów liny na 1 metr obwodu. Istoty będące w ruchu jest wstanie owinąć, jeśli w danej rundzie postać nie uskoczy, co sprawdza się rzutem na aktualną ZR zredukowaną o 1 punkt/POZ iluzjonisty. W pierwszej rundzie lina owija się wokół nóg (do połowy obniża to aktualną ZR i SZ), a w następnej oplata się wokół tułowia, ewentualnie – postaciom nie odzianym w zbroję płytową – zadając od duszenia k100 obrażeń na rundę. Jeżeli jeszcze nadal wystarcza liny, to w trzeciej rundzie unieruchamia ona ręce (jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt/POZ iluzjonisty). W czwartej rundzie lina może owinąć się wokół szyi i głowy, zadając, jeśli zechce tego rzucający czar, k100 obrażeń + tyle ile wynosi 1/4 część SF iluzjonisty. Duszenie takie nie działa na martwiaki i istoty nieposiadające płuc. Animowaną linę można przeciąć, gdy zada się w jednym miejscu minimum 80 obrażeń tnących (ew. 400, w wypadku grubych lin). Linę taką traktuje się jakby miała obronę równą 10 pkt. i brak wyparowań. Zaklęcie utrzymuje się jednak nadal w najdłuższym kawałku o długości minimum 2 metrów. Podczas cięcia (o ile nie wykonuje się specjalnego przycelowania – co to oznacza decyduje MG) można łatwo przeciąć także duszoną ofiarę. Najczęściej MG zakłada, że trafia ją połowa skuteczności ciosu.

10. PRZESUNIĘCIE

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 6 pkt.

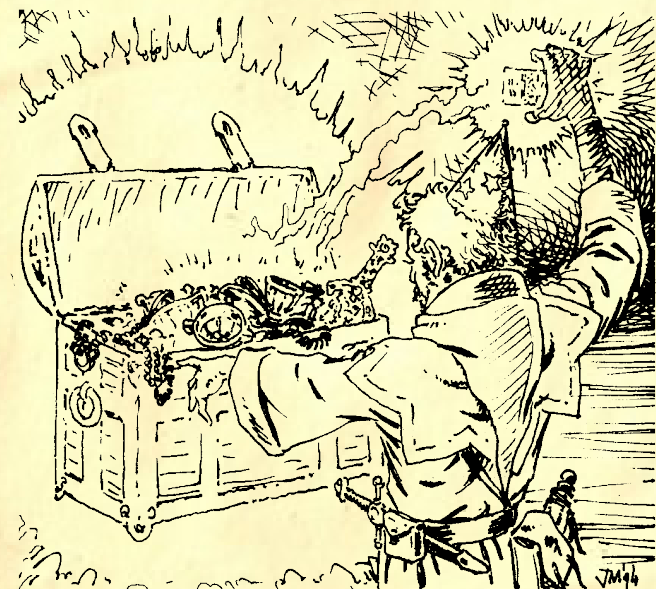
Czas rzucania: 2 segmenty + specjalne.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: iluzjonista.

Opis: w każdej rundzie trwania czaru iluzjonista może przenieść się telekinetycznie w określone miejsce w zasięgu



wzroku, oddalone nie dalej niż o 1 metr na POZ. Jeżeli po rzuceniu tego czaru i odjęciu k5 segmentów za opóźnienie przemieszczenia, iluzjonista jest szybszy od wymierzonych w niego ciosów (ew. czarów), to najczęściej (zależnie od sytuacji, rodzaju ataku i MG) powoduje to ich uniknięcie. W kolejnych rundach po rzuceniu tego czaru odejmuje się już tylko k5 segmentów na każde kolejne przesunięcia. Czar ten nie przenosi przez magiczne czy materialne bariery. W takich przypadkach iluzjonista rozbija się o nie, otrzymując k100 × 10 obrażeń obuchowych.

KRĄG III

1. CIOS PSYCHICZNY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala skumulować energię własnego umysłu i wysłać ją w kierunku wroga. Niszczy ona umysł, zadając 20 ran umysłowych na POZ iluzjonisty. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający otrzymuje połowę zadanych obrażeń. Uwaga: czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościejów (a więc typu II, VI i X).

2. ILUZJA PRZEDMIOTU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina + 60 rund/POZ.

Obszar działania: maksymalnie 1 metr sześcienny.

Opis: stwarza iluzję przedmiotu o prostej konstrukcji, podobną (choć nie identyczną) do oryginału, który iluzjonista dobrze zna. W wypadku mało znanych przedmiotów MG ma prawo wymagać modyfikowanego rzutu na MD. Przedmiot ten może zachowywać prawie dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia, a nienaturalne formy dają podstawy do niewierzenia. Iluzja przedmiotu zostaje zniszczona w momencie skutecznego niewierzenia, co sprawdza się rzutem na odporność nr 1. Dodatkowo iluzja ta rozprasza się w momencie energicznego ruchu tym przedmiotem, po uderzeniu w niego, ściśnięciu albo zanurzeniu go w cieczy.

3. OŚLEPIAJĄCY BŁYSK

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wytwarza strumień światła, który oślepia na 1 rundę wszystkich przed iluzjonistą. Oślepienie dodatkowo będzie utrzymywać się przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 5. Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom czar ten zadaje 1k100 × 10 obrażeń, ew. połowę po udanym rzucie na energię (odporność nr 5).

4. NAMIĘTNOŚĆ

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: wywołuje ogromną namiętność (pożądanie itp.) wobec pierwszej ujrzanej postaci przeciwnej płci (ew. zależnie od preferencji ofiary). O sile uczucia decyduje dodatkowy rzut na reakcję, zmniejszony o 50 pkt. W skrajnych wypadkach postać będzie starała się robić prawie wszystko, by osiąść pożądaną osobę. Uwaga: jeżeli postać jest mało znana, wroga, widocznie upośledzona, obcej rasy itp., to czar ten może nie zadziałać (zależnie od MG), ponadto mogą być przykre jego efekty po opamiętaniu się.

5. SUGESTIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: w umyśle postaci, która nie odparła czaru udanym rzutem na odporność nr 2, stwarza określone przez iluzjonistę pojedyncze przekonanie o słuszności jakiejś decyzji. Może to być np. niechęć do trzymania broni, uświadomienie, że dana postać to największy śmiertelny wróg, czy chęć przepłynięcia wpływ rzeki. Sugestia samobójstwa automatycznie rozprasza czar.

6. HIPNOTYCZNA KULA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: tworzy iluzyjną, tęczową, błyszczącą kolorami i światłami kulę o średnicy około 50 cm. W zależności od woli iluzjonisty, potrafi ona latać lub spoczywać w określonym miejscu. Jej magia co rundę ma moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra/POZ iluzjonisty wokół. Postacie, które nie odparły hipnozy udanym rzutem na odporność nr 1, są odtąd wpatrzone w kulę, aż do końca trwania czaru. W zależności od woli iluzjonisty, ofiary hipnozy idą, biegną za nią lub starają się ją dotknąć. Są przy tym tak nierozważne, że z transu potrafi je wybić dopiero pierwszy cios (lub inne zranienie). Czar ten nie działa na rzucającego go i na ślepych. Hipnotyczna kula może unosić się w powietrzu z szybkością odpowiadającą



naturalnej SZ iluzjonisty, liczonej w metrach na rundę. Rzucający czar ustala (podświadomie, bez rozpraszania uwagi) jej aktualną trasę (o ile jest w zasięgu jego wzroku).

7. MAGICZNE SKRZYDŁA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 nieobciążona osoba.

Opis: na ramionach postaci, którą dotknie iluzjonista, tworzą się magiczne niewidzialne skrzydła. Umożliwiają one wznieście się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać wykona przy tym udany rzut na akt. ZR. Szybkość poruszania się w locie wynosi 10 metrów na rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe maksymalnie pod kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można robić nic, co wymaga koncentracji. Jednorazowo lot może trwać maksymalnie tyle rund, ile postać ma aktualnej Wytrzymałości. Polecane są więc częste odpoczynki na ziemi (przez 1k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydłami – spada. Od takiego upadku otrzymuje się 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów.

8. UŚPIENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 15 rund/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: energia tego czaru może być użyta do wzmocnienia lub złagodzenia dźwięków. Użyty jako *uśpienie dźwięku*, wycisza wszelkie odgłosy na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt.) możliwość żaskoczenia (o tę samą wartość zmniejsza refleks). Pozwala ochronić przed

wieloma czarami i efektami opartymi na dźwięku. Dotyczy to szczególnie takich spraw jak czary (np. *usypiające dźwięki*, *chorał*), ryki (np. godowe, strachu), wycia, jęki (np. upiórów). Chroni także przed wpływem gry bardów czy śpiewem harpi lub syren. Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, jest to możliwe, jeżeli nie zostanie odparty udanym rzutem na odporność nr 5. Użyty jako *wzmocnienie dźwięku*, może zagłuszyć wszelkie dźwięki na danym obszarze, działając podobnie jak *uśpienie dźwięku*. Dodatkowo ta wersja czaru dwukrotnie zwiększa zasięg, antyodporność i obrażenia czarów i innych efektów opartych na dźwiękach. Potrafi także dwukrotnie zwiększyć moc i zasięg pieśni modlitewnej.

9. ULUDNA PUŁAPKA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: na danym obszarze tworzy jednorazową pułapkę, odpowiadającą jakiejś mechanicznej konstrukcji tego typu. Jej wygląd i działanie musi być jak najbardziej realistycznie – inaczej nie zadziała. Pułapka taka musi być widoczna przy uważnym przyglądaniu się, a jej schemat budowy powinien być prosty. Pierwsza postać, która w nią wejdzie, dostaje 2k10 × 10 ran umysłowych. Na zewnątrz wygląda to jednak jakby pułapka naturalnie zadziałała i nie wygląda, by była w stanie zadziałać jeszcze raz. W wypadku, gdyby cokolwiek mogło zasugerować o nierealności pułapki (np. zadała stanowczo za mało lub za dużo ran), wtedy postać ma prawo wykonać rzut na iluzję. Pozytywny wynik rzutu oznacza, że postać poznaje się na iluzji i nie otrzymuje obrażeń. Pułapki stworzone tym czarem najlepiej nadają się jako dodatek do rzeczywistych pułapek.

10. PSYCHICZNA TARCZA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: tworzy niewidzialną barierę chroniącą postać przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt. + 10/5 POZ iluzjonisty. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię, magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego rzutu i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np. przed zwariowaniem w *obłądzenie otoczenia* lub utratą kontroli w przypadku czaru *chaos*. Czar *psychiczna tarcza* jest także w stanie jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *cios psychiczny* (albo *psioniczny*), po czym kończy swoje działanie.

KRĄG IV

1. POMINIĘCIE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 przedmiot lub istota.

Opis: hipnotyzuje każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt (o rozmiarach do 1 metra/POZ). Jeśli nie wykona ona udanego rzutu na odporność nr 1, nie widzi tego przedmiotu (a przynajmniej tak się jej wydaje). Jeżeli ktoś, na kogo nie podziała magia czaru, wskaże ofierze ten obiekt, automatycznie zniweluje to hipnozę. Jednak nadal patrząc na ten obiekt, można ponownie znaleźć się pod wpływem czaru (rzuty powtarza się

w każdej rundzie patrzenia). Czar nie przestaje działać nawet gdy obiekt objęty *pominięciem* wykonuje agresywny lub gwałtowny ruch. Uwaga: pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar jest analogiczny do *niewidzialności*.

2. TWORZENIE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina + 1/100 UM.

Obszar działania: specjalny.

Opis: stwarza półrzeczywistą iluzję jednego przedmiotu – podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który rzucający dobrze zna (ew. może to wymagać modyfikowanego rzutu na MD). Przedmiot ten może zachowywać dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia. Czar można stosować do stworzenia np. łopaty, wiadra, sztyletu (działa jako magiczny na martwiaki, ale z połową skuteczności) itp. Uwaga: zależnie od zawodów postaci, można kreować specjalne, niemagiczne przedmioty np. jubiler potrafi stworzyć klejnot (o wartości losowej) itp.

3. PRZEJĘCIE ILUZJI

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały, ew. 1 runda/POZ.

Obszar działania: pojedyncza iluzja.

Opis: powoduje, że iluzja lub *widziadło* przechodzi pod kontrolę iluzjonisty – na stałe albo czasowo, jeśli w tym czasie była kontrolowana.

4. ŻŁOTY KRĄG

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały, ew. 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: w obrębie tej sfery jest w stanie zmienić kolor i ewentualny połysk wszystkich lub kilku znajdujących się wewnątrz przedmiotów i powierzchni na metaliczny (np. złoty, srebrny, miedziany itp.). Działa od momentu przekroczenia sfery. Uwaga: niewierzenie w iluzję nie działa, jeśli postać znajduje się w obrębie działania czaru.

5. PIĘTNO

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień/POZ, ew. stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: na czole postaci, która nie odparła iluzji, zostawia piętno (o kształcie zależnym od iluzjonisty i MG). Zobaczone go przez obcą postać obniża o 50 punktów reakcję do naznaczonego, co w wypadku skrajnej wrogości może spowodować agresję, niechęć itp. Uwaga: jeżeli postać ma już na twarzy bliznę albo normalne piętno, to czar ten na stałe (do zregenerowania blizny) obniża o średnio 10 pkt. sprawdzaną względem tej osoby reakcję.

6. TĘCZOWY MOST

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 3 rundy/POZ.

Obszar działania: łuk o promieniu 2 metrów na POZ i szerokości 2 metrów.

Opis: tworzy półmaterialną iluzję łuku tęczy o powyższych wymiarach, który dla iluzjonisty, osób przez niego wybranych i tych, którzy nie odparli iluzji, może służyć za most lub schody. Nieuwierzenie albo sugestia, że to jest iluzja, powoduje konieczność wykonania dodatkowego rzutu obronnego na iluzję (odporność nr 1), efektywnie powodując spadek z danej wysokości (k100 ran na każde 2 metry powyżej dwóch). Uwaga: iluzjonista może w każdym momencie anulować ten czar.

7. USYPIAJĄCE DŹWIĘKI

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ, ew. sen trwa 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: w każdej rundzie działania wywołuje usypiające dźwięki. Istoty, które nie obroniły się przed sugestią rzutem na odporność nr 2, natychmiast usypiają. Tylko donośny huk (ale nie zwykły hałas), zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie wyrwać postać z tego magicznego snu.

8. LĘK WYSOKOŚCI

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w istocie, która nie odparła czaru rzutem na połowę odporności nr 2, wywołuje oszałamiający lęk przed każdą wysokością ponad powierzchnią gruntu. Postać taka, jeśli znajduje się powyżej gruntu (także nad szczeliną, przepaścią itd.) traci nad sobą kontrolę i ma szansę spaść w dół, jeśli czegoś się nie przytrzyma. Lewitujące, latające itp. postacie automatycznie w następnej rundzie lądują, ew. spadają. Pod wpływem tego czaru nie można wchodzić na wieże, wysokie schody, drabiny itp.

9. CZARODZIEJSKI FLET

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: jednorazowo tak zaklina zwykły flet, że gdy zaczyna się na nim grać (należy to zrobić w przeciągu 1 rundy/POZ), to w zasięgu muzyki wszystkie istoty z wyjątkiem grającego co rundę muszą odeprzeć ogarniającą je hipnozę (rzutem na odporność nr 1) lub stoją nieruchomo do końca gry. Zranienie grającego, jego zmęczenie się (1 runda gry kosztuje go 1 punkt Wytrzymałości),

rozproszenie uwagi lub przerwanie gry, automatycznie budzi ofiary hipnozy i zdejmuje z fletu zaklęcie. Jednak dopóki postać jest zahipnotyzowana, to nie reaguje na otoczenie i tylko zranienie, donośny huk (ale nie zwykły hałas) lub zdjęcie oczarowania może ją z tego stanu uwolnić. Uwaga: zatkanie uszu daje tylko 20 punktów do odporności na dźwięk fletu. Osoba grająca nie musi posiadać umiejętności gry na tym instrumencie.

10. NIEWIDZIALNA BARIERA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: prostopadłościan o wymiarach 2 m/2 m/10 cm na każde 5 POZ.

Opis: tworzy niewidzialną, nieprzesuwną, pionowo ustawioną na stałym gruncie barierę, przez którą nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar i istota niematerialna (nie dotyczy to przemian półboskich). Czar może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę, przy każdej próbie otrzymują k10 ran od elektryczności, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 9, i są z powrotem sprężyste wypychane. Uwaga: skutecznie działająca antymagia umożliwia istocie przejście przez barierę w danej rundzie.

KRĄG V

1. CIOS PSIONICZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: iluzjonista promieniuje spotęgowaną przez magię siłą swego umysłu. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół zadaje po 10 obrażeń umysłowych na POZ iluzjonisty. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający go otrzymuje połowę tych ran. Uwaga: czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościejów (a więc na martwiaki z typu II, VI i X).

2. HIPNOZA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: ofiara, która nie odparła iluzji udanym rzutem na odporność nr 1, ciałem i umysłem staje się podporządkowana woli iluzjonisty, który po skoncentrowaniu się, może przekazywać jej rozkazy. W ten sposób można doprowadzić nawet do samobójstwa (o ile przeciwnik ma taką możliwość np. dysponuje odpowiednim narzędziem). Ofiara wykonuje wszystkie czynności powoli i mechanicznie – ma o połowę zmniejszone współczynniki. Kiedy iluzjonista przerwie koncentrację, ofiara nie może nic robić przez k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

3. MORALE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 5 metrów/POZ przed iluzjonistą.

Opis: po rzuceniu tego czaru iluzjonista zmuszony jest stać nieruchomo z wysoko podniesionymi ku górze rękoma. Dodatkowo czar wymaga całkowitej koncentracji, uniemożliwia więc rozglądanie się, rozmowę, czy wykonywanie innych czynności. Po zakończonej koncentracji czar utrzymuje się przez 1 rundę/4 POZ iluzjonisty. W zależności od woli rzucającego czar, wywołuje magiczny czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej o 20 pkt. Wpływa też na odwagę i możliwości wybranych osób w zasięgu działania czaru. Wzrost lub spadek morale daje dwukrotny rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny lub niekorzystny. Dodatkowo, podczas walki lub wykonywania karkołomnych czynności, magia czaru o 20 pkt. zwiększa lub zmniejsza każdy ze współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW.

4. ILUZJA POSTACI

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

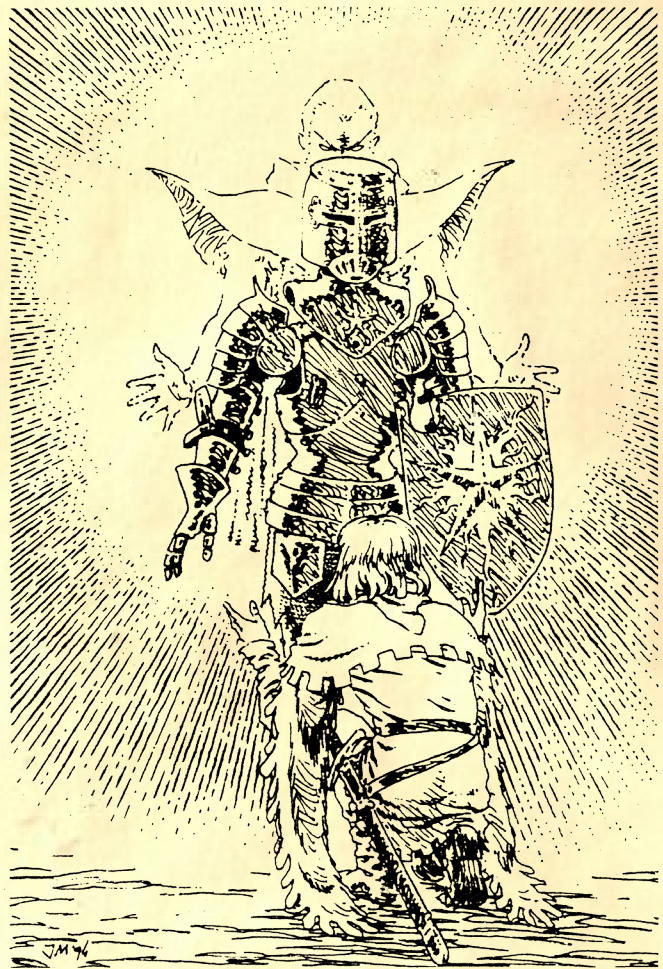
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny na 4 POZ.

Opis: tworzy półmaterialną iluzję żywej istoty. Jej wymiary nie mogą przekraczać granicy wyznaczonej przez połączone dowolnie sześcianny o objętości 1 metra sześciennego na 4 POZ, a powstały twór musi być wzorowany na jakimś pierwowzorze. Jest on prawie identyczny (kolor, zapach i temperatura nie odbiegają od właściwości rasy), jednakże ktoś, kto dobrze zna pierwowzór może doszukać się minimalnych nieścisłości (rzut na MD po dłuższym przyglądaniu się). Nieuwierzenie (udany rzut na iluzję) jest w stanie zniszczyć tę iluzję. ŻYW iluzyjnej postaci wynosi 1 punkt, pozostałe współczynniki fizyczne przybierają wartości średnie dla danej rasy i wybranej profesji (0 POZ), zaś parametry umysłowe (także UM) są równe połowie tych, którymi dysponuje iluzjonista. Postać taka nie posiada jednakże WI, ZW i żadnych zdolności profesjonalnych. Jeżeli postać była stworzona razem z odzieniem, to nie może się pozbywać żadnej jego części, gdyż spowodowałoby to rozwianie się iluzji. Takie ubranie lub zbroja nie daje żadnej obrony ani wyparowań. Co innego, gdy iluzja nagiej postaci przywdzieje normalne ubranie czy zbroję. Podczas kreacji, postać można wyposażać w osobistą broń, jednak nie może ona pozbywać się nawet jej fragmentu (np. rzucając lub strzelając), ponadto rany odniesione od takiej broni należy traktować jako umysłowe. Ponieważ nie powodują one krwawienia, ani widocznych ran, mogą być podstawą do nieuwierzenia. Można to ominąć, ofiarując nieuzbrojonej iluzji normalną broń. Posiadane przez iluzję odzienie i broń nie powinny odbiegać od normy przewidzianej dla danej rasy i profesji, aby nie dawać podstaw do nieuwierzenia. Iluzyjna postać może normalnie walczyć, bronić się (jej biegłość w każdej broni równa jest 100 pkt.), mówić (w językach, którymi włada iluzjonista), a więc normalnie się zachowywać (ma naturalne odruchy i proste umiejętności danej rasy np. latanie za pomocą skrzydeł, ale



nie widzenie w ciemności). Iluzja zachowuje się tak, jakby iluzjonista zostawił w niej część swego umysłu, co objawia się poprzez zmniejszenie do połowy INT i UM iluzjonisty, a także brak możliwości zapadnięcia w sen. Iluzjonista może jednorazowo stworzyć tylko jedną iluzyjną postać, która dodatkowo natychmiast rozwiewa się po zranieniu czynnikiem fizycznym bądź magicznym, udanym niewierzeniu, a także gdy iluzjonista straci świadomość (np. uśnie, zginie).

5. WIRUJĄCE OSTRZA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 1 metra/5 POZ.

Opis: wokół iluzjonisty pojawiają się błyski, które poruszają się z dużą prędkością i wyglądają niczym wirujące ostrza. Każda postać, która dostanie się w ich zasięg (także przyjaciel), co rundę musi wykonywać rzut na odporność nr 1. Nieudany oznacza, że otrzymuje 50 obrażeń umysłowych na 5 POZ iluzjonisty.

6. OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: chroni przed bezpośrednimi ranami od iluzji (także tych półrzeczywistych), przed *halucynacją*, a także przed czarami typu *obłąd otoczenia* itp.

7. ILUZJA FIZYCZNEJ MOCY

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt. + 1 punkt/POZ.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala odtworzyć prawie każdy efekt czaru zadającego bezpośrednio fizyczne obrażenia. Magia ta nie może odtworzyć czaru, którego PM potrzebny do rzucenia był większy od 1 punktu na POZ iluzjonisty. Iluzjonista nie może też rzucić czaru, z którego efektem nie zetknął się empirycznie (tzn. od którego nie doznał obrażeń). Jeżeli moc czaru, który naśladuje iluzjonista, jest zależna od POZ rzucającego, to poziom ten jest adekwatny do aktualnego POZ iluzjonisty. W wypadku, gdy moc czaru ma stałą, niezależną od POZ efekt, to ilość obrażeń zależy od naturalnej mocy odtwarzanego czaru. Najczęściej odtwarzane są więc czary typu *piorun*, czy *magiczny pocisk*. Ofiary muszą wykonać rzut na odporność nr 1. Pozytywny wynik oznacza, że nie doznały obrażeń, choć w dalszym ciągu wierzą, iż były poddane działaniu czaru. Jeżeli rzut był nieudany, czar zadziałał tak, jak powinno zadziałać naśladowane zaklęcie. Ofiary otrzymują obrażenia umysłowe, choć wydaje im się, że np. krwawią, są poparzone itp. W wypadku czarów zabijających, nieudany rzut obronny może spowodować śmierć umysłową postaci. Ofiara ginie także w sytuacji, gdy obrażenia wywołane przez taki czar sugerują jej śmierć. Uwaga: ten czar nie wpływa na martwiaki i przedmioty nieożywione (a więc np. na ekwipunek).

8. ROZUMIENIE JĘZYKÓW

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

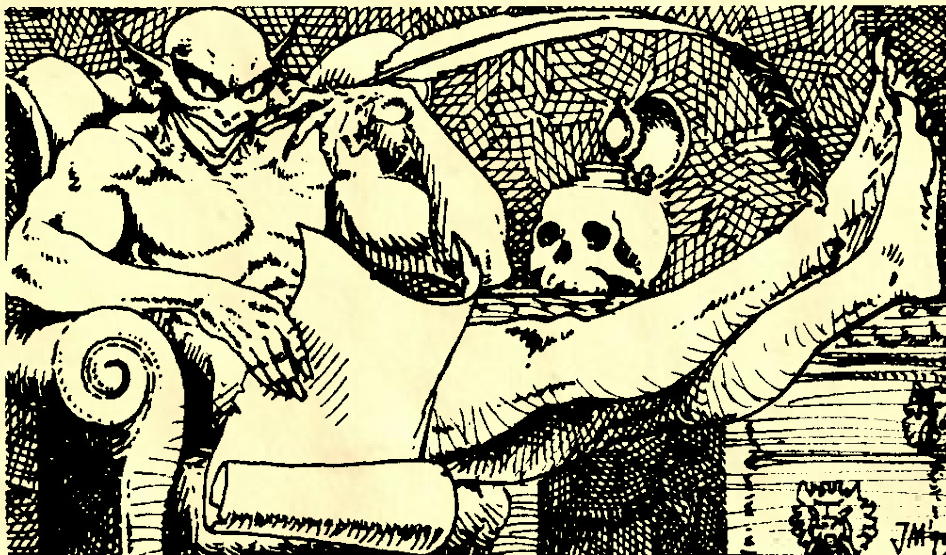
Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 15 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota o INT powyżej 30 pkt.

Opis: danej istocie pozwala zrozumieć jakiś język. Osoba ta potrafi w nim mówić, czytać i pisać (o ile w ogóle posiada te umiejętności). Postać posiadająca 30 pkt. INT jest w stanie korzystać z języków o 1 stopniu trudności, 60 pkt. INT pozwala rozumieć języki o 2 stopniu, 120 pkt. INT o 3 stopniu trudności językowej itd.



9. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zwiększa antyodporność czaru rzuconego zaraz po nim, tak że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z poziomów i UM iluzjonisty.

10. STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: działa podobnie do zwykłego czaru *niewidzialność*. Różni się tym, że wykonywanie agresywnych, hałaśliwych lub energicznych czynności nie neguje jego działania. W ten sposób niewidzialna osoba podczas walki ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.

KRĄG VI

1. UROK

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie obroniła się przed tym czarem udanym rzutem na odporność nr 2, staje się fanatycznym przyjacielem iluzjonisty. Od tej pory, w miarę swych możliwości, będzie spełniać każdą zrozumiałą prośbę czarującego. Każde jego słowo będzie dla niej rozkazem i może się podjąć nawet niebezpiecznej misji lub walki. Nie będzie miała żadnych sekretów i z chęcią ofiaruje mu wszystkie materialne dobra. Jeżeli iluzjonista poprosi ofiarę, aby popełniła samobójstwo albo wykonała akcję o charakterze czysto samobójczym, urok zostanie złamany – czar przestanie działać. Nie dotyczy to sytuacji, w których zagrożone jest życie iluzjonisty – wówczas ofiara zrobi wszystko, aby go uratować, poświęci nawet własne życie. Ofiara czaru nie ma możliwości poznania, że jest pod wpływem *uroku*. Nawet jeśli inni będą tak twierdzić – niezależnie od tego, jak uparczywie będą to czynić – nie wierzy im ona, uważając w najlepszym razie, że kpią. Wszelkie próby zdjęcia czaru potraktuje jako atak i będzie się przed tym bronić. W wypadku, gdy na istotę oddziałuje kilka takich czarów, służy ona temu, kto ostatni rzucił *urok*.

2. OBLĘD OTOCZENIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: czar oddziałuje na umysły istot, które nie obroniły się przed nim udanym rzutem na odporność nr 1 (rzuty wykonuje się w każdej rundzie przebywania na obszarze jego działania – dopóki czar się nie skończy lub rzut nie powiedzie się). Ofiary czaru ulegają całkowicie realistycznej dla nich halucynacji; nagle odnajdują się w zupełnie nowym otoczeniu, pełnym najprzeróżniejszych śmiertelnych niebezpieczeństw, np. pułapek, potworów itp. Takie osoby tracą kontakt z rzeczywistością; dla obserwatorów wyglądają jak oszalałe, biegające w kółko, wrzeszczące coś od rzeczy i wykonujące szereg wyimaginowanych działań, jak choćby walka z nieistniejącym przeciwnikiem. Jedynie zbroja chroni je przed realnymi zagrożeniami. Każde zranienie przywraca je do rzeczywistości, lecz jedynie na krótką chwilę – działają normalnie tylko do końca rundy, w której doznały obrażeń. Po zakończeniu czaru ofiary muszą wykonać rzut na szok (odporność nr 4). Jeżeli się nie powiedzie, szok był dla ofiary tak silny, że spowodował trwały uraz – chorobę umysłową (losuje lub określa MG) albo samostne nawroty *oblędu otoczenia*, którego efekt będzie się od tej pory pojawiał za każdym razem, kiedy ofiara dozna silniejszego podniecenia czy ekscytacji z jakiegokolwiek powodu.

3. MAGICZNE DRZWI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: otwiera dwa magiczne przejścia, łączące ze sobą określone obszary w obrębie jednej sfery egzystencji. Obydwa przejścia jawią się jako białe drzwi o nieco zamglonych konturach. Nie mogą być one oddalone od siebie bardziej niż 1 km/POZ iluzjonisty i muszą być umiejscowione na otwartej przestrzeni. Pierwsze drzwi pojawiają się tuż przed iluzjonistą, zaś drugie w ściśle określonym miejscu, które musi być mu dobrze znane i na dodatek w danej chwili przez nic, ani przez nikogo nie zajmowane. Przejście-podróż zajmuje całą rundę, a w trakcie jednej rundy może korzystać z niego jedna osoba. Ten czar oraz jego zakazana forma o nazwie *magiczne wrota* często umożliwia elitarnym jednostkom wojsk dostanie się na tyły wroga, czy wręcz na dziedziniec zamku lub warownego obozu. Uwaga: czaru nie ograniczają żadne magiczne bariery, sfery itp. (chyba że specjalne).

4. TRON ILUZJI

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamienny tron.

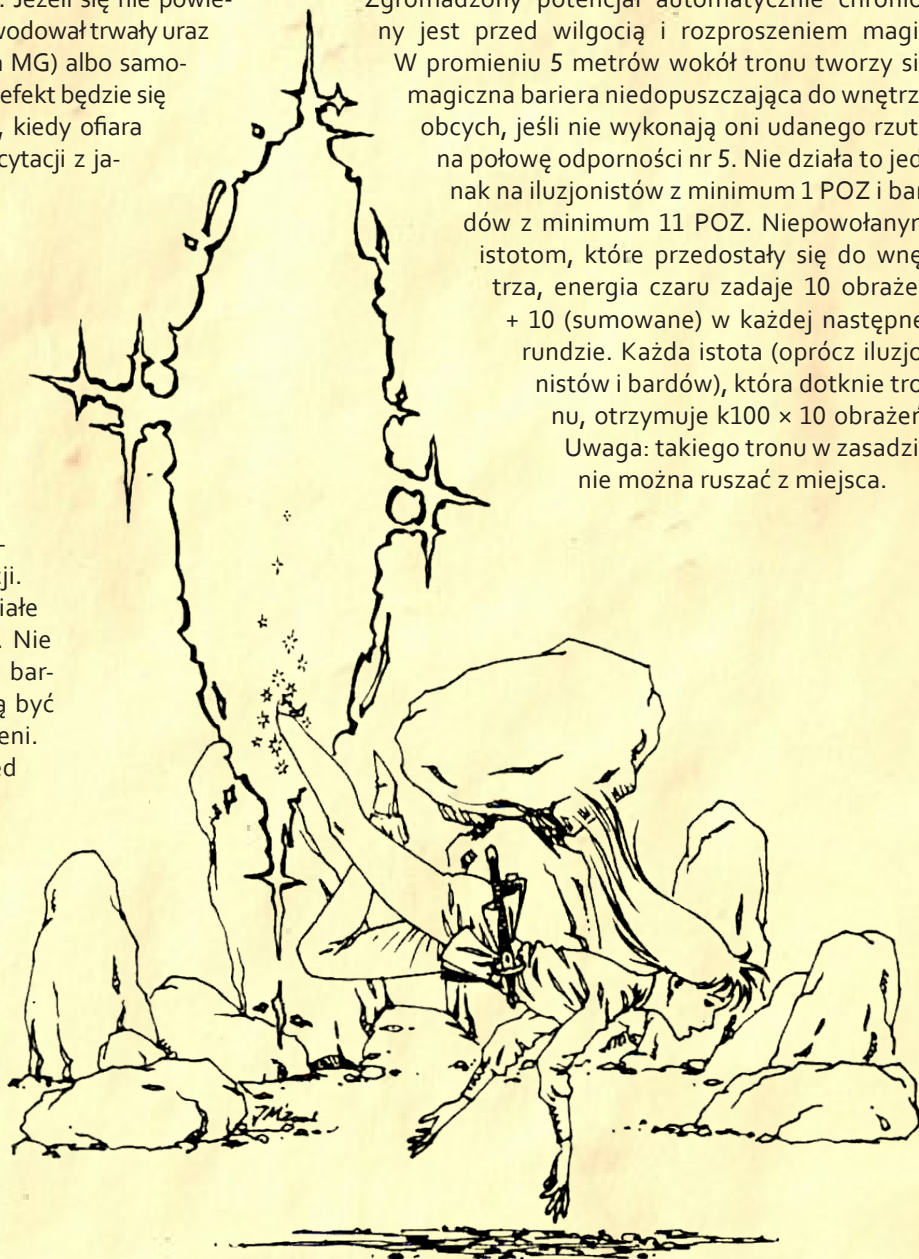
Opis: ten czar można rzucić tylko na duży, solidny, kamienny tron. Potężna magia ochronna czaru przestaje działać dopiero w momencie zniszczenia tronu, który jest w stanie wytrzymać od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia, z którego został wykuty). Iluzjonista, kiedy siedzi na tronie, ma podwojoną antyodporność czarów oraz czas ich działania (o ile jest on zależny od POZ rzucającego). Magia ochronna tronu może odbić w kierunku przeciwnika każdy czar, który został rzucony na iluzjonistę. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/POZ iluzjonisty. Siedzący na tronie iluzjonista ma antymagię równą 1/POZ, ponadto co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ.

Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie k100 PM na rok.

Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed wilgocią i rozproszeniem magii.

W promieniu 5 metrów wokół tronu tworzy się magiczna bariera niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie wykonają oni udanego rzutu na połowę odporności nr 5. Nie działa to jednak na iluzjonistów z minimum 1 POZ i bardów z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom, które przedostały się do wnętrza, energia czaru zadaje 10 obrażeń + 10 (sumowane) w każdej następnej rundzie. Każda istota (oprócz iluzjonistów i bardów), która dotknie tronu, otrzymuje k100 × 10 obrażeń.

Uwaga: takiego tronu w zasadzie nie można ruszać z miejsca.



5. MAGICZNY KWIAT

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: 1 świeżo zerwany kwiat.

Opis: zakłęcie to może być rzucone tylko na świeżo zerwany kwiat. W momencie rzucania czaru, należy ściśle określić osobę, dla której kwiat ma być przeznaczony. Magia czaru zależy od koloru kwiatka, wybranego przez iluzjonistę. Efekt czaru uaktywnia się dopiero wówczas, kiedy wybrana osoba dobrowolnie weźmie go do ręki. Podstawowe kolory i efekty magii kwiatów: biały – zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania; kryształowy – w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt. automatycznie zostaje sparaliżowana na k10 rund; różowy – w momencie wręczania, poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego rzutu na sugestię (nr 2), jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny; czerwony – w momencie wręczania wybucha magicznym ogniem, zadając obdarowanemu (i osobom tuż za nim) k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ iluzjonisty; udany rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów, maksymalny efekt czaru zadaje 100 obrażeń + 10 obrażeń/POZ; niebieski – posiada kolce, które mogą ukłuć ofiarę, o ile nie ma grubej (dającej wyparowania) skóry lub rękawic. Oznacza to, że jeśli rzut na akt. ZR obdarowanego nie powiedzie się, ofiara ukłuła się i po k10 rundach zapada w magiczny sen – *letarg* (patrz analogiczny czar kapłana, str. 158); czarny – woń kwiatu jest silnie trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać rzut na odporność przeciw truciznom (nr 6), niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund. Uwaga: w wypadku wręczania bukietu jednakowych kwiatków, ofiara wykonuje rzut obronny na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo czar uzyskuje antyodporność równą 1 punkt na każdy kwiat.

KRĄG VII

I. FANATYZM

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów + 2 segmenty na wskazanie celu.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 osoba/POZ.

Opis: tuż po rzuceniu tego czaru, iluzjonista wskazuje palcem cel. Poprzez częściową hipnozę przejmuje kontrolę nad wskazanymi osobami, które chcą być poddane działaniu czaru lub nie wykonały pozytywnego rzutu na połowę odporności nr 1, zmodyfikowanej o nastawienie do rzucającego czara. Osoba nastawiona wrogo broni się z dodatkowym modyfikatorem 30 pkt., nienawidząca go 50 pkt., zaś neutralnie nastawiona 10 pkt. Czar działa na umysł i mo-

bilizuje ciało do ogromnego wysiłku. Wytwarza nadnaturalną brawurę i odporność. Efektem tego jest czasowe podwojenie ŻYW i SF. Modyfikacjom ulegają też odporności związane z tymi współczynnikami. Osoby poddane działaniu czaru nie odczuwają zmęczenia, są przy tym kompletnie posłuszne woli iluzjonisty. Nie mogą w tym czasie zostać zauroczone przez kogoś innego. Iluzjonistę traktują jak swego pana i władcę, a w walce pragną się przed nim wykazać. Są niewrażliwe na strach i rzucają się w najgorszy wir walki na jedno skinienie iluzjonisty. Nie będą atakować swoich dawnych przyjaciół, o ile nie zagrożą oni iluzjonistcie. Po zakończeniu działania czaru, osoby poddane jego wpływowi są kompletnie wyczerpane, wobec czego muszą odpoczywać przez co najmniej godzinę, a jeśli nie wykonają pozytywnego rzutu na odporność nr 4, to nawet przez cały dzień. W tym czasie pozostają nieprzytomne z wycieńczenia. Uwaga: czar nie może nikogo skłonić do wyjawienia żadnej tajemnicy.

2. PRZESZYWAJĄCA ILUZJA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: 10 rund, ew. 5 rund.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: energia zawarta w tej iluzji poddaje istotę, na którą była skierowana, działaniu 10 efektów (po jednym na rundę). W pierwszej rundzie postać dostaje k100 ran umysłowych albo, jeśli nie odeprze iluzji rzutem na odporność nr 1, to jej umysł zostaje tak zmieniony, że przyjaciół uważa za wrogów, a wrogów za przyjaciół. W drugiej rundzie ucieka ze strachu albo, jeśli nie odeprze sugestii rzutem na odporność nr 2, popełnia samobójstwo np. skok w przepaść, ew. automatycznie zadaje sobie najsukuteczniejszą posiadaną broń maksymalne rany (odliczając wyparowania). W trzeciej rundzie przeklina swego boga (sprawdzenie Zauważenia) albo, gdy nie odeprze zakłęcia rzutem na odporność nr 3, zaczyna postępować odwrotnie do swego charakteru. W czwartej rundzie stoi ogłuszona albo, jeśli nie odeprze szoku rzutem na odporność nr 4, pada martwa z wyczerpania. W piątej rundzie, jeśli miała fizyczne rany, rozjątrza je o k10 × 10 ran i czar przestaje działać albo, jeśli nie odparła energii rzutem na odporność nr 5, jej ciało traci połowę posiadanej Żywności (na okres 1 godziny/POZ iluzjonisty). W szóstej rundzie ogarnia ją paraliżujący ból mięśni o połowę ograniczający ZR, SZ, TR, OB, UM itd. albo, jeśli nie wykona udanego rzutu na odporność nr 6, ginie po k5 rundach od trucizny. W siódmej rundzie dusi się, nie przyswajając powietrza i dostaje k100 obrażeń albo dwukrotnie więcej, jeśli nie odeprze gazu rzutem na odporność nr 7. W ósmej rundzie ciało ofiary zaczyna płonąć, zadając k100 ran albo dwukrotnie więcej, jeśli postać nie odparła ognia rzutem na odporność nr 8, ponadto niesiony przez nią ekwipunek może zostać zniszczony (rzut na wytrzymałość). W dziewiątej rundzie jest magnetycznie unieruchomiona albo, jeśli nie odparła elektryczności rzutem na odporność nr 9, zostaje porażona prądem zadającym 2k10 × 10 ran. W ostatniej, dziesiątej rundzie jest pod wpływem polimorfii uniemożliwiającej wykonywanie jakichkolwiek czynności albo, jeśli nie odeprze petryfikacji rzutem na odporność nr 10, zostaje na stałe przemieniona w kamienny posąg. Uwaga: postaci o dobrych charakterach powinny unikać częstego używania tego czaru.

3. CZARUJĄCE DŹWIĘKI

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ ew. 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: wywołuje magiczne dźwięki. Osoby, które je słyszą i nie wykonają pozytywnego rzutu na odporność nr 2, podlegają efektom czaru, zależnym od woli rzucającego. Iluzjonista określa działanie dźwięków. Efektem może być, np. paniczny strach, oznaczający ucieczkę aż do wyczerpania; zauroczenie – działa jak *urok* do czasu zakończenia czaru; uśpienie – efekt identyczny jak w przypadku czaru *usypiające dźwięki*. Działanie każdego efektu trwa 1 dzień na POZ iluzjonisty. W wypadku strachu, ofiara usypia ze zmęczenia, a po przebudzeniu ma możliwość wykonania powtórnego rzutu obronnego. Ten czar nie działa na rzucającego.

4. WEJŚCIE W ILUZJĘ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 14 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: iluzjonista.

Opis: pozwala iluzjoniście przeniknąć dowolną iluzję. Zapewnia niewrażliwość na obrażenia od iluzji, nawet zadawane iluzyjnymi przedmiotami. Iluzjonista może, jeśli chce, wchodzić w wystarczająco dużą iluzję, ukryć się w niej i stać niewidzialnym oraz niewyczuwalnym dla otoczenia. Taka iluzja będzie też niewykrywalna dla martwiaków, jeżeli została wcześniej wzmocniona czarem *zakłęcie iluzji*. Iluzjonista opuszczający taką iluzję może wywołać u innych zaskoczenie, podobnie jak w przypadku niewidzialności. Uwaga: rzucanie czarów wewnątrz iluzji jest utrudnione. Istnieje ryzyko w wysokości 1% na każdy zużyty 1 PM, że czar pechowo nie uda się. W wypadku eksplozji PM dochodzi do zniszczenia iluzji.

5. ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: iluzjonista.

Opis: pozwala iluzjoniście oddzielić swą duszę od ciała. Świadomość iluzjonisty może dzięki temu podróżować pod postacią niewidzialnego, eteralnego obłoczka. Dusza zachowuje połowę aktualnej Energii Życiowej i połowę nagromadzonego w ciele PM. Współczynniki psychiczne iluzjonisty podróżującego w tej postaci są o połowę mniejsze. Na duszę nie oddziałują żadne czynniki zewnętrzne, zaś ona sama nie słyszy, ani nie odczuwa niczego pochodzącego ze świata zewnętrznego. Unosi się swobodnie nad ziemią i może latać w dowolnych kierunkach (jak

pod wpływem czaru *latanie*). Może również przenikać przez niemagiczne ściany i powierzchnie, z prędkością 10 cm na rundę. Jej postrzeganie jest zupełnie inne. Elementy otoczenia widzi jako cienie o różnym stopniu nasycenia czerni – w zależności od struktury i gęstości materii. Magia promieniuje błękitną poświatą. Istoty żywe widziane są jako zielone kształty, istoty niematerialne jako czerwone plamy, półmaterialne jako różowe plamy, martwiaki jako żółte cienie, a wszystkie inne dusze jako fioletowe płomyki. Podróżująca dusza iluzjonisty nie powinna zbytnio oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić do innych sfer egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i spoczywa w stanie zbliżonym do śmierci klinicznej – przypadkowy obserwator może wziąć je za martwe. Jeśli ktoś zabije ciało, iluzjonista natychmiast umiera, podobnie jak w przypadku, gdy jego dusza nie zdąży na czas wrócić do ciała. Iluzjonista pod postacią duszy może rzucać czary, korzystając z połowy nagromadzonego w ciele PM (nie może zużywać ŻYW). Nie może jednak rzucać czarów, które wymagają dotyku lub specjalnych czynności (np. wykonywania gestów już po rzuceniu zaklęcia). Może próbować porozumieć się z innymi, jeśli dysponuje telepatią. Może także atakować czarami widziane osoby lub samotne dusze pozbawio-

ne ciała. Tylko osoby zdolne wykrywać istoty eteralne mogą go zauważyć. Inteligentni przeciwnicy mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi czarów, którym towarzyszy efekt świetlny. Iluzjonista otrzymuje obrażenia tylko od czynników nie fizycznych (zaklęcia, energia, iluzja itp.) – jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń niż połowa ŻYW iluzjonisty, natychmiast ginie razem z ciałem. Iluzjonista w postaci duszy nie posiada agonii. Za pomocą tego czaru nie można przejąć kontroli nad niczym ciałem, nawet pozbawionym własnej duszy.



KRĄG VIII

1. SZARŻA TYSIĄCĄ KONI

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda + 1 runda/POZ.

Obszar działania: ścieżka szerokości 100 metrów.

Opis: wszystkie istoty znajdujące się na obszarze działania czaru muszą wykonać rzut obronny na odporność nr 1. Nieudany oznacza, że ofiary widzą galopujący na nie tabun koni. W drugiej rundzie działania czaru i w rundach następnych, iluzyjne konie zaczynają trącić ofiary, zadając im co rundę $k100 \times 10$ obrażeń umysłowych. Czar przestaje działać, gdy ofiary stracą przytomność (np. z powodu agonii). Nie działa na osoby już nieprzytomne lub twardo śpiące. W niektórych przypadkach (jak szarża po powierzchni wody) MG może przyznać możliwość dodatkowego rzutu obronnego lub zwiększyć odporność na iluzję (np. o 50 pkt.).

2. OCALENIE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 800 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 rok.

Obszar działania: 1 istota w jednej sytuacji.

Opis: uaktywnia się w momencie zagrożenia życia osoby, na którą został rzucony. Robi to na jej życzenie lub samoistnie, w wypadku mającej właśnie nastąpić nagłej śmierci. Czar ocala życie zagrożonej istoty, na sekundę wcześniej przenosząc ją w najbliższe bezpieczne miejsce. MG może zmodyfikować efekt w zależności od sytuacji i zagrożenia. Czar nie działa, gdy śmierć następuje powoli, np. z powodu rosnącego wyczerpania, tortur, stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób ŻYW (agonia, *taniec śmierci*, *kradzież cienia*). Nie działa też w wypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

3. USZKODZENIE UMYŚLU

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 400 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maksymalnie 1 istota/POZ.

Opis: po rzuceniu czaru iluzjonista musi się skoncentrować na wybranej ofierze lub ofiarach, jeśli tylko stoją one blisko siebie. Siłą swej woli stopniowo uszkadza umysł ofiary, aż do ostatecznej eksterminacji osobowości. W pierwszej rundzie ofiara traci kontrolę nad ciałem, w drugiej traci przytomność, w następnych zaczyna tracić po 10 pkt. MD. Jeżeli w tym momencie koncentracja iluzjonisty zostanie przerwana, czar również zostaje przerwany, jakkolwiek utrata MD jest permanentna. Kiedy MD osiągnie 0, ofiara staje się rośliną – ciałem pozbawionym umysłu, utrzymującym się przy życiu dzięki funkcjonowaniu wegetatywnego układu nerwowego. Taka istota nie przeżyje bez pomocy innych dłużej niż kilka dni. Stan ten utrzymuje się do śmierci. Jedynym ratunkiem jest czar *regeneracja pamięci*. Uwaga: *psychiczna tarcza* chroni przed działaniem tego czaru. Jedynie istoty chronione jakimikolwiek aurami ewidentności, czy też znajdujące się pod wpływem furii lub szału uprawnione są do wykonania rzutu obronnego, na połowę odporności nr 1.

4. HALUCYNACJA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: 10 pól/POZ.

Opis: na wskazanym miejscu kreuje obszar iluzyjnej rzeczywistości, doskonale wpasowanej w rzeczywiste tło, np. tworzy iluzyjną oazę na pustyni lub prawdziwą zmienia w kilka wydm. Ten czar (szczególnie w połączeniu z *zaklęciem iluzji*) stosowany jest zwykle do upiększania wielu miejsc, tworzenia doskonałych pułapek lub do zabawy. Uwaga: jeśli ktoś nie wierzy w to, co widzi (czyli przykładowy efekt halucynacji) – a musi mieć ku temu jakieś podstawy – to kolejnym rzutem na iluzję niszczy fałszywy obraz.

5. CZARODZIEJSKI OGRÓD

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 2000 pkt.

Czas rzucania: 1k10 godzin.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: sfera o promieniu 10 metrów/POZ.

Opis: na danym jednolitym obszarze ogrodu, w dowolnie ukształtowanej sferze, na znajdujące się tam obiekty iluzjonista nakłada półrzeczywistą iluzję. Pozwala ona oddziaływać na wszelkie znajdujące się tutaj osoby i myślące istoty, tak że wszelkie odczucia wzrokowe, smakowe, dotykowe i zapachowe są kierowane uprzednią wolą iluzjonisty. Na tym naturalnym obszarze iluzjonista podświadomie orientuje się we wszystkim, co się na nim dzieje, słyszy wszelkie rozmowy i, jeśli się skupi, widzi wszystko, co się tu dzieje. Ponadto na tym obszarze iluzjonista może stać się w dowolnym momencie niewidzialnym, niesłyszalnym, a jego przeciwnicy, broniąc się przed czarami, wykonują dodatkowy rzut obronny, przy czym liczy się wynik niekorzystny. Podczas rzucania czarów UM wrogów są zmniejszone do połowy. Uwaga: iluzjonista, wykorzystując ten czar, może dodatkowo sprawić, by niechciane postacie błądziły po ogrodzie, dopóki któraś nie wymyśli czegoś sensownego (np. zostawiania śladów), gdyż w każdej chwili iluzjonista może przekłamywać widok poprzez powtarzanie krzaków, ścieżek itd. W zależności od inteligencji gracza i aprobaty MG, można go wykorzystywać w innych sytuacjach (np. do zastawienia pułapki).

KRĄG IX

I. PRZENIKLIWE DŹWIĘKI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: wywołuje wibracje zadające wszystkim istotom na danym obszarze k100 × 10 ran umysłowych w każdej rundzie działania, ew. połowę jeśli dana postać wykonała udany rzut na odporność nr 5. W zależności od decyzji MG, wibracje mogą zapoczątkować zawalanie się budowli. Uwaga: zaklęcie *uspienie dźwięku* itp. całkowicie chroni przed efektem tego czaru.



2. NIEMATERIALNOŚĆ

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 18 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: iluzjonista.

Opis: zmienia postać iluzjonisty (wraz z posiadanym ekwipunkiem) w niematerialną formę, poprzez sprawienie, że jego ciało staje się nieobecne na materialnym planie egzystencji. Jego miejsce zajmuje sam cień postaci. Będąc niematerialnym, iluzjonista może przenikać przez wszelkie niemagiczne i niesrebrne obiekty (ściany, bronie, ciała istot), jednak sam także nie jest w stanie wpłynąć na nic fizycznie lub magicznie, gdyż w tej postaci nie może rzucać czarów, ani korzystać z przedmiotów i magii, które miał przy sobie w momencie przemiany. Iluzjonista może poruszać się na zasadzie *latania*, pokonując w ciągu rundy maksymalnie tyle metrów, ile wynosi jego SZ. Niematerialna postać widzi i słyszy normalnie, jednakże nie odczuwa żadnych czynników fizycznych i psychicznych, nawet wówczas, gdy są one wywołane przez magię. Wyjątkiem od tego są bronie srebrne i magiczne oraz wszelkie srebrne i magiczne obiekty, które są nieprzenikalne dla niematerialnych. Uwaga: niematerialne postacie mogą zostać zranione przez wszelkie martwiaki co najmniej piątego typu, wszelkie istoty emanujące aurą ewidentności (sama aura nie wystarcza), golem, większość magicznych istot pochodzących z innych sfer egzystencji itp. W wypadku śmierci (ŻYW nie zmienia się po przemianie), niematerialna istota wraca do dawnej postaci, chyba że pozostała niematerialna zbyt długo.

3. ZAKŁĘCIE INSTRUMENTU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 9 pkt.

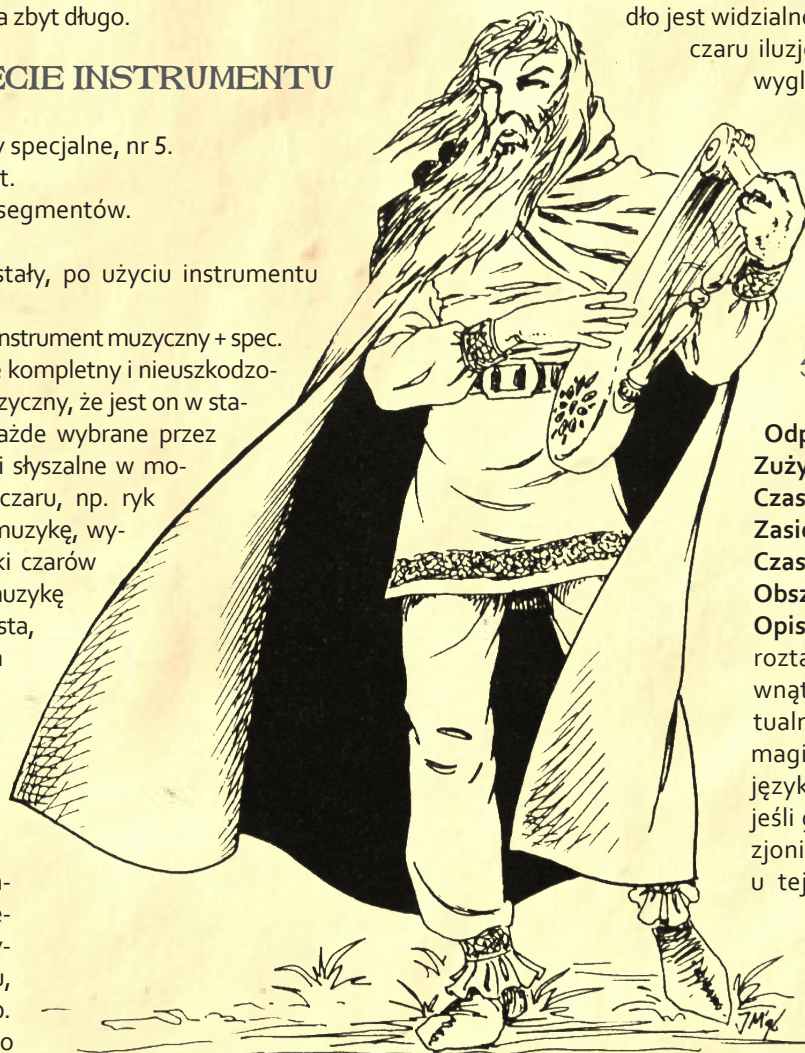
Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały, po użyciu instrumentu 1 runda/POZ.

Obszar działania: instrument muzyczny + spec.

Opis: zaczarowuje kompletny i nieuszkodzony instrument muzyczny, że jest on w stanie zapamiętać każde wybrane przez iluzjonistę dźwięki słyszalne w momencie rzucania czaru, np. ryk smoka, słyszaną muzykę, wyście upiorka, dźwięki czarów wywołujących muzykę itp. Każdy iluzjonista, który zagra na tym instrumencie, jest w stanie powtórzyć zapamiętane w nim dźwięki wraz ze wszelkimi ewentualnymi konsekwencjami, np. wywołaniem strachu, ogłuszeniem itp. Zaczarowanego



instrumentu można użyć tyle razy, ile wynosił POZ iluzjonisty rzucającego czar – później przestaje on być magiczny (to samo dzieje się w przypadku jego zamoczenia lub zniszczenia). Powtarzane dźwięki mają zasięg identyczny jak pierwowzór, jednak ich moc nie działa na grającego oraz na osoby na obszarze w promieniu 1 metra wokół. Uwaga: wydobywający się podczas gry na instrumencie dźwięk skutecznie chroni przed efektem śpiewu syren, harpii itp.

4. OBECNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 900 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: tworzy widziadło wyobrażające iluzjonistę i posiadające specyficzne cechy. Koncentrując się, iluzjonista jest w stanie widzieć, słyszeć, mówić, a także odczuwać tak, jakby był na jego miejscu. Widziadło można wysłać w dowolne miejsce, które się wcześniej widziało (dematerializacja trwa pełną rundę). Rzucający czar może w dowolnym momencie, kosztem jednej rundy, zamienić się miejscami z widziadłem. Widziadło może poruszać się na zasadzie powolnego lotu, pokonując w ciągu rundy 10 metrów, jednakże nie jest w stanie wpłynąć na jakiekolwiek obiekty materialne (ściany, drzwi, magiczne bariery itp.), ani ich przebyć. Po utracie koncentracji, widziadło rozpada się w ciągu 5 segmentów, jednak ponawiając koncentrację, iluzjonista ma szansę równą 5%/POZ (ale maksymalnie 95%), że zdoła je odtworzyć. Samo widziadło jest widzialne, chyba że w momencie rzucania czaru iluzjonista był niewidzialny, zaś jego wygląd, ZR i SZ są adekwatne do posiadanych przez czarującego. Widziadło można na stałe zniszczyć dowolnymi czarami zadającymi obrażenia psychiczne lub od elektryczności. Uwaga: w danym momencie można kontrolować tylko jedno widziadło.

5. WEJŚCIE W UMYŚL

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr/2 POZ wokół.

Opis: po rzuceniu czaru iluzjonista roztacza wokół siebie sferę, wewnątrz której jest w stanie czytać aktualne myśli każdego niechronionego magicznie umysłu, o ile zna ojczysty język danej istoty, ew. tylko emocje, jeśli go nie zna. Koncentrując się, iluzjonista może wywołać efekt sugestii u tej postaci, jeśli nie wykona ona udanego rzutu na odporność nr 2. Podczas każdej rundy, rzucający czar może penetrować umysł wyłącznie jednej istoty w swoim otoczeniu.

1. KAPRYS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli iluzjonisty. Przy pomocy tego czaru można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik z wyjątkiem Zauważenia, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW lub SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

2. AURA WŁADZY

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: iluzjonista.

Opis: po rzuceniu czaru, iluzjonistę otacza magiczna aura, która dwukrotnie zwiększa jego Charyzmę oraz moduluje głos tak, że każde rozsądne zdanie wypowiedziane przez iluzjonistę, zależnie od MG i sytuacji, uważane jest za prawdziwe. *Aura władzy* sprawia także, że wszyscy poddani znajdujący się w zasięgu głosu stają się fanatycznie posłuszni i gotowi do największych poświęceń. Gdy iluzjonista zostanie zaatakowany, przebywający w zasięgu jego głosu przyjaciele automatycznie wpadają w fanatyzm, zaś każda inteligentna istota (posiadająca co najmniej po 30 pkt. INT i MD) atakująca iluzjonistę, musi wykonać udany rzut na odporność nr 1, w przeciwnym wypadku pada przed nim na twarz na czas 1 rundy na POZ iluzjonisty, oszołomiona bijącym od niego majestatem. Uwaga: zdolność trzeźwość umysłu oraz czary chroniące umysł są w stanie zabezpieczyć przed efektami aury władzy.



Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: przy pomocy tego czaru iluzjonista może przejąć całkowitą kontrolę nad umysłem dowolnej istoty, która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 3. Iluzjonista kieruje swoją ofiarą tak, jakby znajdował się w jej ciele. Ma dostęp do jej ogólnej wiedzy i potrafi umiejętnie wykorzystywać wszystkie jej zdolności. Może kontrolować 1 umysł na każde 10 pkt. własnej MD powyżej 50, ale tylko w obrębie jednej sfery egzystencji. Ofiary są całkowicie niewrażliwe na wszelkie inne *oczarowania*, *uroki* i *przejęcia*. Jedynie trwałe okaleczenie ofiary, jej śmierć lub śmierć iluzjonisty i zdjęcie oczarowania może wyzwolić spod wpływu *przejęcia istoty*.

4. WIR

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole sześcienne.

Opis: na określonym obszarze tworzy pochodzący z innego planu egzystencji wir energii, który jest w stanie porwać każdą istotę, o ile nie zdoła ona w porę opuścić tego miejsca. Aby tego dokonać, należy wykazać się refleksem (rzut na akt. SZ) oraz uskoczyć (rzut na akt. ZR). Istota pochwycona przez wir

jest przenoszona w losowe miejsce w promieniu k100 km, aczkolwiek istnieje szansa w wysokości 1%/POZ iluzjonisty, że trafi na losowy plan lub półplan egzystencji. W przypadku przeniesienia do innej sfery egzystencji, należy sprawdzić rzutem na odporność nr 4, czy porwana istota przeżyła tę podróż. Uwaga: wir jest w stanie pochwytać wszystkie przedmioty, które nie zostały na stałe przytwierdzone do podłoża.

5. ROZDWOJENIE JAŻNI

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały, ew. 3 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotknięta istota (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR, pomniejszoną o obronę przeciwnika), która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 4, staje się na stałe nienormalna. Zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np. z głodu, to po ew. wskrzeszeniu nadal znajduje się w tym stanie. Chorobę można uleczyć tylko czarem *regeneracja umysłu*. Rzucając czar na siebie, uzyskuje się podzielenie umysłu, pozwalające na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności, np. czytanie i rozmowę, walkę wręcz i skupienie umysłu (zależnie od sytuacji).

1. ILUZYJNA ARMIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: tworzy 10 istot/POZ.

Opis: tworzy półrzeczywiste w pełni wyekwipowane w broń i typowe dla danej formacji zbroje oddziały wojowników, całkowicie posłusznych iluzjoniście. Żołnierze ci posiadają maksymalne dla danej rasy i POZ współczynniki. Najczęściej są to wojownicy z 0 POZ, jednak istnieje szansa w wysokości 10%, że będą na 1 POZ, 1% na 2 POZ, 0,1% na 3 POZ itd. Jedną taką postać można zniszczyć poprzez udane niewierzenie, a poza tym traktuje się ją jako normalną żywą istotę.

2. ZAMĘT UMYŚŁU

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ, ew. dzień lub na stałe.

Obszar działania: 10 metrów/POZ wokół.

Opis: w każdej rundzie działania czaru, iluzjonista wywołuje zamęt w umysłach wybranych pobliskich istot, co sprawia, że ich TR, OB, UM, ZR, SZ, odporności psychiczne oraz szansa prawidłowego użycia wszelkich zdolności spada o 1 punkt/POZ iluzjonisty. Każda ofiara, która w danej rundzie nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4, pada na okres całego dnia z pomiesznymi zmysłami, tzn. nie reaguje itp. Istnieje ponadto szansa w wysokości 1%/POZ iluzjonisty, że stan ten będzie permanentny, o ile taka istota ponownie nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4.

3. DOSKONAŁA ILUZJA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

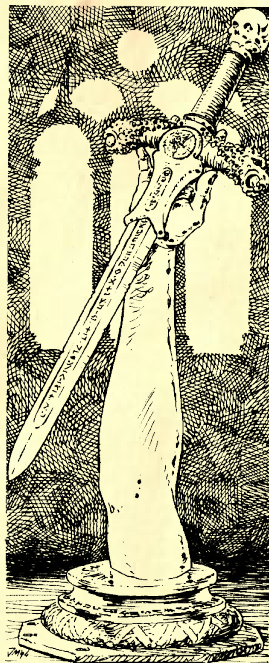
Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: iluzjonista sprowadza z planów iluzyjnej magii dowolny jednolity, jednoczęściowy przedmiot, identyczny jak ten, który kiedyś trzymał w ręku, ew. dowolną niemagiczną istotę lub nawet określone jednolite ukształtowanie budowli, które dobrze znał. Rzeczony obiekt jest rzeczywistością w tej sferze egzystencji, a ponadto posiada zdublowane cechy oryginału. Istnieje szansa, równa 1% na POZ iluzjonisty, na możliwość powielenia w ten sposób dowolnej istoty lub magicznego przedmiotu pochodzących z planu egzystencji, na którym aktualnie przebywa czarodziej, jednakże obiekty dysponujące antymagią mogą w każdej rundzie działania czaru zniszczyć swój iluzyjny duplikat, o ile powiedzie im się rzut na antymagię.



Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 50 lub 500 lub 5 000 lub 50 000 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 10 rund/POZ lub 1 godzina/POZ lub 1 dzień/POZ lub 1 rok/POZ – zależnie od użytego PM.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w zależności od ilości użytego PM, iluzjonista sprowadza na określony czas z planów iluzyjnej magii swój iluzyjny duplikat. Dubler jest rzeczywistością na bieżącym planie egzystencji i dysponuje analogicznymi cechami, zdolnościami i umiejętnościami jak właściwy iluzjonista. Duplikat podlega takim samym ograniczeniom, jak właściwy iluzjonista, np. męczy się, nie potrafi rzucać czarów, których formuł nie poznał, jednakże nie podlega wpływowi naturalnej starości itp. Po ew. śmierci iluzjonisty, dubler jest w stanie do końca czasu działania czaru zachowywać się tak, jakby chciał tego jego oryginał.

5. CHAOS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: maksymalnie 10 m/POZ wokół + specjalny.

Opis: na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał iluzjonista, jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi oraz stabilności. W zależności od fantazji, iluzjonista może wywołać najdziwniejsze efekty, jak opadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do wagi ok. 10 kg/POZ). Pozwala mu to w dowolny sposób niszczyć większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwymi lub śpiącymi postaciami. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca jakąś czynność jest osłabiana w losowy sposób (zależnie od MG i koncepcji iluzjonisty). Przykładowo w pierwszej rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na k100 możliwych), w drugiej rundzie pęka jej niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty czar nie wpływa), w trzeciej rundzie unosi się na wysokość 2 metrów (maksimum) i w kolejnej rundzie spada głową w dół, otrzymując k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, zaś w piątej rundzie wali się szafa (drzewo itp.) itd. Efekty nie mogą się powtarzać albo być ustawione w specjalnej kolejności. Nie można zbyt często wywoływać efektów raniących, ponadto maksymalnie nie mogą one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury, nie może zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotycznie. Istota praworządna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo k10 obrażeń, a postać chaotyczna regeneruje k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim, traktowane są jakby były pechowcami (patrz ułomność). Istoty o chaotyczne w tym czasie traktowane są jakby były szczęściarzami (patrz zdolność nadnaturalna). Po zakończeniu czaru lub wyjściu z jego zasięgu, wszystkie postacie, które choć 1 rundę były pod jego wpływem, sprawdzają czy to przetrwały. Nieudany rzut na odporność nr 4 oznacza, że istota pada ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20 rund. Uwaga: w niektórych sytuacjach (inne sfery egzystencji) czar ten może posiadać inne efekty (zależnie od MG).



CZARY ALCHEMIKÓW

1. ROZPOZNANIE TRUCIZNY

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 porcja lub ekwiwalent.

Opis: wykrywa obecność trucizny we wskazanej substancji, określa jej siłę, dokładny efekt działania, przybliżoną trwałość (w zaokrągleniu do dni) oraz, zależnie od MG, inne przybliżone właściwości lub cechy. Manipulacje tak rozpoznanej trucizną są łatwiejsze (patrz czar *spreparowanie trucizny*, str. 76). W niektórych przypadkach MG może dać wskazówki dotyczące antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10-50 pkt. zwiększyć odporność na taką truciznę.

2. DYMNY OBŁOK

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 6 rund + 1 runda/POZ, ew. stały.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: jeśli nie ma silnego wiatru, we wskazanym miejscu wywołuje obłok ciemnego dymu. Całkowicie uniemożliwia on widzenie zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na alchemików z UM powyżej 150 pkt. oraz martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmurki zmniejsza TR i szansę udanego użycia zdolności do połowy. Postacie przebywające wewnątrz i zachowujące się cicho są niewidoczne i niewyczuwalne węchem dla istot z zewnątrz. Czarem tym w niektórych wypadkach (zależnie od MG) można wywołać dezorientację, a nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. O ucieczce zwierzęcia, przy którym powstał obłok, decyduje rzut na jego odporność nr 2. Obłok skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (fiolce) uaktywnia się po rozbiściu. Aby czar pozostał w fiołce należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko ją zakorkować (najlepiej mieć do tego pomocnika). Uda się to, jeżeli korkująca postać wykona udany rzut na akt. SZ.

3. OGNIEK

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: 10 rund + 10 rund/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: miejsce, na które rzucono *ogniek*, rozbłyśka światłem, które w ciemności tworzy sferę półmroku, a w półmroku normalną jasność. Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze TR, OB, UM i szansę udanego użycia zdolności profesjonalnej o 10 pkt. Czar dodatkowo ogranicza o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na odp. nr 5 lub jest wrażliwa na światło. Takim martwiakom *ogniek*, rzucony bezpośrednio na ciało, zadaje 100 ran. Sam płomyk w tym momencie automatycznie znika.

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień + 10 godzin/POZ.

Obszar działania: powierzchnia do 100 cm kwadratowych.

Opis: na określony czas wiąże energetycznie dwie niemagiczne stałe powierzchnie o określonych rozmiarach, tak że nic poza magią nie jest w stanie ich rozerwać. Czar dotyczy tylko trwałych, jednolitych, najlepiej dobrze dopasowanych substancji jak metal (np. złamane ostrze), twarde drzewo (np. złamane wiosło), kamienie itp. (zależnie od MG).

5. STRĄCENIE OSADU

Odporność: trucizna, nr 6.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: maksymalnie 10 litrów + 1/POZ.

Opis: z danej cieczy wytrąca na dno osad, tak że górna część jest go pozbawiona (np. czysta, zdatna do picia). Jest to w miarę skuteczny sposób pozwalający uchronić pijącego z górnej warstwy od zarazków, zanieczyszczeń i wielu trucizn. Czar nie oddziela związków chemicznych, które weszły w reakcję z daną cieczą.

6. OSMALENIE

Odporność: zionięcia, nr 7.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: maksymalnie 1 metr kwadratowy + 1/5 POZ alchemika.

Opis: pokrywa daną powierzchnię czymś w rodzaju trudno zmywalnego czarnego pyłu, który całkowicie ją przesłania. W wypadku osmalenia twarzy, postać musi wykonać udany rzut na odp. nr 7 albo łzawi dopóki nie umyje oczu (zajmuje to k10 rund). Łzawienie ogranicza TR, OB, UM i szansę użycia zdolności o 20 pkt. W wypadku powtórnego osmalenia, efekty te nie mogą się nakładać. Do rzucenia tego czaru alchemik musi wykorzystać grudkę ziemi, popiołu lub podobnej substancji.

7. OCZYSZCZENIE WODY

Odporność: trucizna, nr 6.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr + 1 litr/3 POZ.

Opis: zanurzenie palców w cieczy lub roztworze wodnym powoduje oczyszczenie jej z osadów, soli, zanieczyszczeń itp. Wszystko, z czego ciecz została oczyszczona, zostaje na dłoni. W niektórych wypadkach czar oczyszcza z trucizn, nieświeżości, chorób, zgnilizn itp. (zależnie od MG). W roztworach innych niż wodne, działanie czaru zależy od rodzaju cieczy i decyzji MG.

8. RYSA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: rysa długości k10 cm + 1/POZ.

Opis: na danym materiale zostawia rysę. Rzucona na żywą istotę zadaje 1 punkt obrażeń na każdy cm długości. Jest to widoczne w postaci przeciętej skóry itp. Czar rzucony na miękki materiał (ubranie, papier, niektóre rodzaje drewna) zadaje 1 uszkodzenie na każdy cm jej długości. Twardym i magicznym przedmiotom czar ten zadaje 1 uszkodzenie na każde 2 cm rysy. Uwaga: podczas rzucania czaru na żywą istotę, alchemik musi mieć w ręku ostry przedmiot, którym wykonuje gest zadawania rany-rysy.

9. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg rzucania: średni.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku wybranej istoty.

Opis: w czasie trwania zaklęcia, pozwala widzieć wszystkie niewidzialne istoty i przedmioty (ale nie niematerialne).

10. MAGICZNA SIŁA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga, którą można manipulować w jednej rundzie, nie może



przekroczyć tylu kg, ile wynosi 1/10 UM alchemika. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ alchemika, liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki rzucający się na nim koncentruje. Za zgodą MG czar można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś, jeśli jest wytrącony z równowagi lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły zadawanych obrażeń. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość, co siła czaru. W praktyce jest to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM alchemika. Uwaga: rzucony na istotę spadającą, z reguły o połowę zmniejsza szybkość jej spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar przestaje działać.

KRĄG II

1. BALSAM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr łożu (płynnego tłuszczu zwierzęcego).

Opis: pozwala umagicznic naturalny tłuszcz zwierzęcy w taki sposób, że po nasmarowaniu nim ciała, rany goją się dwukrotnie szybciej, tzn. postać ma dwukrotnie efektywniejszą zdolność zdrowienia. Czar traci swą moc w momencie rozkładu tłuszczu, a więc czas jego działania jest zależny od temperatury, jakości tłuszczu itp. (zależy od MG). Tłuszcz może być chroniony przed rozkładem za pomocą czaru *konserwacja*. Z 1 litra łożu uzyskuje się 5 porcji balsamu, przy czym 1 porcja wystarcza na 0,5 metra wzrostu postaci. Wylanie 2 porcji balsamu na rany powodujące pogłębianie się agonii wystarczy do jej zatrzymania (traci się na to 2 rundy). To samo może dotyczyć słabszych trucizn o działaniu raniącym. W połączeniu z niektórymi efektami (niektóre zioła, substancje, komponenty) czar może mieć inne zastosowania (zależnie od MG).

2. KONSERWACJA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr (kilogram) substancji.

Opis: trwale zamkniętą w naczyniu substancję pozwala przechowywać w stanie jakby zmrożenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ew. również przed odmagicznieniem (zależnie od MG), aż do momentu otworzenia naczynia. Czar przestaje działać także w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza. Zaklęcie to można wykorzystać w innych sytuacjach (zależnie od MG) np. może zahamować gangrenę (czy inne zatrucie organizmu), jeśli odpowiednio zabezpieczyć chorą część ciała przed zewnętrznym środowiskiem, albo powstrzymać regenerację (odpowiednio małych) szybko odradzających się tkanek niektórych istot (np. doni trolla). W wersji bojowej czar może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedynczej gałki ocznej, z tym że jest to skuteczne, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na odp. nr 3. Nacięcie oka lub czar *leczenie ślepoty* mogą zniwelować ten efekt.

3. NAWIERZCHNIA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr kwadratowy + 1/5 POZ.

Opis: jest w stanie zmienić daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię w np. matową, spękaną, połyskliwą itp., a także, w niektórych wypadkach, zmienić jej barwę (np. wynikającą z kąta padania na nią promieni słonecznych). Tworząc śliską nawierzchnię, można spowodować przewrócenie się walczących na niej postaci (udane, gdy nie wykonają one udanego rzutu na akt. ZR). W innym wypadku, tworząc zwierciadło na tarczy, częściowo uodparnia się na ataki wzrokowe np. meduzy. Potraktowana tym czarem powierzchnia fizycznie jest nadal tym samym materiałem i nie można stworzyć nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na drewnie, czy na niektórych odmianach minerałów.

4. MANIPULACJA CIEPLNĄ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: maksymalnie 1 pole + 1/10 POZ.

Opis: podczas koncentracji, w każdej rundzie trwania czaru, alchemik jest w stanie dwukrotnie zmienić temperaturę niemagicznego ognia (rozgrzanej substancji, czy innego podobnego czynnika) w dowolną stronę. Taka zmiana temperatury podwyższa lub obniża też ew. rany zadawane przez taki ogień (zależnie od MG, ale najczęściej też dwukrotnie w każdej rundzie trwania). W niektórych przypadkach (zależnie od MG) czar działa też na istoty związane z żywiołem ognia i np. jest w stanie taką istotę automatycznie spowolnić lub przyspieszyć (ew. osłabić).

5. DRAŻENIE

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w następnej rundzie po nałożeniu dłoni na określone podłoże, czar tworzy pusty otwór o powierzchni ok. 100 cm kwadratowych (10 cm na 10 cm) i głębokości 1 cm. Po każdej rundzie działania czaru powiększa się on o głębokość 2 cm. Czar ten jest w stanie przeszyć każdą niemagiczną i nie sypką substancję lub przedmiot, zadając 1 uszkodzenie na POZ alchemika w każdej rundzie działania. U większości całkowicie unieruchomionych istot (poruszenie się ofiary, ew. przedmiotu przerywa czar) umiejętnie umiejscowiony np. na głowie lub kręgosłupie powoduje w 2-3 rundzie natychmiastową śmierć lub paraliż (aczkolwiek w wypadku istot o bardzo grubej skórze (łuskach itp.), skalnego podłoża lub twardego okrycia ciała np. cięższą zbroją, MG może wydłużyć czas drażenia. Czar działa również na golem, zadając im 2k10 + 10 obrażeń na rundę, ew. zabija, gdy zostanie umiejscowiony nad ukrytym ośrodkiem kierującym ich wolą.

6. WYWOŁANIE/POWSTRZYMANIE

ODORU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: powstrzymuje wydzielanie, ew. wywołuje naturalny odór przedmiotu, substancji lub istoty, przy czym nie wpływa na ten, który już się rozszedł. W przypadku żywej istoty jest w stanie powstrzymać jej naturalne skłonności do wydalenia odoru (np. skunks przez ten okres nie może użyć swej najpotężniejszej broni) albo je wywołać (np. u człowieka powoduje zwiększone wydalenie potu, co w niektórych wypadkach może dwukrotnie zmniejszyć pozytywną reakcję względem niego).

7. ROZGRZANIE/OSTUDZENIE

SUBSTANCJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: 1 kg/POZ.

Opis: jeśli alchemik koncentruje się na danym przedmiocie lub substancji, jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć jej naturalną temperaturę (ciepło właściwe) o 10 stopni na każdą rundę, przez co substancja ta może np. ulec stopieniu, parzyć itp. Przedmioty magiczne mają na ten czar rzut obronny, a ponadto efekt czaru w najlepszym wypadku jest tylko połowiczny.

8. WZMOCNIENIE/OSŁABIEŃ

MIKSTURY

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr/POZ (w jednym pojemniku).

Opis: dwukrotnie wydłuża lub skraca czas trwania (działania) i okres ważności (użyteczności) większości niemagicznych i magicznych mikstur, np. trucizn, przy czym w wypadku mikstur niemagicznych, rzucony powtórnie działa kumulatywnie (zależnie od MG).



9. OCZYSZCZENIE SUBSTANCJI

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg substancji.

Opis: działając słabym kwasem, alchemik jest w stanie oczyścić mechaniczno-chemicznie określoną ilość substancji od niepożądanych dodatkowych elementów, takich jak: ścięgna, nerwy, skrzepła krew, błoto, piasek. Dzięki temu szansa udanego pozyskania komponentu do robienia mikstur jest z reguły o połowę większa niż normalnie. Czar ten stosuje się głównie do oczyszczania komponentów potrzebnych do wyrobu magicznych mikstur, jednakże nadaje się też do oczyszczania np. jedzenia z podobnych zanieczyszczeń. Uwaga: czar zużywa jednorazowo ok. 10 cm sześciennych wspomnianego kwasu.

10. ROZPOZNANIE ZAPACHU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: runda.

Obszar działania: 1 pole (ew. 1 porcja).

Opis: w dowolnej porcji gazu wykrywa zapach (bez jego wdychania) i właściwości, takie jak efekt i siła działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne. Uwaga: niekiedy czar ten może dać wskazówki, co do możliwości zabezpieczenia się przed danym gazem lub co do antidotum na jego działanie.

KRĄG III

1. ROZPOZNANIE MINERAŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 pole (ew. 1 porcja).

Opis: dla dowolnej porcji czystego minerału wykrywa jego naturalną przynależność systematyczną (do jakiej grupy związków należy) i właściwości, takie jak: efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne. Uwaga: niekiedy czar ten może nasunąć informacje co do wartości lub wykorzystania minerału, czy co do zabezpieczenia się przed jego działaniem.

2. PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: rzucony jako *przyspieszenie* dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci. Często pozwala to (odpowiednio do nowej SZ) zwiększyć liczbę ataków w rundzie. Rzucenie *spowolnienia* powoduje,

że naturalna SZ postaci zmniejsza się dwukrotnie. W tym przypadku, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia, musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

3. STWORZENIE POWIETRZA

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały (1 runda/POZ).

Obszar działania: 1 metr sześcienny na POZ w ciągu 1 rundy.

Opis: koncentrując się, przy pomocy małej ilości wody (ok. 10 cm sześciennych), alchemik jest w stanie stworzyć czyste powietrze (umożliwiające oddychanie), ale pod ciśnieniem nie większym niż dwukrotnie wyższe od normalnego. Uwaga: czarem tym można np. dwukrotnie podsyć raniącą siłę ognia itp.

4. SPREPAROWANIE TRUCIZNY

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: dokładnie oczyszczoną wodę (czarem, ew. wprost ze źródła) umagicznia w taki sposób, że staje się ona dowolną trucizną, której efektów osobiście doświadczył rzucający. Warunkiem stworzenia takiej trucizny jest więc fakt, że alchemik przeżył jej działanie oraz, że pamięta najistotniejsze o niej informacje. Szansa powstania tej trucizny (o ile nie posiada się pełnej receptury) równa jest $1/10 \text{ MD} + 1/\text{POZ}$ alchemika. Wartość tę można zwiększać o 10% za posiadanie próbki lub fakt że kiedyś się ją identyfikowało, a także za rozpoznanie jej działania odpowiednim czarem, za wcześniejsze jej wytworzenie oraz za każde 100 pkt. posiadanych UM. Czarem tym uzyskuje się 1 porcję (wodny roztwór)/POZ alchemika. Wiele trucizn w tej postaci nie działa lub ma zmienione właściwości. Aby uzyskać np. sproszkowaną truciznę, należy strącić osad (odpowiednim czarem) lub odparować wodę bez jej podgrzewania (najlepiej czarem). Antyodporność takich trucizn najczęściej (zależnie od MG i typu substancji) jest analogiczna do aktualnej antyodporności (względem czarów) alchemika. Uwaga: zabrudzenie lub wymieszanie z inną substancją, temperatura itp. czynniki są w stanie zneutralizować lub zmienić działanie trucizny. Poza tym wietrzeje ona już po jednym dniu, jednakże nie dotyczy to trucizn pod postacią proszku lub zabezpieczonych czarem *konserwacja*.

5. NEUTRALIZACJA MIKSTURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały, ew. 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 litr/POZ.

Opis: pozwala zobojętnić działanie małej ilości mikstury (np. trucizny) na stałe, ew. czasowo, jeśli będzie się to robiło na większej jej ilości (maksymalnie 1 metr sześcienny na POZ alchemika). Uwaga: czar nie wpływa na efekty już poczynione przez działanie mikstury (nie działa wstecz).

6. CIĘCIE MATERII

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski/dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: szerokość 1 cm, długość i głębokość 1 cm/POZ.

Opis: alchemik tnie każdą powierzchnię, wiodąc palcem wzdłuż linii cięcia. Określa głębokość i szerokość cięcia. Cięcie materii powoduje 3 uszkodzenia/POZ alchemika, zaś istotom żywym zadaje 30 obrażeń/POZ. Liczba obrażeń zmniejszana jest o wyparowania na obrażenia cięte. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń stanowi uszkodzenia pancerza. Cięcia można dokonywać także na odległość (zasięg bliski), jednak traci ono na precyzji, a obiekt wykonuje rzut obronny na petryfikację. Udany rzut oznacza, że czar w danej rundzie nie zadziałał.

7. OCZYSZCZENIE POWIETRZA

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: objętość 5 pól + 1/POZ.

Opis: oczyszcza powietrze w danej przestrzeni z wszelkich innych gazów (np. trujących) itp. Uwaga: czar słabo działa w przypadku jakichkolwiek podmuchów powietrza, jak np. przeciągi, wiatry albo w wypadku specyficznego magicznego zatrucia itp.

8. OBŁOK NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 15 pkt.

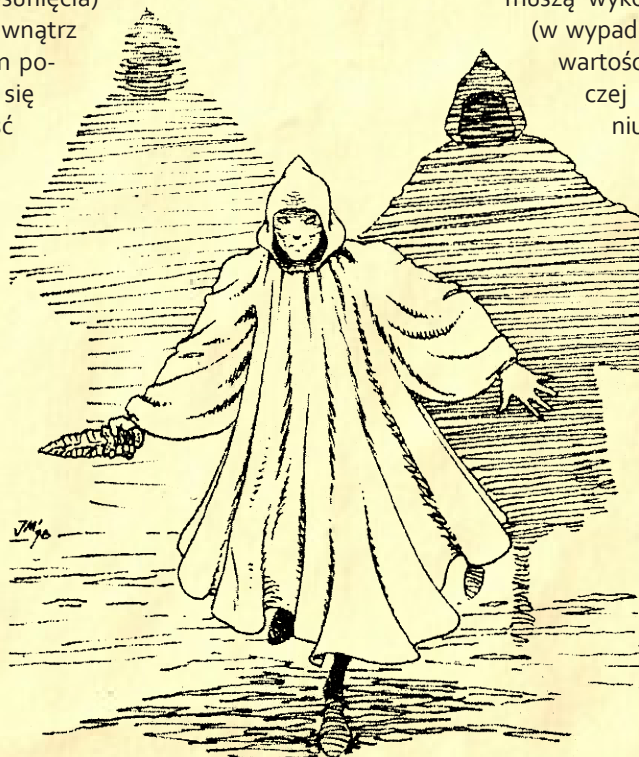
Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: 2 metry sześcienne + 1/5 POZ.

Opis: w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) wytwarza przezroczysty gazowy obłok, wewnątrz którego, dzięki otaczającym go załamaniom powietrza, każdy przedmiot lub istota staje się niewidzialny. Jednakże jakakolwiek czynność agresywna, hałaśliwa itp. rozprasza go. Wyjątkowo, czyniąc to powoli i delikatnie (MG może wymagać rzutu na akt. ZR), można opuszczać obłok lub ponownie doń wchodzić. Sam obłok jest niewidzialny, jednakże wykrycie niewidzialności, gazu, magii itp. powoduje jego odkrycie (ale nie tego, co jest wewnątrz). Rozproszenie magii, iluzji, silniejszy podmuch wiatru itp. czynniki likwidują ten obłok. Uwaga: czar chroni przed wzrokiem żywych i martwych istot (także smoków), ponadto postacie wewnątrz niego łatwiej mogą zaskoczyć przy wyjściu z obłoku (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy akt. SZ ofiary), a postać wewnątrz, broniąca się biernie, ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.



9. SKRUSZENIE SUBSTANCJI

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześcienny na 50 UM.

Opis: powoduje pęknięcia stałej, niemagicznej, w miarę jednorodnej substancji jak drewno, metal (z wyjątkiem mitrylu) lub kamienia, widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego, przedmiot taki ulega zniszczeniu. Żywym i animowanym istotom zbudowanym z tych substancji czar zadaje k10 × 10 ran na każde 2 POZ alchemika. Uwaga: jeżeli postać jest okryta zbroją, to czar zawsze działa na największą, zewnętrzną jej część.

10. WYBUCH

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole + 2 metry wokół.

Opis: na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch energii, niszczący wszystko, co znajduje się w jego zasięgu. Fala cieplna spowodowana tym wybuchem zadaje k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń/POZ alchemika, ew. połowę, jeżeli ofiara wykona udany rzut na odp. nr 8. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wielkości 1/10 siły wybuchu. Postacie znajdujące się obok epicentrum (1 pole wokół) odnoszą połowę obrażeń. Wszystkie przedmioty i postacie, które są w epicentrum i mają masę mniejszą od 10 kg (40 SF) na POZ alchemika, są odrzucane na odległość k5 metrów, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 ran od wstrząsu przy upadku (przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak). W przypadku delikatnych np. szklanych przedmiotów, należy sprawdzić rzutem na ich wytrzymałość, czy nie uległy zniszczeniu. Istoty (ew. przedmioty) cięższe i poza epicentrum

muszą wykonać rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG), inaczej ulegają przewróceniu (ew. przesunięciu).

Czaru można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozów) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do epicentrum. W takim przypadku istoty żywe otrzymują k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ alchemika, zaś rzeczy – uszkodzenia dziesięciokrotnie większe.

KRĄG IV

1. ODWODNIENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/POZ (ew. 1 litr/POZ).

Opis: czar rzucony na małą ilość cieczy pozbawia ją średnio 90% wody, jednakże jeżeli ciecz stanowi związek chemiczny, to czar nie działa. Gdy ten czar zostanie rzucony na substancję stałą, to z 1 kg wydzieli ok. 10% jej stanu wody na zewnątrz (którą ew. można pobrać do wcześniej przygotowanego naczynia). W niektórych przypadkach odwodnionym substancjom wykonuje się rzut na trwałość (np. zmniejszoną o 10%), czy ich właściwości nie uległy zmianie (zależnie od MG). Czar rzucony bezpośrednio na istotę żywą (którą trzeba dotknąć w miejscu niczym nie chronionym – wymaga to udanego rzutu na aktualną ZR zmniejszoną o obronę celu) zadaje 10 ran/POZ i postarza o 1 rok/2 POZ alchemika, przy czym po ponownym nawodnieniu (k100 dni na każdy odwodniony 1 kg) najczęściej (zależnie od MG) ten stan się cofa. Uwaga: czar służy głównie do odwadniania (stężania) takich związków jak alkohole, kwasy, zasady, trucizny itp., co niekiedy zmienia ich właściwości (np. zwiększa antyodporność).

2. ISKRY

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg rzucania: średni.

Czas działania: 1 runda + 1 runda/100 UM.

Obszar działania: 1 pole/5 POZ wokół.

Opis: w danym miejscu wywołuje wyładowanie elektryczne, widoczne jako snop iskier, któremu towarzyszą efekty świetlne i dźwiękowe. Nieprzystawczajone do tego istoty o INT poniżej 50 pkt., zwierzęta itp. są w stanie uznać ten widok za przerażający i muszą odeprzeć strach rzutem na odp. nr 2, inaczej uciekają (aż na początku którejś kolejnej rundy nie odeprą strachu). Czar jest w stanie zapalić łatwopalne materiały, a istotom znajdującym się na danym polu zadaje k10 ran/POZ alchemika, ew. połowę po udanym rzucie na odp. nr 9. Dodatkowo rzucanie czarów na takim obszarze jest niemożliwe. Uwaga: zależnie od MG i alchemika, czar może mieć dużo większe zastosowanie np. przy robieniu fajerwerków albo do niwelowania zaklęć opartych na magnetyzmie.

3. POWIETRZNA OTOCZKA

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Zasięg: dotyk.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: wytwarza wokół postaci powietrzną otoczkę, która chroni ją przed działaniem każdego gazu oraz przed brakiem powietrza (działa także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na powierzchnię). Czar chroni także

przed dotknięciem przez istoty eteralne oraz wszelkie gazowe itp. W warunkach beztlenowych umożliwia oddychanie. Z reguły (zależnie od sytuacji, decyduje MG) czar o połowę obniża szkodliwe skutki niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się itp.

4. WYDZIELENIE SUBSTANCJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg substancji/POZ.

Opis: z określonej mieszaniny substancji pozwala wydzielić określony składnik np. z błota czystą wodę. Może też z martwego ciała oddzielić wybraną tkankę np. skórę, mięśnie, kości itp., ew. wykraja jego część. Umożliwia to ze stuprocentową efektywnością oddzielać komponenty z danego organizmu. Czar potrafi też mechanicznie rozdzielić na poszczególne grupy (posegregować na podstawie różnic ciężaru właściwego) luźną mieszaninę jednolitych mineralnie substancji (np. rozdziela lekkie opiłki mitrylu lub amandytu od ciężkich żelaza itp., zależnie od MG). Nie rozdziela związków chemicznych. O tym, jakie składniki mogą zostać wydzielone, decyduje MG.

5. STWORZENIE MIKSTURY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: używając tego czaru oraz odpowiedniego komponentu i porcji wyjątkowo czystej wody (źródlanej lub magicznie oczyszczonej), alchemik otrzymuje miksturę. Posiada ona jedną cechę użytego komponentu. Czar przenosi tylko cechy bierne i protekcyjne. Na przykład mikstura stworzona z komponentu z trolla umożliwia regenerację, analogiczną jak w jego wypadku, a z czerwonego smoka daje niewrażliwość na ogień. Uwaga: czas działania czaru wynosi 1 rundę/POZ. W tym czasie można wypić miksturę lub rzucić na nią inne czary (np. konserwację). Czas działania mikstury od momentu jej wypicia trwa 1 rundę/POZ.



6. MANIPULACJA ŚWIETŁNĄ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/2 POZ.

Obszar działania: 1 pole + 1/POZ wokół.

Opis: w każdej rundzie koncentracji, alchemik jest w stanie zmienić jasność danego światła lub ciemności dwukrotnie w dowolną stronę. Taka zmiana jasności dwukrotnie zwiększa albo zmniejsza jego zasięg, zadawane rany (zależnie od MG, ale najczęściej też dwukrotnie na każdą rundę trwania w wypadku martwiaków), a także jego wpływ oślepiający na oczy. W rundzie, w której alchemik się nie koncentruje, pozostaje ostatnio uzyskany stopień jasności, natomiast po zakończeniu czaru, jasność wraca do punktu wyjścia. Uwaga: zależnie od MG, można przyjąć, że jedno przejście jasności będzie np. z mroku tworzyło półmrok, z półmroku naturalną jasność, z naturalnej jasności słoneczną jasność, ze słonecznej jasności oślepiającą jasność itp.

7. ANTIDOTUM

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 litr.

Opis: czar umagicznia dokładnie oczyszczoną wodę (czarem, ew. wprost ze źródła), że staje się ona antidotum na działanie wszelkich trucizn (jednak nie regeneruje już poczynionych szkód). Dopiero kilka łyków takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość antidotum (połowa porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maksimum 10 rund/POZ przed), pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund (uwzględnia to trucizny działające z opóźnieniem). Jakikolwiek zanieczyszczenie antidotum rozmagicznia je, zaś po upływie dnia rozmagicznia się samoistnie, aczkolwiek w tym przypadku użycie czaru *konserwacja* zachowuje na stałe właściwości mikstury.

8. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, a dopiero po tym zmniejsza o antyodporność wynikającą z POZ i UM alchemika.

9. WYKRYCIE WARTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

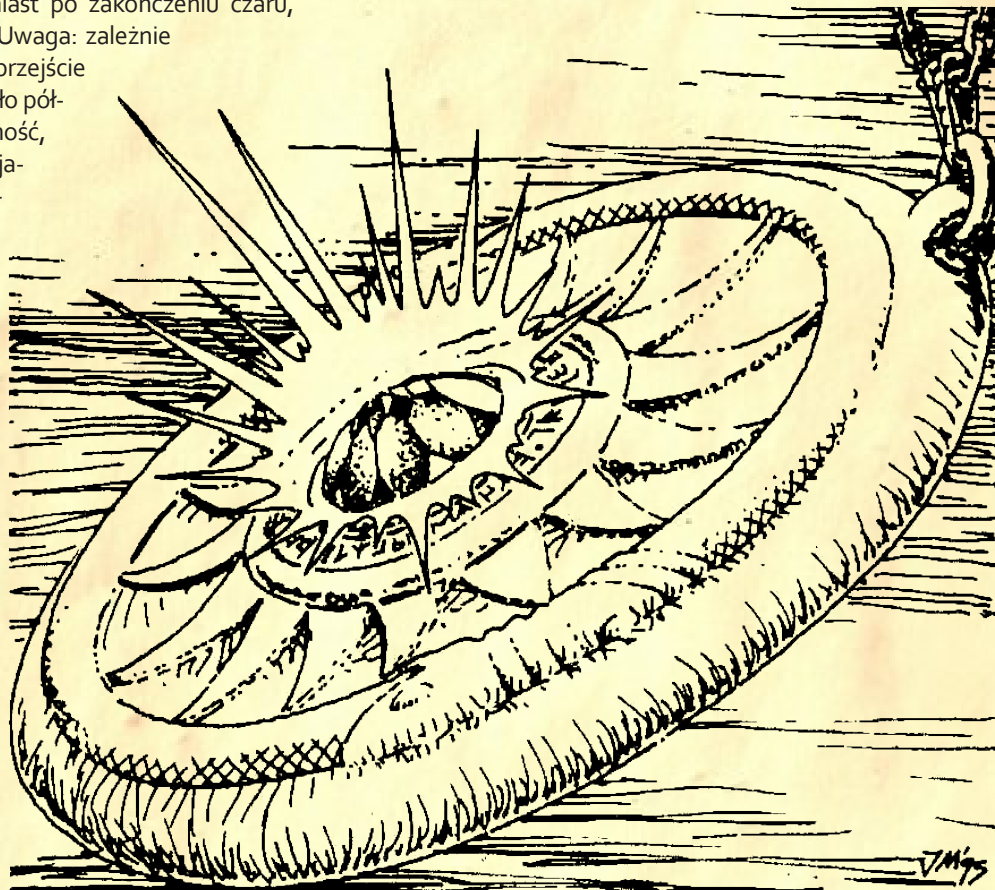
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 przedmiot.

Opis: ustala przybliżoną wartość określonego, pojedynczego przedmiotu (z dokładnością do ok. 10%, a w przypadku magicznego przedmiotu ok. 50%). Czar też ma szansę w wysokości 5%/POZ alchemika wykryć wartość przedmiotów o ukrytej magicznie wartości. Uwaga: wartość jest ustalana według cen z rodzimych stron alchemika (tzn. w innych krainach wartość przedmiotu może być inna).



10. KWASOWY ROZPRYSK

Odporność: kwasy, nr 8.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 pola/3 POZ.

Opis: rozpyla w powietrzu małą ilość stężonego kwasu (10 cm sześciennych o stężeniu minimum 50%). Chmura kwasu niszczy wszystko wokół i opada na ziemię. Żywym istotom zadaje ona k100 obrażeń + 1 obrażenie/1% stężenia kwasu, ew. połowę po udanym rzucie na odp. nr 8. Przedmiotom i substancjom wrażliwym na kwas (np. metalom), zadaje 1 uszkodzenie/10% stężenia. Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoków, neutralizowania toksycznych substancji itd. (zależnie od MG).

KRĄG V

I. SPREPAROWANIE NARKOTYKU

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 litr + 1 litr/10 POZ.

Opis: rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (minimum 0,1 kg/ litr) niektórych ziół. Właściwie nie jest ważne jakie zioła były użyte – byle miały w sobie dużo wonnego soku. W trakcie rzucania czaru, alchemik ustala jakie działanie ma mieć narkotyczny wywar, potem nie można już zmienić właściwości mikstury. Rzucający czar może wybrać jeden z poniższych rodzajów działania: nasenne – w każdej rundzie postać, która wypita wywar, wykonuje rzut na odporność nr 2, nieudany wynik oznacza uśnięcie; miłosne – po wypiciu postać czuje się strasznie podniecona i co rundę sprawdza się rzutem na odporność nr 2, czy żądza zapanuje nad rozsądkiem; halucynogenne – po wypiciu ofiara musi sprawdzić rzutem na odporność nr 1, czy nie ma halucynacji (efekt zależy od sytuacji i MG); hipnotyczne – działa od momentu, gdy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzała jej w oczy i wymówiła jej imię, sprawdza się co rundę rzutem na odporność nr 1; otumanienia – sprawdza się co rundę rzutem na odporność nr 4, czy ofiara nie straciła poczucia rzeczywistości itd. – zależnie od alchemika i zgody MG, nigdy jednak nie wywołuje ran i nie zabija. Wszelkie właściwości narkotycznych mikstur zanikają po jednym dniu, bez względu na to, czy zostały wykorzystane, czy nie. Czar *konserwacja* przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres jej działania na ofiarę. Uwaga: jeden litr takiego wywaru wystarcza na zrobienie 8 porcji (o objętości ok. 1/10 litra każda).

2. OGNISTY PODMUCH

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: sfera o promieniu 2 metry na 3 POZ.

Opis: zwykle czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji itd. (zależnie od MG). Jeżeli zostanie rzucony na intensywnie płonący ogień o niewielkiej powierzchni (np. rozmiarów pomienia pochodni), wywołuje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala palne rzeczy, jeżeli nie został wykonany udany rzut na ich wytrzymałość. Zadaje im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku przedmiotów łatwopalnych, MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie rzut na wytrzymałość był nieudany. Żywym istotom czar ten zadaje 2k10 × 10 obrażeń od poparzeń. Przy udanym rzucie obronnym na odporność nr 8, otrzymuje się tylko połowę ran. Dodatkowe obrażenia w kolejnej rundzie mogą zadać łatwopalne przedmioty, które uprzednio się zapaliły. W wypadku użycia do tego czaru silnego źródła magicznego ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia, zadaje on dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.



3. OŚLEPIAJĄCY WYBUCH

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole + 2 metry wokół.

Opis: pod każdym względem działa analogicznie do czaru *wybuch*, jednakże dodatkowo towarzyszy mu *oślepiający błysk*. Wydzielające się światło jest tak intensywne, że uszkadza (na k10 godzin) oczy wszystkich istot, które spojrzały na błysk i nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 5. Martwiakom wrażliwym na światło czar zadaje dodatkowo 2k10 × 10 obrażeń albo nawet automatycznie je zabija, jeśli znalazły się w epicentrum i nie wykonały udanego rzutu na połowę wartości odporności nr 5.

4. OBŁOK LEKKOŚCI

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny.

Opis: w danym miejscu wytwarza bardzo zbity, zwiewny, pół-przeźroczysty gazowy obłok. Jest on w stanie unieść ciężar do 10 kg/POZ alchemika. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, zbyt energiczne ruchy, za duży ciężar itp. czynniki powodują zniszczenie i rozwanie się obłoku. Poza szczególnymi przypadkami (np. silny wiatr) obłok porusza się z maksymalną szybkością 5 metrów na rundę. Zwolnienie lub przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie i opadanie jest możliwe dzięki umiejętnym ruchom ciała. Osoba nie przeszkolona, musi zdobyć doświadczenie w kierowaniu nim w trakcie lotu. Osoba siedząca na obłoczku ze skrzyżowanymi nogami jest w stanie (jeżeli potrafi) komenderować, rzucać przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich łuków. W takiej rundzie obłoczek nie może być jednak kierowany.

5. MAGICZNE PERFUMY

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 litr + 1 litr/10 POZ.

Opis: czar rzuca się podczas gotowania nieskazitelnie czystej wody z dodatkiem spirytusu i odpowiedniej ilości (minimum 0,1 kg na litr) aromatycznych ziół. W trakcie rzucania czaru, alchemik ustala zapach, przy czym jest on zbliżony do użytych ziół, a jego siła zależy od ilości i jakości spirytusu, gdyż zapach rozchodzi się na 1 metr wokół na 10 mililitrów użytego czystego spirytusu. Litr uzyskanego tak wywaru wystarcza na zrobienie 10 jednorazowych porcji (objętości 1/10 litra każda), których trwałość wynosi 1 dzień (choć konserwacja wydłuża ją w nieskończoność). Działanie takich perfum objawia się wydzielaniem magicznej woni. Powąchanie jej w odpowiedniej sytuacji (np. oficjalnej) stwarza wrażenie, że postać ma dwukrotnie większą PR (otumania) i z postaci, które jednorazowo nie odeprą tej woni (rzutem na odp. nr 7) czyni przyjaciół (jeśli były neutralnie nastawione) albo łagodzi wrogość (jeśli były źle nastawione). Często zapach ten pozwala powstrzymać agresję różnych istot, oczywiście, o ile nie daje się powodów ku wrogości. Od chwili użycia, woń taka działa przez k10 × 10 rund + 10 rund/POZ alchemika, jednakże silny wiatr, smród itp. czynniki skracają ten okres dziesięciokrotnie. Uwaga: alchemik, w trakcie rzucania czaru, dodając szczyptę siarki, jest w stanie stworzyć działanie, które na odpowiedni czas może pozbawić zmysłu węchu istoty, które wdychały ten zapach. Tak samo, dodając kawałek części ciała (np. włos), jest w stanie stworzyć miłosne perfumy. Istota do której należał fragment ciała, jeśli wdycha ten zapach, to w każdej rundzie musi wykonać udany rzut na odp. nr 7, inaczej zakochuje się (zostaje zauroczona adekwatnie do czaru *urok*) w istocie, która go wydzielala.

6. OPÓŹNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: do godziny/POZ, ew. +/- k10 rund.

Obszar działania: następny czar.

Opis: o dowolną zadeklarowaną przez alchemika ilość czasu, zaklęcie opóźnia zadziałanie czaru rzuconego w następnej rundzie (na danym obszarze jego działania), przy czym istnieje szansa, że czar ten zadziała o k10 rund wcześniej (1-10%) lub o k10 rund później (91-100%), ale najczęściej działa w deklarowanym momencie (11-90%). Uwaga: jeżeli po jego rzuceniu opóźniany czar wymaga kontroli alchemika, to (zależnie od MG) może on nie zadziałać.

7. SKROPLENIE

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole sześciennie + 1/2 POZ.

Opis: dana objętość wilgotnego powietrza, gazowej chmury itp. jest skraplana, przy czym z objętości 1 pola uzyskuje się ok. k100 cm sześciennych cieczy.



8. ŻŁOTO GŁUPCÓW

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 5 pkt.

Zasięg: dotyk.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Czas działania: godzina/POZ.

Obszar działania: 1 sztuka metalu/POZ.

Opis: określoną ilość krążków metalu zamienia czasowo na identyczne w kształcie, ale o wszelkich parametrach złota (duży ciężar, złoty odblask, odpowiednia twardość), których autentyczność można wykryć jedynie chemicznie (nadal są tą samą substancją) albo automatycznie, jeśli sprawdzający jest alchemikiem lub iluzjonistą. Po określonym czasie krążki same wracają do po przedniego wyglądu. Uwaga: alchemicy szafujący tym czarem, narażeni są na wysokie kary nakładane przez praworządne władze, ew. na samosądy ofiar.

9. SPREPAROWANIE KWASU

Odporność: kwasy, nr 8.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: do rzucenia tego czaru niezbędne są dwa szklane kulkitrowe naczynia. Muszą być one połączone rurką, a ponadto jedno musi znajdować się ponad drugim. W wyższym umieszcza się około 1 litra czystej wody i 0,5 kg substratu np. siarki, fosforu, azotu lub innych pierwiastków. Można też stosować zastępczo substancję, która posiada dużą ilość danego pierwiastka np. ptasie odchody, oczyszczone kości, saletrę – w ilości ok. 3 kg. Po rzuceniu czaru na przygotowane składniki, uzyskuje się kilkuprocentowy kwas. Jego moc równa jest 3%/POZ alchemika, jeżeli obróbce poddany był czysty pierwiastek lub 1%/POZ, jeżeli do stworzenia kwasu użyto jakiegoś jego związku. Ilość uzyskanego kwasu wynosi 10 cm sześciennych/POZ alchemika. Przechowuje się go w szklanych, szczelnie zamkniętych naczyniach. Litr kwasu wylany na gołe ciało zadaje k10 × 10 obrażeń + 1 ranę/1% stężenia. Jeżeli obłany ma grubą skórę, a rzut na odporność nr 8 jest udany, postać odnosi dwukrotnie mniej obrażeń. Jeżeli kwas zostanie chluśnięty w oczy, MG może założyć utratę wzroku. Uwaga: w zależności od użytych składników i warunków pracy, MG może lekko modyfikować stężenie i ilość uzyskanego kwasu.

10. OCIOSANIE

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały, po użyciu 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 kg suchej materii/POZ.

Opis: pozwala odcinać płaskie fragmenty od bryły metalu, kamienia lub lodu. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie heblem). Czar nadaje się też do ostrzenia broni, zwiększając jej naturalną skuteczność o 50% (bazowo dla 100% biegłości), np. poddany działaniu tego czaru miecz długi typowy zamiast bazowej skuteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości, będzie miał skuteczność 180 obrażeń i w podobny sposób zwiększoną szansę TR. Przedmioty powstałe po zadziałaniu tego czaru mają dużo niższą wytrzymałość (decyduje MG). Oznacza to, że ulegają one kompletnemu stępieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ alchemika, który je ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów, broń nie nadaje się już do niczego, nawet naprawy. Uwaga: umagicznienie ociosanej broni dwukrotnie zwiększa ilość możliwych do zadania ciosów.

KRĄG VI

1. EKSPLOZJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 metr/2 POZ wokół.

Opis: w jednym ogromnym wybuchu wyzwala potężną energię. W centrum eksplozji (nie dalej niż 1 metr/ 4 POZ alchemika od epicentrum) niszcząca moc wybuchu jest dużo większa niż na obrzeżach. Wybuch zadaje w centrum k100 obrażeń/2 POZ alchemika. Ofiary otrzymują tylko połowę obrażeń, jeśli wykonają udany rzut na odporność nr 8. Osobom znajdującym się poza centrum, czar zadaje o połowę mniej obrażeń. Stałe, niesprężyste elementy otoczenia (mur, drzwi itp.), bardzo ciężkie przedmioty (wozy, przenośne ołtarze) otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły eksplozji. Wszystkie przedmioty i osoby, które znajdują się w centrum i mają masę mniejszą od 20 kg (80 SF) na POZ alchemika, są odrzucane siłą wybuchu na k10 metrów, za każde 2 metry lotu odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń (przedmioty) lub k100 obrażeń (istoty żywe) od upadku. W niektórych przypadkach, np. szklanych przedmiotów czy delikatnych konstrukcji, które ofiary miały przy sobie, należy sprawdzić rzutem na ich wytrzymałość, czy



nie uległy zniszczeniu. Istoty cięższe i poza centrum wybuchu, muszą wykonać udany rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów decyduje MG) albo zostaną przewrócone. Czar tego można używać do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (test na połowę UM), alchemik może skupić całą energię czaru na wybranej przeszkodzie. Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do centrum (1 metr/4 POZ wokół). W takim wypadku istoty żywe otrzymują k100 obrażeń/4 POZ alchemika, zaś wybrana przeszkoda dwukrotnie większe uszkodzenia.

2. OGNISTA OTOCZKA

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 6 rund/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: wokół wybranej osoby pojawia się płomienista otoczka, oddalona od ciała zaledwie o kilkanaście centymetrów. Całkowicie chroni ona przed każdym, nawet magicznym ogniem i zimnem. Dodatkowo umożliwia oddychanie w ogniu. Każda istota lub przedmiot, które zetkną się z otoczką (np. istota atakująca bronią o zasięgu 0, łapami lub pyskiem) zostają ogarnięte płomieniami. Ogień zadaje ofiarom k100 obrażeń/2 POZ alchemika, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 8. Łatwopalne i drewniane przedmioty (lecz nie ekwipunek osoby pokrytej ognistą otoczką) muszą przetestować swoją wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza uszkodzenia równe

1/10 obrażeń zadawanych przez ogień. W przypadku przedmiotów łatwopalnych, MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli pierwszy rzut był nieudany – oznacza to, że przedmiot zajął się ogniem. Czar ma mały efekt uboczny – osoba chroniona otoczką doznaje 1 obrażenia w każdej rundzie trwania czaru i ma o połowę zmniejszone UM.

3. SFERA IZOLACJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: alchemik.

Opis: chroni alchemika (wraz z ekwipunkiem) przed jednym wybranym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru, alchemik musi dokładnie określić przed jakim. Przykładowo czar może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni zawsze, bez względu na magię oraz siłę czynnika.

4. WYDZIELENIE EKSTRAKTU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 porcja (z 1 kg substancji).

Opis: umożliwia wyciągnięcie ekstraktu z oczyszczonej magicznej substancji, pozyskanej np. z organu jakiegoś specyficznego stwora (komponentu). Wydzielona substancja może służyć sporządzeniu np. mikstury magicznej, przy czym szansa powodzenia tego procesu wzrasta o połowę. Tak uzyskany ekstrakt musi zostać natychmiast użyty do określonego celu albo zabezpieczony czarem *konserwacja* w sterylnym naczyniu.

5. STWORZENIE KLEJNOTU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 60 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 6 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamień.

Opis: przemienia zwykły kamień w nieoszlifowany kamień szlachetny. Trzeba wydać 2 PM na każdą 1 szt. złota zamierzanej wartości klejnotu. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny, a jego wielkość odpowiada żądanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu, wielkość i wagę ustala MG. Alchemik może w ten sposób produkować kamienie szlachetne do maksymalnej wartości 500 szt. złota/POZ, jednakże gdy posiada odpowiednią księgę alchemii, nie obowiązują go limity, a ponadto wykorzystuje o połowę mniej PM. Wartość tę można uzyskać dopiero po umiejętnym jubilerskim obrobieniu. Normalnie stworzony minerał posiada 1/10 wartości oszlifowanego klejnotu. Podczas rzucania tego czaru, alchemik musi mieć przed sobą wzór klejnotu oraz próbkę materiału (wystarczy okrusz – zależnie od MG), z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru, próbka zużywa się). Wzór klejnotu to rozrysowana sieć krystalicznych wiązań; każdy kamień szlachetny ma inną. Zdobycie wzorów najcenniejszych kamieni np. diamentu jest niezwykle trudne.

KRĄG VII

1. SKAMIENIENIE

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: istota materialna lub półmaterialna (także np. wampir), która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 10, zostaje zamieniona w kamień. Zastyga niczym posąg w pozie, jaką przyjmowała w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulega także cały ekwipunek i przedmioty trzymane w dłoniach. Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne sięga około 30 pkt. w przypadku kończyn, 60 pkt. w przypadku głowy i 120 pkt. w przypadku korpusu. Tylko czar *ożywienie kamienia* lub magia o podobnym działaniu może odmienić

zaklętą w kamień istotę. W takim przypadku ofiara musi wykonać pozytywny rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie odmieni się martwa. Za pomocą tego czaru alchemik może automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot o jednorodnej i stałej konsystencji. Uwaga: jeśli zaklęta w kamień postać zostanie uszkodzona, po odmiianie posiada identyczne obrażenia. W niektórych przypadkach może to oznaczać kalectwo (np. odłamanie ręki) lub nawet śmierć (np. odłamanie głowy). W przypadku przewrócenia lub upadku posągu istnieje szansa, że ułame się lub pęknie jego poszkodowana strona (np. 10-50%, decyzja MG).

2. MAGICZNY ŚLAD

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 14 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów + specjalny.

Zasięg: średni.

Czas działania: potencjalnie 1 rok/POZ, po uaktywnieniu 1 godzina/POZ.

Obszar działania: ścieżka o szerokości 2 metrów/POZ i długości 10 metrów/POZ.

Opis: alchemik wykreśla ręką magiczną ścieżkę (z szybkością 1 metra na rundę), której jeszcze w momencie rzucania czaru nadaje przeznaczenie – dla ognia, wody lub gazu. Zaklęcie zaczyna działać w chwili, gdy wybrany element pojawi się na początku magicznej ścieżki. Jest on zasysany i wysyłany wzdłuż ścieżki tam, dokąd ona prowadzi. Dzięki temu alchemik może skierować w wybrane przez siebie miejsce strumień wody (np. w wypadku przerywania tamy), ogień (np. w wypadku pożaru) lub gaz (np. w wypadku trujących wyziewów). Uwaga: czar działa efektywnie przez 1 godzinę na POZ alchemika, jednak jego potencjalne działanie kończy się dopiero po upływie 1 roku na POZ.



3. SPOPIELENIENIE

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr sześcienny/5 POZ.

Opis: wokół danego przedmiotu lub istoty stwarza otoczkę, która po uaktywnieniu wyzwala żar o ogromnej temperaturze. Nie zadziała jednak, jeżeli ofiara nie może być zamknięta w objętości czaru. Zależnie od MG objętość humanoidalnych lub jaszczurokształtnych istot liczy się tak, że ok. 1,25 metra wysokości lub długości odpowiada objętości 1 metra sześciennego. Jeździec na koniu lub dwie przytulone do siebie istoty, traktowane są jako jedna istota (cel). W praktyce może to uchronić przed objęciem przez ten czar. *Spopielenie* umiejscowione wokół istoty potrafi spalić jej ciało. Ofiara wykonuje rzut na połowę odporności nr 8 (ogień). Udany, oznacza że czar nie wytworzył temperatury, która mogłaby wyrządzić krzywdę, zaś nieudany, że ciało ofiary pomogło zainicjować pełny efekt czaru. W praktyce oznacza to otrzymanie k100 × 10 obrażeń/5 POZ alchemika. W wypadku, gdy doznane od ognia obrażenia dziesięciokrotnie przewyższyły ŻYW ofiary, uznaje się że została ona zwęglona (a więc by ją ewentualnie wskrzesić, potrzebna jest kolejno *regeneracja Energii Życiowej* i *regeneracja ciała*). Przedmioty znajdujące się przy ciele ofiary mogą także ulec zniszczeniu. MG dla każdego z nich wykonuje rzut na połowę wytrzymałości. Nieudany oznacza otrzymanie uszkodzeń o wartości 1/10 siły raniącej. *Spopielenie* umiejscowione wokół wolnostojącego przedmiotu (mieszczonego się w objętości czaru), zmusza MG do wykonania rzutu na połowę jego wytrzymałości. Nieudany wynik oznacza otrzymanie uszkodzeń w wysokości k100/ 5 POZ alchemika. Uwaga: w wypadku rzucenia *spopielenia* na istoty pochodzące ze sfer ognia (np. na mastugę, żywiołaka ognia), czar leczy wszystkie obrażenia.

4. TRUJĄCY OBŁOK

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: obłoczek – 1 runda/ POZ, paraliż k10 (premiowane) godzin.

Obszar działania: 1 metr sześcienny + 1/10 POZ.

Opis: we wskazanym miejscu tworzy półprzezroczysty gazowy obłok. Osoby, znajdujące się wewnątrz, będą wdychać gaz, którego trujące działanie odczuwają na sobie już w następnej rundzie. Gaz w każdej rundzie zadaje żywym istotom 5 obrażeń/POZ alchemika. Poza tym, osoby oddychające tym gazem, muszą wykonać udany rzut na połowę odporności nr 7, w przeciwnym razie zostaną sparaliżowane na k10 godzin

(premiowane). Sparaliżowana ofiara nie odnosi kolejnych obrażeń wskutek działania gazu. Trujący obłok utrzymuje się zawsze w miejscu, w którym powstał i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, *oczyszczenie powietrza* lub silny powiew wiatru.

5. KRYSTALIZACJA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 14 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg materii/5 POZ.

Opis: określoną ilość gładkiej, twardej, niemagicznej substancji typu metal lub kamień (praktycznie nic poza tym), przemienia w szklany kryształ. Zachowuje ona kształt użytego do tego przedmiotu, jednakże jest przezroczysta, niemagiczna i standardowo krucha. Alchemik posiadający 150 UM może używać tego czaru do krystalizacji wewnątrz dużych niemagicznych przedmiotów, martwych lub żywych istot. Cel czaru może oprzeć się jego działaniu, jeżeli wykona udany rzut na połowę wytrzymałości (w wypadku przedmiotu) lub połowę odporności nr 10 (w wypadku istoty). Krystalizacja umiejscowiona wewnątrz dużego przedmiotu oznacza k100 uszkodzeń/5 POZ alchemika. Rzucona na przedmiot cięższy od 1 kg/5 POZ alchemika sytuuje się losowo, jednak nie dalej niż k100 cm od zamierzonego centrum. Krystalizacja wewnątrz organizmu także umiejscawia się losowo w promieniu k100 cm od miejsca rzucenia. Ofiara czaru doznaje przy tym obrażenia równe k100 × 10 na 5 POZ alchemika. Dodatkowo MG wykonuje jeszcze rzut i sprawdza wynik: 1-30 – krystalizacja zniszczyła ważny organ i spowodowała natychmiastowy zgon; 31-60 –

jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru *regeneracja ciała* ma o k50 pkt. zmniejszone SF, ZR i SZ. Dodatkowo z powodu uszkodzenia ważnych organów śmierć nastąpi w przeciągu k100 godzin; 61-90 – jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru *regeneracja ciała* postać ma o k50 pkt. zmniejszone SF, ZR i SZ; 91-100 – postać nie ma żadnych dodatkowych ograniczeń. Przywrócenie do życia postaci, która zginęła z powodu *krystalizacji*, polega na uprzednim usunięciu szkła, a następnie użyciu *regeneracji ciała*. Tak samo postępuje się w celu eliminacji dolegliwości spowodowanych tym czarem. Uwaga: czar działa analogicznie do *uzdrowienia* na istoty zbudowane z kryształów, jednakże ma największe zastosowanie do tworzenia kryształowych naczyń i innych potrzebnych przedmiotów.



1. MAŁA DEZINTEGRACJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów + 1 segment na lot.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: kreuje małą, zieloną kulę, która wylatuje z dłoni alchemika w kierunku wybranego celu. Trafiona istota musi wykonać udany rzut na połowę odporności nr 5 (energia), obniżonej o 30 pkt. Jeżeli ofiara widzi nadlatującą kulę, może próbować się uchylić, zwiększając tym samym swą odporność o obronę wynikającą z aktualnej ZR. Ofiara może też skorzystać ze zdolności unik (o ile nią dysponuje) lub zasłonić się tarczą, która w takim przypadku zostaje zdeintegrowana. Nieudany rzut obronny oznacza, że ofiara (wraz z ekwipunkiem) została zdeintegrowana – nie zostaje z niej dosłownie nic. Magiczne przedmioty z ekwipunku ofiary mają prawo wykonania rzutu obronnego na połowę swej wytrzymałości. Jeśli ofiara uniknie kuli, leci ona dalej – tak długo, aż napotka na swej drodze jakąś przeszkodę lub wyleci poza zasięg czaru. Wtedy kula znika, czemu towarzyszy głośny huk. *Mała dezintegracja* nie skutkuje w przypadku istot i obiektów nie mieszczących się rozmiarem w granicach sfery o średnicy 5 metrów. Nie działa więc na statki, budynki, wieloryby, duże smoki itp. Z tego też powodu czar nie uczyni krzywdy istotom leżącym płasko w błocie, kałuży lub piasku. Uwaga: istoty z natury magiczne, półbóg o umagicznionym ciele lub postać w pełnej magicznej zbroi miarowej lub odlewanej, mają prawo do wykonania dodatkowego rzutu obronnego, jeśli pierwszy był nieudany.

2. UTRWALENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 80 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 1 runda + specjalny.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stałe.

Obszar działania: średnica 1 metra/POZ.

Opis: w zależności od wydanego PM, powoduje że wybrany czar (który rzuci się zaraz po tym zaklęciu) zostaje na danym magicznym, jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym wypadku nie na istocie). Jeżeli alchemik wyda dziesięciokrotnie większą ilość PM niż wymaga zaklęcie, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu magicznego nie wywoła jego jednorazowego efektu. Po wydaniu 100 razy większej ilości PM, alchemik jest w stanie wywołać 1 taki efekt/ 10 UM i spowodować, że będzie się on uaktywniać tylko w stosunku do konkretnych czynników, jak np. obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp. W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę), zwiększając jeszcze dziesięciokrotnie wydawany PM, można umiejscowić dany czar na stałe na danym obszarze. MG, w oparciu o działanie tego czaru, decyduje czy może on zostać umieszczony na stałe, ew. zmienia jego działanie. Uwaga: pozostałością po rzuceniu tego czaru jest mała runa magiczna (najczęściej znak w kształcie inicjału alchemika), którego zniszczenie lub jakiekolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie *utrwalenia*, aczkolwiek założenie na runę blokady PM chroni przed wilgocią itp.

3. ZESZKLENIE POWIERZCHNI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr kwadratowy/3 POZ.

Opis: umożliwia pokrycie podłoża magiczną szklaną taflą. Tak powstała nawierzchnia silnie przylega do podłoża, tworząc z nim całość. Czar ten służy najczęściej do tworzenia szyb i szklanych przedmiotów. Po zdjęciu ołowianych lub drewnianych form, można dzięki niemu uzyskać dowolny kształt. W wersji bojowej najczęściej wykorzystuje się go w jednej z 2 postaci. Po pierwsze, można nim pokryć podłoże; staje się ono na tyle śliskie, że chodzące na nogach istoty co rundę zmuszone są wykonać rzut na akt. ZR. Nieudany oznacza, że postać poślizgnęła się i może upaść. Nie działa to jednak na postacie przystosowane do chodzenia po śliskiej powierzchni (np. będące boso). Drugą metodą jest pokrycie tym czarem części lub całości wybranej istoty. Postać o SF równej minimum 250 pkt. potrafi siłą mięśni w dowolnym momencie zerwać obezwładniające ją szkło. Jeżeli ofiara jest zbyt słaba fizycznie, to zostaje całkowicie unieruchomiona. Jeżeli pokryte zostały tylko fragmenty zbroi to MG może zwiększyć obronę i wyparowania postaci. W wypadku pokrycia szkłem twarzy, postać zaczyna się dusić. W każdej następnej rundzie otrzymuje k100 obrażeń. Powstałe wskutek rzucenia tego czaru szkło można zniszczyć poprzez rozproszenie magii lub w typowy dla szkła sposób – zniszczeniu ulega po rozerwaniu, ciężkim upadku lub mechanicznym uderzeniu. W wypadku tego ostatniego, tylko silny cios zadający ponad 5 uszkodzeń powoduje rozbicie szklanej tafli. Uderzenie takie powoduje gęste pęknięcia szkła w promieniu 1 metra od centrum trafienia, a rundę później szkło na tym odcinku znika. Czynności tej podlega też szkło, które pękło z innej przyczyny (np. jeśli spowodował to inny czar). Alchemik posiadający 200 UM jest w stanie zamknąć np. w kuli, czy prostopadłościanie, przedmiot o określonych rozmiarach, ew. istotę (również półmaterialną, ale nie eteralną lub posiadającą antymagię), która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 10. Wszelkie funkcje życiowe ofiary czaru zostają spowalniane, tak że postać taka jest w stanie analogicznym do *letargu* (tzn. nie musi jeść, pić i wszystkie jej zmysły przestają czasowo funkcjonować). Aby uwolnić (i obudzić zarazem) taką postać (przedmiot), należy z zewnątrz stłuc ten kryształ, przy czym uwięziona osoba wykonuje rzut na szok, by sprawdzić czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

4. LOKALIZACJA SUBSTANCJI

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 10 metrów/POZ wokół (minimum 10 gramów substancji).

Opis: za pomocą tego czaru alchemik może zlokalizować najbliższe położone miejsce, gdzie znajduje poszukiwana przez niego substancja, minerał, metal itp. Zaklęcie wskazuje kierunek w linii prostej do celu oraz dokładną odległość w metrach. Jedynie magiczne przeszkody i bariery mogą uniemożliwić działanie tego czaru. Czar nie działa na mitryl i substancje magiczne.

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 40/4000 pkt.

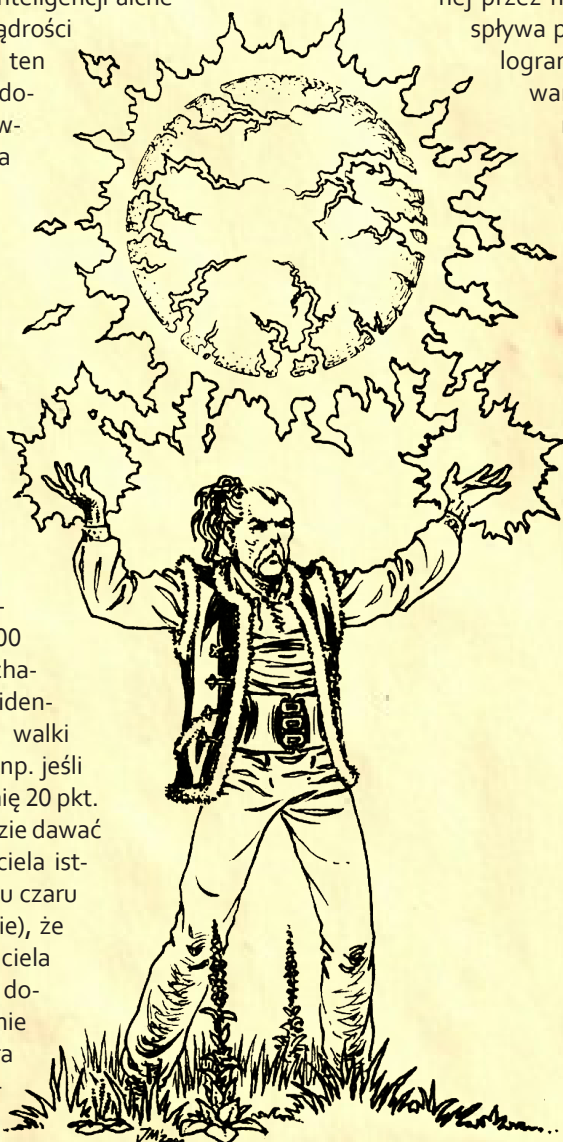
Czas rzucania: 8 godzin + specjalny.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 magiczna broń.

Opis: to zaklęcie jest wyjątkowo wyczerpujące. Alchemik koncentruje się na nim przez 8 godzin, a później jest kompletnie wyczerpany i musi odpoczywać przez 8k10 godzin (premiowane). W niektórych przypadkach wymagana jest nawet opieka medyczna. Czar może zostać rzucony tylko na dostarczoną alchemikowi magiczną broń. Musi być przynajmniej średnio magiczna (np. posiadać 2 cechy) i zabezpieczona blokadą PM. Alchemik musi określić rodzaj magii, którą chce obdarzyć tę broń. *Tchnienie śmierci:* koszt to 40 PM. Alchemik podczas zaklinania broni określa osobę, dla której broń stanie się prawdziwie zabójcza. Maksymalnie może określić 1 ofiarę na swój POZ. Musi jednak w miarę dobrze znać tę osobę (minimum od 10 dni). Zraniona tą bronią wybrana istota musi wykonać udany rzut obronny na 1/10 odporności nr 6 (trucizna), w przeciwnym wypadku umiera w przeciągu k10 rund. Ofiara dysponująca antymagią może z niej skorzystać. *Tchnienie życia:* koszt to 4000 PM. Alchemik nadaje swej broni pewne cechy, które będą utrzymywać się stale, aż do jej zniszczenia lub rozmagicznienia. Oręż zyskuje na skutek działania czaru: charakter alchemika, INT równą 1/2 Inteligencji alchemika i MD równą 1/10 Mądrości alchemika. Broń zyskuje w ten sposób cząstkową świadomość. Osoba, która pierwsza od chwili skończenia rzucania czaru dotknie tej broni, nawiązuje trwałą telepatyczny kontakt ze świadomością oręża. Właściciel tej broni, jeśli tylko ma ją przy sobie, ma zwiększoną swoją INT i MD o wielkość posiadaną przez broń. Właściciel zawsze wie, czy ktoś inny dotyka jego broni. Jeżeli obcy chwyci tę broń, a jego charakter będzie inny, oręż porazi go impulsem elektrycznym (k100 obrażeń na rundę). Jeżeli charakter właściciela i broni są identyczne, to podczas każdej walki moc broni jest podwajana (np. jeśli magia broni zapewnia premię 20 pkt. do TR, to podczas walki będzie dawać 40 pkt.). Po śmierci właściciela istnieje 1% szansa (po rzuceniu czaru typu *życzenie* automatycznie), że broń uzna za nowego właściciela osobę, która pierwsza jej dotknęła. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na broń, która już posiada cząstkową świadomość.



1. PŁYNNY METAL

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 18 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maksymalnie 1 kg/POZ.

Opis: czar ten potrafi rozgrzać do czerwoności i stopić jeden metalowy przedmiot lub metalową kompozycję (zbroja). Przedmioty platynowe, adamantytowe i magiczne mają prawo do wykonania rzutu na połowę swej wytrzymałości, który chroni je przed efektem czaru, zaś przedmioty z domieszką mitrylu lub całkowicie mitrylowe, automatycznie rozpraszają czar. Postać która dotknęła dłońmi płynnego metalu albo trzymała metalową broń lub tarczę w momencie jej roztopienia, doznaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która miała kontakt ze stopionym przedmiotem. Kończyna taka otrzymuje dziesięciokrotnie więcej obrażeń, a ponadto wszystkie wykonywane przy jej pomocy czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Oznacza to m.in. zmniejszenie do połowy szansy trafienia, rozbezpieczenia pułapki, czy rzucania czarów. Stopienie metalowego przedmiotu, który ofiara trzymała nad korpusem lub noszonej przez nią metalowej zbroi, sprawia że płynny metal spływa po jej ciele przez najbliższą rundę na każdy kilogram wagi tego przedmiotu. Oznacza to otrzymywanie przez nią w każdej rundzie 10 obrażeń/1 kg roztopionego metalu. Doznawane obrażenia traktowane są jako poważne, ponadto z powodu bólu wywołanego przez spływający po ciele metal (nie dotyczy to martwiaków i golemów), postać jest unieruchomiona. W wypadku kontaktu twarzy z płynnym metalem w każdej takiej rundzie istnieje 25% szansy, że ofiara straci oko.

2. POWSTRZYMANIE

ERUPCJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1k100 rund/10 POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: za pomocą tego czaru alchemik jest w stanie na pewien czas powstrzymać wybuch (erupcję) określonego, spodziewanego, pojedynczego źródła ognia lub energii. Musi on jednak wcześniej dokładnie je zlokalizować. Jest to skuteczne np. przy erupcji z pojedynczego krateru wulkanu, czy wybuchu łatwopalnej substancji. Uwaga: od decyzji MG zależy, czy czar chroni przed eksplozją PM, która najczęściej wynika z popełnienia błędu przy pracy. Jeżeli jednak wykonywana czynność zmieści się w czasie działania czaru, przeprowadzająca ją osoba nie zorientuje się nawet, że popełniła błąd.

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 4500 pkt.

Czas rzucania: 9 godzin.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: czar ten wymaga niebywale koncentracji i dobrej kondycji. Oznacza to, że uwaga zarówno alchemika, jak i poddanej działaniu czaru istoty nie może zostać rozproszona. W przeciwnym wypadku dochodzi do śmierci tej istoty, zaś jej ciało nadaje się tylko do *regeneracji ciała*. Dotykając nagiej żywej osoby, alchemik potrafi oddzielić jej idealny cielesny duplikat. Jest on pozbawiony efektów wszelkich czarów, które aktualnie działają na pierwowiez. Powstały klon znajduje się w stanie analogicznym do *letargu*. W momencie, gdy pierwowiez zażył sobie przeniesienie do niego swą świadomość, musi wykonać udany rzut na połowę UM oraz, bez względu na jego rezultat, dodatkowo rzut na odporność nr 4, przy którym niepowodzenie oznacza śmierć. Przeniesienie się do ciała klona trwa k10 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu, postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim. Wyjątkowo, tylko z powodu potrzeby rozruszania ciała, ma ona przez najbliższe k10 godzin o połowę utrudnione wykonywanie wszelkich fizycznych czynności. Od momentu przeniesienia świadomości, ciało klona staje się własnym ciałem postaci, a poprzednie zapada w letarg i w przyszłości samo może służyć jako klon. Klona zabija zadanie odpowiedniej ilości obrażeń, rozproszenie magii lub dowolny czar budzący z letargu. Uwaga: czaru nie można rzucić na samego siebie, a ponadto można posiadać tylko jednego klona.

4. ROZPOZNANIE MAGII

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 0.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala dokładnie zidentyfikować całą magię w danym magicznym przedmiocie, runie lub w figurze magicznej. Czar rzucony na artefakt zwiększa dwukrotnie szansę jego identyfikacji podczas analizy magii.

5. MAGICZNY OBŁOK

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: k5 metrów sześciennej/5 POZ.

Opis: we wskazanym miejscu tworzy półprzezroczysty gazowy obłok, którego magiczne działanie ustalił wcześniej alchemik. W zależności od nagromadzonej wiedzy (i MG) jest w stanie tak go uaktywnić, aby działał jako np. trujący, usypiający, duszący albo pyłowy. Wybrany efekt wpływa na ofiary, które znalazły się w obszarze działania czaru i nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 7. Magiczny obłok utrzymuje się zawsze w miejscu, w którym powstał, i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, *oczyszczenie powietrza* lub silny powiew wiatru.

I. PRZEMIENIENIE MATERII

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/5 POZ.

Opis: pozwala alchemikowi przemienić jedną niemagiczną substancję w inną, o zbliżonych właściwościach. Kształt objętego działaniem czaru przedmiotu zostaje jednak zachowany. Alchemik musi znać substancję, którą pragnie uzyskać. Oznacza to, że na jej analizie musiał spędzić minimum k10 godzin. Przemiana materii w metal (np. złoto, ołów, platynę, adamantyt) albo surowy kamień szlachetny, wymaga posiadania przy sobie kamienia filozoficznego w trakcie rzucania czaru. Uwaga: czar nie działa na mitryl i jego związki.

2. KLEJNOT GENIUSZU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 klejnot.

Opis: do rzucenia czaru potrzebny jest niemagiczny kamień szlachetny o wartości przynajmniej 500 sztuk złota, np. uzyskany czarem *stworzenie klejnotu*. Pocierając klejnot, można w praktyce uzyskać dowolną informację, jednak ponowna próba jej zdobycia podjęta przed upływem roku od poprzedniej, powoduje jego zniszczenie. Od wartości kamienia szlachetnego zależy jakość pozyskanej wiedzy. Aby poznać lokalizację dobrze znanej osoby wystarczy użyć klejnotu wartego 1000 sztuk złota. Zdobywanie namiarów istoty pochodzącej z innej sfery egzystencji lub poznanie jej prawdziwego imienia, wymaga posłużenia się kamieniem szlachetnym o wartości przynajmniej 10 000 sztuk złota, ponadto należy liczyć się z możliwością zemsty ze strony takiej istoty.

3. KONTROLA MAGII

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 metr/1 punkt UM wokół.

Opis: rzucenie czaru sprawia, że alchemik na pewien czas przejmuje kontrolę nad znajdującą się wokół niego magią. Jest to szczególnie efektywne w wypadku czarów, które nie działają na rzucającą je postać (np. selektywne bariery, sfery) oraz istot znajdujących się pod magiczną kontrolą (np. *zawroczonych*). Alchemik może także zawładnąć czarami typu *magiczny pocisk*, *piorun*, *ognista kula*, *kula piorunów*, jednak w danej rundzie jest w stanie przejąć kontrolę tylko nad jednym takim zaklęciem i to pod warunkiem, że będzie to jedyna czynność, której się poświęci. Kontrola magii przestaje działać po upływie 1 rundy/POZ alchemika po tym, jak rzucający czar opuści miejsce, w którym go rzucił.

4. PRZEMIANA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli alchemika. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM, albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota, albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można np. wpłynąć na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik (z wyjątkiem Zauważenia), jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

5. ERUPCJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

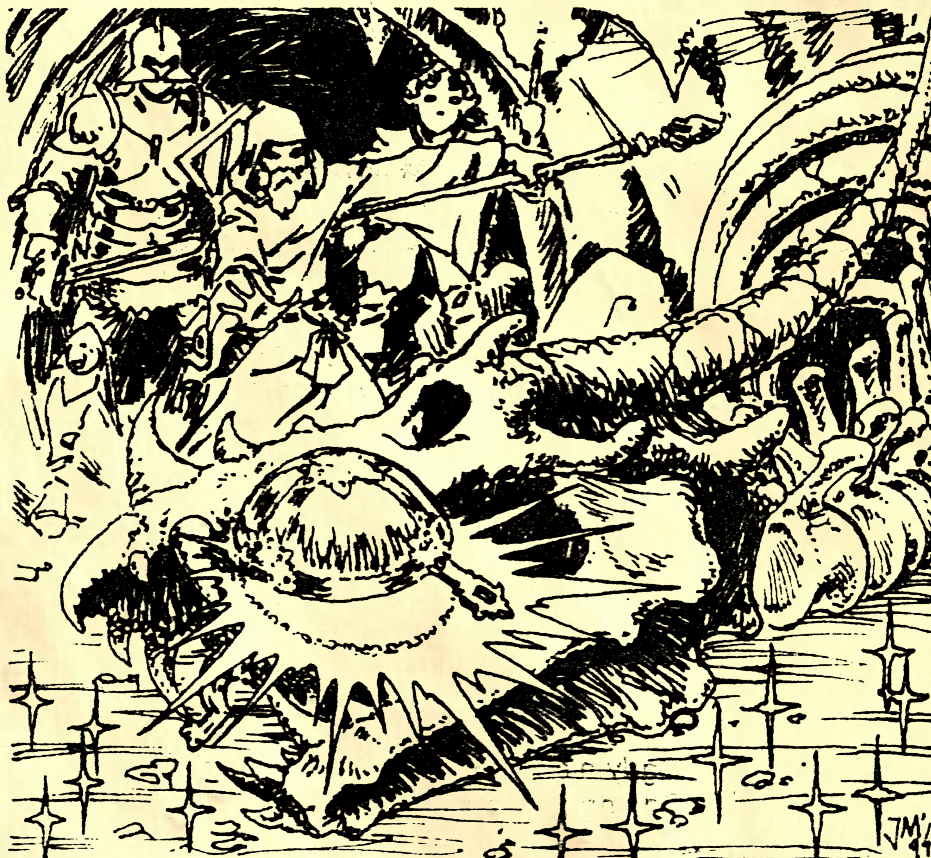
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: wytwarza ogromną energię, która w ciągu rundy zadaje k10 × 100 obrażeń wszystkim istotom znajdującym się w jej zasięgu. Wykonanie udanego rzutu na połowę odporności nr 5 zmniejsza do połowy doznane wskutek *erupcji* obrażenia. Czar w zasadzie nie wpływa na znajdujące się na obszarze jego działania przedmioty, o ile nie są one trwale przymocowane do podłoża, choć stałe fragmenty budowli, a także przedmioty kruche i cięższe, najczęściej ulegają zniszczeniu, odnosząc k10 × 10 uszkodzeń. Wszystkie nie leżące na ziemi istoty i przedmioty o masie poniżej 10 kg/POZ alchemika są wyrzucane w powietrze na wysokość k10 metrów. Od wstrząsu przy upadku istota doznaje k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów, z której spadała. Lądowanie na miękkim podłożu, w zależności od MG, może oznaczać zmniejszenie ilości obrażeń o połowę lub nawet całkowity ich brak. Każda istota o odporności na energię poniżej 100 pkt., znajdująca się w zasięgu *erupcji*, musi dodatkowo wykonać udany rzut na odporność nr 4. Niepowodzenie skutkuje śmiercią wskutek doznanego szoku termicznego.



KRĄG I SPECJALNY

1. STARCIE MAGII

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: sześcian o boku 1/10 SZ alchemika liczonej w metrach.

Opis: na danym terenie, przed alchemikiem, roztacza się potężna fala antymagii, niszcząca na stałe każdy istniejący efekt czaru oraz każdy magiczny obiekt (przedmiot itp.), który nie odeprze tego czaru na połowę swej odporności na energię. Istotom magicznym i posługującym się magią na czas rundy/POZ alchemika odbiera wszystkie zdolności, w tym możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

2. KSIĘŻYCOWY KAMIEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: alchemik może umagicznić tym czarem drogocenny niemagiczny kamień szlachetny pozyskany z fragmentów meteorytu lub powstały w inny ponadnaturalny sposób. Nie dotyczy to minerałów i kamieni uzyskanych za pomocą czarów. Kamień zyskuje kilka specyficznych magicznych cech, którymi obdarza swego posiadacza. Po pierwsze, podczas każdej nocy w trakcie pełni księżyca pozwala

transmutować dowolny nieożywiony, niemagiczny metal w złoto. Jednorazowo można poddać przemianie maksymalnie 1 kg/POZ. Proces ten trwa 2 godziny i wymaga pełnej koncentracji oraz udanego rzutu na połowę UM. Za uzyskane złoto można podczas hurtowej sprzedaży otrzymać od 1/10 do 1/2 części jego wartości. Osoba, która nadużywa tej formy dofinansowania, często pada ofiarą złodziejskich gildii, demonów, mastug, smoków lub inteligentnych martwiaków. Po drugie, zapewnia niewrażliwość na choroby, która objawia się dwójako: osoba nie może zarazić się żadną chorobą oraz wszystkie, które miała dotychczas, na czas noszenia kamienia, przestają działać. W wypadku chorób magicznych, czy wywołanych przez przekleństwo lub klątwę, księżycowy kamień łagodzi ich efekt o połowę. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni daje niewrażliwość na tego typu choroby. Magia kamienia nie wpływa jednak na choroby umysłowe, defekty ciała, głupotę itp. Po trzecie, zapewnia niewrażliwość na trucizny, która sprawia, że postać nie może doznać uszczerbku od żadnej trucizny, zaś te, które toczą jej organizm, nie działają w czasie noszenia kamienia. W wypadku magicznych trucizn oraz czarów wywołujących analogiczny efekt, kamień księżycowy łagodzi ich skutki o połowę. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni daje niewrażliwość na tego typu trucizny. Magia kamienia nie wpływa jednak na trucizny bazujące na kwasie, żrące wyziewy, halucynogenne opary i ich odmiany. Po czwarte, zapewnia niewrażliwość na wszelkie formy oczarowania, co sprawia, że postaci nie można narzucić obcej woli, a jeżeli była wcześniej pod wpływem takiego efektu, to na czas noszenia kamienia, przestaje on działać. W wypadku oczarowań będących efektem przemian, przekleństw lub klątw, kamień księżycowy umożliwia ich odparcie po udanym rzucie na odporność nr 2, bez żadnej odporności. Posiadanie 2 takich kamieni zapewnia niewrażliwość na takie oczarowania. Magia kamienia nie jest w stanie zapobiec zakochaniu się w wyniku bardzo niskiego rzutu na reakcję do osoby płci przeciwnej. Po piąte zapewnia właścicielowi szczęście, co w praktyce objawia się tak, jakby postać dysponowała zdolnością nadnaturalną szczęściarza.

3. PANACEUM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 000, ewentualnie 50 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr wody/10 POZ.

Opis: kosztem ogromnej ilości PM, czar potrafi nasycić doskonale oczyszczoną wodę mocą wpływania na życie. Jeżeli przed rzuceniem tego czaru alchemik dostarczy odpowiedni ekstrakt, pochodzący z ciała ewidentnie dobrej istoty z innej sfery egzystencji, do spreparowania panaceum wystarczy zaledwie 50 PM. Istota, która wypije około 1/4 litra tak przyrządzonego płynu, zostaje uzdrowiona (patrz czar *uzdrowienie*, str. 157). Litr wypitej wody życia powoduje fizyczne odmłodzenie postaci o k5 lat. Nigdy wpływa ono na współczynniki psychiczne, biegłości oraz zdobyte doświadczenie. Współczynniki fizyczne nie ulegają zmianie, jeśli odmładzana postać nadal znajduje się w wieku średnim dla danej rasy (w przypadku ludzi pomiędzy 15 a 50 rokiem życia). Wypicie jednorazowo dwóch litrów takiej mikstury, umożliwia zregenerowanie utraconej

wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten jest zbliżony jest do czaru *regeneracja ciała*, jednakże może zadziałać tylko na żywe istoty. Dodatkowo następuje *uzdrowienie* oraz fizyczne odmłodzenie postaci o maksimum 2k5 lat. Istota, która nie jest w stanie spożyć 2 litrów panaceum za jednym razem, nie może skorzystać z tej formy działania napoju. Uwaga: każde 0,25 litra panaceum, które dostanie się na ciało martwiaka, powoduje odniesienie przez niego k100 × 10 poważnych obrażeń.

4. ADAPTACJA FIZYCZNO-MAGICZNA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 55 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ + k10 rund.

Obszar działania: alchemik.

Opis: czasowo chroni alchemika przed wszelkimi niekorzystnymi czynnikami fizycznymi. Ochrona ta obejmuje także ich magiczne formy, co sprawia, że nie są one w stanie zadać alchemikowi żadnych obrażeń. Nie dotyczy to jednak przedmiotów, które w momencie kontaktu z ciałem, dysponowały skutecznie działającą antymagią oraz czynników psychiczno-fizycznych (strach, śpiew, hałas, niedotlenienie). Alchemik może zdecydować, że dany czynnik, przed którym potrafi ochronić *adaptacja fizyczno-magiczna*, na niego zadziała. Uwaga: czar sprawia, że postać nie może zostać zabita np. przez spadającą skałę, jednak może ona zniszczyć jej ubranie i przygnieść do ziemi. W wypadku, gdy nacisk będzie działał także po zakończeniu czaru, alchemik może zostać zgnieciony (jednak już tylko przez sam ciężar).

5. ANALIZA CZARU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 110 pkt.

Czas rzucania: 1 runda + k10 godzin.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 formuła w księdze magicznej.

Opis: analizę czaru można rzucić tylko na formułę czaru zapisaną w magicznej księdze. Nie zadziała ona na przygotowaną do rzucenia formułę zapisaną na umagicznionym pergaminie, nie obejmuje także czarów przedstawicieli kasty klerycznej oraz czarów z kręgów specjalnych. Zaklęcie sprawia, że alchemik zyskuje szansę zrozumienia danego czaru po trwających przez k10 godzin (premiowane) studiach. Wymagany jest udany rzut na połowę INT, zmniejszoną o 10 pkt. na krąg magii, z którego pochodzi czar. Sukces oznacza nauczenie się rzucania tego czaru tak, jakby był on czarem alchemicznym. Alchemik może przepisać jego formułę do własnej księgi. Nieudany rzut podczas studiów nad nieznanym czarem, oznacza mały zamęt w głowie, który sprawia, że alchemik na stałe traci 10 pkt. INT oraz możliwość rzucenia jakiegokolwiek innego czaru przez najbliższe k100 dni. Na danym POZ można podjąć tylko jedną próbę analizy wybranego czaru. Jeśli się nie powiedzie, będzie można ją powtórzyć dopiero po awansie na kolejny POZ. Uwaga: każde nieudane rzucenie pozyskanego tym sposobem czaru (np. wynik 96-100 przy normalnych UM) traktuje się jako pechowe jego rzucenie, którego rezultat sprawdza się w odpowiedniej tabeli.



CZARY ELEMENTALISTÓW

MAGIA ELEMENTALISTÓW

Opiera się na mocy czterech żywiołów – ognia, powietrza, wody i ziemi. Każdy elementalista ma dostęp do pięciu czarów ogólnych (numery 1-5), dostępnych dla każdego przedstawiciela tej profesji (choć czasami różniących się nieco efektem działania) oraz pięciu dodatkowych, typowych dla żywiołu, w którym się specjalizuje (numery 6-10). Pozostałe czary, opierające się na innym żywiole, dostępne są wyłącznie na pergaminach.

KRAĞ I

1. SŁUGA ŻYWIOŁU

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: elementalista tworzy niedużą, mierzącą około 25 centymetrów istotę z żywiołu swojej specjalizacji. Ogień: ognisty ludzik. Posiada SF równą 1/10 UM elementalisty i wydiera ciepło, którym może ogrzewać niewielki teren, oświetlić obszar jednego pola lub zapalić wrażliwe na ogień obiekty. Posiada temperaturę pieczonego ziemniaka – za dużą, aby utrzymać go w dłoni wbrew woli elementalisty, ale za małą, aby skutecznie poparzyć. Porusza się z prędkością do 5 metrów na rundę i rozpada się przy najmniejszym nawet kontakcie z wodą (decyduje MG). Powietrze: skrzydlata filigranowa istotka. Posiada SF równą 1/10 UM elementalisty i potrafi latać (także utrzymując dostępny ciężar) z prędkością do 5 metrów na rundę. Nie męczy się, ale jest bardzo czuła na obrażenia fizyczne – wystarczy mocniejsze dotknięcie, aby pękła jak bańka mydlana (decyduje MG). Woda: wodny stworek. Posiada SF równą 1/5 UM elementalisty i jest w stanie zmieniać swoje kształty w celu przedostania się przez wąskie szpary czy przeniknięcia przez podłoże (decyduje MG). Może poruszać się z prędkością do 3 metrów na rundę, ale ginie w temperaturze o 10 stopni wyższej lub niższej od temperatury w jakiej powstał (decyduje MG). Ziemia: kamienny lub gliniany skrzat (decyduje elementalista). Posiada SF równą 1/5 UM elementalisty i porusza się z prędkością do 3 metrów na rundę. Jest nieczuły na niemagiczne obrażenia fizyczne kłute i tnące, zaś poruszając się po stałym gruncie (kamień, skała, ubita ziemia) może trwale wrosnąć w podłoże, uniemożliwiając przesunięcie i mogąc robić za solidne oparcie. Umiera kiedy straci kontakt ze stałą powierzchnią (najczęściej z podłożem, ale elementalista może go przenosić; decyduje MG). Elementalista może kontrolować jednocześnie 1 + 1 na POZ takich istot i ze wszystkimi porozumiewa się wydając im polecenia w myślach, dlatego utrata przytomności powoduje automatyczny ich rozpad. Każdy taki sługa posiada ŻYW równą 1 punkt i nie może zastąpić zmysłów elementalisty. W razie wydania mu polecenia, będzie wykonywał je ślepo i dosłownie, chyba że stwórca będzie kontrolował go wzrokiem i automatycznie w myślach nim sterował. Sługi żywiołu nie można przyzywać w miejscu całkowicie odseparowanym od żywiołu z którego pochodzi.

2. ODPORNOŚĆ NA ŻYWIOŁ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda + 1 runda na POZ.

Obszar działania: jedna istota lub jeden przedmiot.

Opis: osoba lub przedmiot znajdujący się pod wpływem działania tego czaru jest całkowicie odporny na naturalne i magiczne obrażenia zadane tym żywiołem. Dzięki temu jest w stanie przejść przez płomień, oddychać pod wodą, nie jest porywany przez wiatr lub nie zapada się w bagno (itp. decyzja MG). Elementalista podczas rzucania tego zaklęcia rysuje dłonią wokół osoby lub przedmiotu okrąg, dzięki czemu powstaje niewidzialna bańka o średnicy ok. 2 metrów, w której może znajdować się również ubranie i ekwipunek, a także niewielkie przedmioty trzymane w dłoni. Czar rzucony na mniejsze obiekty trwa odpowiednio dłużej – np. bańka o średnicy 1 metra dwa razy dłużej, o średnicy pół metra cztery razy dłużej itp. Uwaga: każdy elementalista może rzucić ochronę przed dowolnym żywiołem, jednak czar naraz może chronić wyłącznie przed jednym z nich; rzucenie kolejnego automatycznie powoduje przerwanie poprzedniego lub, w przypadku powtarzania tej samej ochrony, przedłużenie czasu działania.

3. STWORZENIE SUBSTANCJI ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: objętość ok. 1 litra.

Opis: elementalista jest w stanie stworzyć odrobinę substancji żywiołu ze swojej dziedziny – jest to substancja na wskroś niemagiczna i naturalna: niewielki płomień (Uwaga: potrzebuje czegoś do trawienia, aby nie zgasł!), podmuch wiatru lub niewielką mgiełkę, pół litra wody, grudkę ziemi lub gliny itp.

4. TARCZA ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund + 5 na POZ.

Obszar działania: przed elementalistą.

Opis: tworzy niewidzialną barierę, która chroni elementalistę i ew. osobę znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje bonus 10 pkt. do odporności na wszelkie czary rzucane od przodu (20 przed czarami opartymi na żywiole ze specjalizacji elementalisty) oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku, co jednak zawsze powoduje skrócenie działania czaru o 1 rundę. Nie chroni przed pociskami obszarowymi np. z katapuły i atakami wręcz, jednakże w bezpośrednim starciu tarcza zwiększa obronę elementalisty od przodu o 20 + 5 punktów na POZ. Uwaga: tarcza ta przemieszcza się wraz z elementalistą, a jej centrum znajduje się na wprost jego piersi.

5. PRZEJĘCIE ŻYWIOLAKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 żywiołak + 1 na 3 POZ.

Opis: żywiołaki, które nie odparły zaklęcia rzutem na odporność nr 3, znajdują się pod całkowitą kontrolą elementalisty, tak jakby posiadały część jego świadomości. Działa wyłącznie na żywioły z danej specjalizacji – nie ma szans, aby przejąć żywiołaka innego rodzaju.

MAGIA OGNIĄ

6. OGNIK

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: 10 rund + 10 na POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: wokół miejsca, na które rzuci się *ognik*, rozbłyskuje chłodne światło, które z ciemności tworzy sferę półmroku, a z półmroku normalną jasność. Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze TR, OBR, UM i szansę użycia zdolności o 20 pkt., ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 5. Martwiakom i innym wrażliwym na światło istotom, rzucony na ciało zadaje 100 obrażeń i w tym momencie automatycznie znika. *Ognik* może być także rzucony na przedmiot lub istotę (np. na czubek łaski elementalisty), co umożliwia jego przemieszczanie.

7. POZNANIE POPIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 0.

Obszar działania: popiół.

Opis: to zaklęcie pozwala elementalście poznać, co spłonęło, na podstawie pozostałego po tym popiołu. Jednorazowe rzucenie czaru pozwala poznać dominujący składnik (poza oczywistym – np. drzwami w ognisku), który spłonął i pozostawił po sobie popiół. Identyfikacja kolejnych składników wymaga powtórnego rzucenia tego zaklęcia. Efektem jego działania jest pojawiająca się w myślach elementalisty rozmyta wizja zniszczonego przedmiotu, ale bez wyraźnych szczegółów – będzie to zatem np. list z królewską pieczęcią, ale nie da się odczytać jego treści itp.

8. PŁONĄCE DŁONIE

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: dłoni elementalisty.

Opis: na prawej dłoni elementalisty pojawia się magiczny ogień, który nie czyni mu krzywdy, o ile nie skieruje go w swoim kierunku. Dotkniętej istocie (trafienie sprawdzane jest rzutem

na aktualną ZR atakującego, pomniejszoną o aktualną ZR i ewentualnie obronę magiczną broniącego się) zadaje 1k10 × 10 obrażeń od magicznego ognia, ew. połowę, jeśli postać wykona udany rzut na odporność nr 8. Płonąca ręka podnosi obronę elementalisty w walce wręcz o 25 pkt. Jeżeli postać ma UM powyżej 125 punktów, wtedy jest w stanie wytwarzać ogień z obydwu dłoni naraz. Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłoń oddzielnie i w walce wręcz podnosi obronę o 50 pkt. Jeżeli elementalista ma UM powyżej 150, wtedy jest w stanie wytwarzać ogień na całym ciele (nie rani go to, ani nie niszczy noszonych przez niego przedmiotów). Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłoń oddzielnie, a ponadto każda istota, która go dotknie gołym ciałem, otrzymuje analogiczne obrażenia (1k10 × 10, ewentualnie ich połowę po udanym rzucie na odporność nr 8). Stan ten podnosi obronę, w stosunku do atakujących wręcz, o 100 pkt. Ogień z *płonących dłoni* jest w stanie uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 zadanych obrażeń) i niszczenie jest skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu wyszedł nieudany rzut na jego wytrzymałość. Te z nich, które są z łatwopalnych materiałów (jak papier, pióra, lekkie tkaniny), mogą nawet ulec zapaleniu. Elementalista może w dowolnym momencie zatrzymać działanie czaru.

9. OGNISTA STRZAŁA

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wykonując gest strzelania z łuku, elementalista wysyła w kierunku celu niewielką magiczną ognistą strzałę, która zadaje 5k10 obrażeń (od ognia, bez wyparowań) + 10 na POZ elementalisty, ewentualnie połowę po udanym rzucie na odporność nr 8 (w przypadku istot opartych na żywiole wody lub wrażliwych na ogień, MG może zdecydować o podwojeniu obrażeń). W przypadku nieudanej obrony należy wykonać jeszcze jeden rzut, sprawdzający czy odzienie postaci itp. nie zostało podpalone (o ile ma to logiczny sens, decyduje MG). Płonące odzienie zadaje w każdej rundzie dodatkowe k10 + 10 obrażeń za każdą kolejną rundę płonienia. Ugaszenie płonącej odzieży wymaga poświęcenia całej rundy, w czasie której nie można robić nic innego, także aktywnie się bronić. Aby czar się powiódł, elementalista musi trafić strzałą w cel, co sprawdza się rzutem na akt. ZR rzucającego zaklęcie, pomniejszoną o obronę z magii i akt. ZR ofiary.

10. WYSUSZENIE

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg masy + 1 na 3 POZ.

Opis: wysusza dany przedmiot w taki sposób, jakby znajdował się on przez długi czas na słońcu, nie powodując przy tym zwęglenia ani odbarwień spowodowanych np. płowieniem. Rzucone na roślinę powoduje najpierw jej wędnięcie, chyba że nie przekroczy ona dopuszczalnej masy. Rzucone na istotę żywą zadaje 10 obrażeń na każdy kilogram wysuszonej masy, co objawia się swędzeniem i obumieraniem naskórki ofiary. W przypadku niektórych martwiaków związanych z wodą (np. utopców, wampirów itp.) MG może zdecydować o otrzymaniu przez nie połowy analogicznych obrażeń.

MAGIA POWIETRZA

6. UDERZENIE WIATRU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: obszar o szerokości 2 metrów i długości 2 metrów + 2 metrów na POZ.

Opis: wytwarza bardzo silny kierunkowy podmuch wiatru, który ma możliwość porwania i oderwania od ziemi obiektów o masie mniejszej niż połowa UM elementalisty (w kilogramach). Ofiara czaru porwana wiatrem jest ciskana na odległość 1k10 metrów + 1 metr na POZ elementalisty i od wstrząsu przy upadku odnosi k10 obrażeń za każde 2 metry lotu lub 1 uszkodzenie w przypadku przedmiotów. MG, w zależności od rodzaju podłoża, ma prawo zmodyfikować obrażenia czy uszkodzenia. Obiekty przytrzymujące się czegoś, względnie mocno przytwierdzone do podłoża lub cięższe od połowy UM rzucającego ten czar, mogą jedynie stracić równowagę (przesunąć się lub przewrócić). Sprawdza się to rzutem na akt. ZR lub szansą założoną przez MG. Czar ten w zasadzie nie wpływa na obiekty o masie większej niż UM elementalisty liczone w kg, jednakże w wypadku zaistnienia śliskich nawierzchni czar ten może podciąć nawet giganta. Uwaga: podczas rzucenia tego czaru elementalista jest zmuszony gwałtownie wyrzucić dłoń do przodu i utrzymywać je tak przez cały czas wiania wiatru. Po wszystkim jest wyczerpany i musi odpocząć k5 rund.

7. MAGICZNA SIŁA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund + 5 rund na POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach od rzucającego.

Opis: wytwarza telekinetyczną siłę pozwalającą na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga, którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kilogramów, ile wynosi 1/10 część UM elementalisty. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ rzucającego liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki elementalista koncentruje się na nim. Za zgodą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś, jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn. balansuje) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość, co siła czaru. W praktyce są to 4 punkty SF na każde 10 UM elementalisty. Uwaga: czar rzucony na istotę spadającą z reguły o połowę zmniejsza szybkość jej spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia (ostateczna decyzja zawsze należy do MG). W tym momencie działanie czaru ten kończy się. Niekiedy korzysta się z niego, próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagno czy piasku.

8. DYMNY OBŁOK

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: na wybranym polu lub we wskazanym miejscu wywołuje gazowy obłok ciemnego dymu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru. W praktyce *dymny obłok* całkowicie utrudnia widzenie i to zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na elementalistów z UM powyżej 150 punktów oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmury zmniejsza TR i szansę użycia zdolności o połowę ich wartości. Postacie zachowujące się cicho są w obłoku niewidoczne i niewyczuwane zapachowo dla istot na zewnątrz, dzięki czemu czar ten może służyć jako ochronny. W niektórych wypadkach (zależnie od MG) może wywołać dezorientację, a nawet strach, szczególnie w przypadku dzikich zwierząt, które nigdy wcześniej nie miały okazji zetknąć się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia, przy którym powstał obłok, decyduje rzut na jego odporność nr 2 (strach). Uwaga: skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (fiolce) uaktywnia się po jego rozbiściu. W praktyce, aby czar ten pozostał w fiolce, należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko ją zakorkować (najlepiej jeśli zrobi to pomocnik). Uda się to, jeżeli postaci wyjdzie rzut na aktualną SZ.

9. BIAŁY KRUK

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: elementalista wyrzuca dłoń z wyciągniętym palcem wskazującym w kierunku celu, wysyłając w tym kierunku białego ptaka (+ 1 na każde 5 POZ), przypominającego kruka, wydobywającego się jakby z rękawa szaty. Po uderzeniu w cel kruk zadaje 10k10 obrażeń (psychicznych, a więc bez wyparowań), ewentualnie połowę po udanym rzucie na odporność nr 1 (w przypadku istot opartych na żywiole ziemi MG może zdecydować o podwojeniu obrażeń). Kruk zawsze trafia w swój cel – uchylenie się za pomocą uniku spowoduje tylko, że ptak zatoczy koło i uderzy w cel segment później. Uwaga: Postaciom posiadającym magiczne broje lub aktywnie zasłaniającym się magicznymi tarczami, kruk nie zadaje żadnych obrażeń.

10. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund na POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku.

Opis: w trakcie trwania tego czaru postać nim objęta widzi wszystko, co jest niewidzialne. Uwaga: czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGIA WODY

6. ZMROŻENIE

Odporność: mróz, nr 8.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr + 1 na 3 POZ.

Opis: elementalista jest w stanie w taki sposób magicznie wpłynąć na wodę (lub podobną ciecz), aby przeszła ona w stan stały (zamarzła), tak jakby przez dłuższy czas przebywała w temperaturze mniejszej od 0 stopni. Rzucone na istotę żywą zadaje 10 obrażeń na każdy litr (kilogram) wyziębionej masy, co objawia się swędzeniem i odmrożeniem naskórka ofiary. Rzucenie czaru na ciało stałe, posiadające dużą zawartość wody (decyduje MG), może sprawić, że stanie się ono bardziej kruche – wszelkie obrażenia będą miały dwukrotnie większy współczynnik uszkodzeń, zaś zadane bronią obuchową, trzykrotnie.

7. ZACHŁYŚNIĘCIE

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 5 rund na POZ.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota na 2 POZ.

Opis: manipulacja parą wodną w powietrzu wokół ust ofiary sprawia, że elementalista wywołuje u niej zachłysnięcie i kaszel, jeśli nie wykona ona udanego rzutu na odporność nr 10. Powoduje to obniżenie do połowy TR, OBR, UM, WI i szansy wykorzystania zdolności przez cały czas trwania czaru. Na początku każdej kolejnej rundy poddana działaniu czaru osoba musi wykonać kolejny rzut na odporność nr 10 – sukces oznacza przerwanie kaszlu i powrót współczynników do normalnej wartości. Skutki tego czaru nie działają na martwiaki i inne istoty, które nie oddychają lub nie posiadają systemu oddechowego.

8. WODA ZDROWIA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: ćwierć litra czystej wody.

Opis: pozwala tchnąć życiową siłę w czystą wodę, w taki sposób, że po jej wypiciu przez k10 dni obrażenia goją się dwukrotnie szybciej, tzn. postać ma dwukrotnie efektywniejsze samozdrowienie. Czar ten traci swą moc w momencie zabrudzenia wody (np. poprzez wymieszanie jej z czymś) oraz przy utracie jej świeżości, podgrzaniu itp. Czar *konserwacja* chroni przed takimi zmianami. Ćwierć litra stanowi minimalną porcję jaką należy podać kurowanej osobie, aby czar zadziałał, jednak wypicie większej ilości nie powoduje zwielokrotnienia jej efektu. Wylanie takiej wody na rany powodujące pogłębianie się agonii, po upływie dwóch rund zatrzymuje ją oraz może powodować oczyszczenie uszkodzeń z nieczystości, słabszych trucizn, początków obumierania tkanek (decyzja MG). W połączeniu z niektórymi efektami (wybrane zioła, substancje, komponenty itp.) czar ten może mieć także inne zastosowania (zależnie od MG).

9. OCZYSZCZENIE WODY

Odporność: trucizna, nr 6.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stałe.

Obszar działania: 1 litr + 1 litr na 3 POZ.

Opis: zanurzając palce w określonej cieczy (w roztworze wody) elementalista powoduje jej oczyszczenie z osadów, soli (np. morskiej) itp., a nieczystości zostają na dłoni. W niektórych wypadkach czar ten oczyszcza z trucizn, nieświeżości, chorób, zgnilizny itp. (zależnie od MG). Uwaga: w roztworach niewodnych działanie czaru zależy od struktury cieczy i decyzji MG.

10. LODOWA STRZAŁA

Odporność: mróz, nr 8.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wykonując gest strzelania z łuku, elementalista wysyła w kierunku celu niewielką magiczną lodową strzałę, która zadaje 10k10 obrażeń (kłutych, zredukowanych o wyparowania) + 10 na POZ elementalisty, ewentualnie połowę po udanym rzucie na odporność nr 8 (w przypadku istot opartych na żywiole ognia lub wrażliwych na wodę lub chłód, MG może zadecydować o podwojeniu obrażeń). Aby czar się powiódł, elementalista musi trafić strzałą w cel, co sprawdza się rzutem na akt. ZR rzucającego zakłęcie, pomniejszoną o obronę z magii i akt. ZR ofiary. Współczynnik uszkodzeń zadanych lodową strzałą wynosi 3.

MAGIA ZIEMI

6. OSMALENIE/STRĄCENIE OSADU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: powierzchnia 1 metra kwadratowego + metr na 5 POZ., ew. 5 litrów + 1 litr na POZ.

Opis: rzucony jako *osmalenie* (pokrycie osadem), nanosi na daną powierzchnię coś w rodzaju trudno zmywalnego czarnego pyłu. Osad ten pokrywa równomiernie tę powierzchnię, zasłaniając ją całkowicie. W wypadku pokrycia twarzy, zaatakowana postać wykonuje rzut na odporność nr 7 albo łzawi, dopóki nie umyje oczu (przez k10 rund). Takie łzawienie utrudnia TR, OBR, UM, WI i większość wykonywanych czynności o 40 punktów. Efekty te nie mogą się nakładać. Przy rzucaniu tej formy czaru, elementalista musi wykorzystać grudkę ziemi, popiołu lub innej podobnej sypkiej substancji. Czar ten rzucony jako *strącenie osadu* w zanieczyszczonej cieczy strąca osad na dno, tak że jej górna połowa jest bez osadu (np. czysta, zdatna do picia, niezatruta). Jest to w miarę skuteczny sposób pozwalający to uchronić pijącego z górnej warstwy od zarazków, zanieczyszczeń i wielu trucizn. Czar ten nie oddziela związków chemicznych, które związały się z daną cieczą.

7. KAMIENNY POCISK

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wykonując gest strzelania z procy, elementalista wysyła w kierunku celu niewielki magiczny kamienny pocisk, który zadaje 10k10 obrażeń (obuchowych, zredukowanych o wyparowania) + 10 na POZ elementalisty. Aby czar się powiódł, elementalista musi trafić w cel, co sprawdza się rzutem na akt. ZR rzucającego zaklęcie, pomniejszoną o obronę z magii i akt. ZR ofiary. Współczynnik uszkodzeń zadanych kamiennym pociskiem wynosi 3.

8. PĘKNIĘCIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 5 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: pęknięcie o długości k10 cm + 1 cm na POZ.

Opis: na trwałym materiale zostawia pęknięcie. Rzucona na żywą istotę zadaje 1 punkt obrażeń na każdy cm długości rysy. Jest to widoczne w postaci przeciętej skóry itp. Czar ten rzucony na miękki materiał (ubranie, papier, niektóre rodzaje drewna) zadaje 1 pkt uszkodzeń na każdy cm jej długości. Twardym i magicznym przedmiotom czar ten zadaje 1 uszkodzenie na każde 2 cm pęknięcia. Uwaga: podczas rzucania tego czaru na kogoś, elementalista musi mieć w ręku obuch, którym naśladuje zadawanie rany – wyprowadza uderzenie.

9. KAMIENNA BLOKADA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 10 rund + 5 na POZ.

Obszar działania: przed elementalistą.

Opis: w momencie fizycznego zagrożenia elementalisty (wypuszczonym pociskiem, ciosem itp.) jednorazowo uaktywnia się *kamienna blokada*, która paruje wszelkie obrażenia i uszkodzenia. Ochrona trwa chwilę, potrzebną na odbicie lub sparowanie zagrożenia, a zaraz potem znika – dlatego długo działające zagrożenie (np. miażdżący głaz, leżący na postaci) jest w stanie zadziałać ze zwykłą skutecznością, ewentualnie rundę później – decyzja MG.



10. ŚLISKOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 3 rundy + 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole na 5 POZ.

Opis: powoduje, że dana powierzchnia staje się niebывale śliska. Znajdujące się na niej postacie, które w danej rundzie nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 1, zmuszane są przetestować utrzymanie równowagi. W tym przypadku nieudany rzut na akt. ZR (zmniejszoną dodatkowo o 1 punkt na POZ elementalisty) najczęściej powoduje przewrócenie się. W przypadku, gdy nawierzchnia jest naprawdę śliska (sama z siebie), wtedy MG może założyć dodatkową antyodporność czaru (zarówno względem iluzji jak i ZR), w wysokości nawet 10, 25 lub w wypadku lodu nawet 50 punktów. Uwaga: rzucając ten czar selektywnie np. na rękawicę dzierżącą miecz lub na dobrze wytarte typowe siodło, można spowodować inne konsekwencje.

KRĄG II

1. ANIMACJA ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: k10 godzin.

Obszar działania: nieożywiona materia żywiołu, maksymalnie 1 metr sześcienny na POZ.

Opis: jest w stanie spowodować, by każda martwa i nie-magiczna materia żywiołu ze specjalizacji elementalisty, posiadała naturalną zdolność ruchu, zgodną z wolą czarującego, ale bez jakiegokolwiek aktywnej formy świadomości (a więc nie może np. aktywnie walczyć). Animowany żywioł nie posiada współczynników, ale może przybierać dowolną formę i kształt (np. człowieka, żywiołaka) i oddziaływać w sposób analogiczny do nieanimowanego żywiołu. W zasięgu bliskim, animowany żywioł jest kontrolowany podświadomie przez elementalistę, ale poza tym zasięgiem czarodziej musi się skupić (inaczej czar mija). Prędkość poruszania się animowanego żywiołu wynosi około 1 metra na rundę (decyzja MG).

2. JĘZYK ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: żywiołak.

Opis: w ograniczonym zakresie elementalista jest w stanie porozumieć się z żywiołakiem ze swojej specjalizacji, pod warunkiem, że obie strony zachowują się neutralnie, zaś czarujący pozostaje w skupieniu. Należy jednak pamiętać, że żywiołak nie jest w stanie rozumieć i odpowiadać na pytania złożone, i dotyczące elementów świata typowego dla ras rozumnych, może jednak odnosić się do opisu przedstawionego przez przepytującego. MG powinien taktować zdolność opisywania żywiołaka jako analogiczną do dość inteligentnego zwierzęcia. W czasie jednej rundy można zadać i otrzymać odpowiedź na jedno niezbyt złożone pytanie.

3. RUNA OCHRONY ŻYWIOŁU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota na 1 runę.

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na tę runę zostaje ogarnięta silną ochronną magią, chroniącą przed działaniem przez dowolny żywioł zadeklarowany w chwili tworzenia runy. Postać, która stoi na runie, jednorazowo jest omijana przez czar ofensywy związany z magią żywiołu, przed którym chroni, a także przed oddziaływaniem naturalnych niemagicznych źródeł żywiołu (deszcz, wichura, ogień, lawina, ruchome piaski itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni.

4. WYKRYCIE NATURALNEGO

ZAGROŻENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 minut + 5 minut na POZ.

Obszar działania: przed elementalistą (w zasięgu wzroku).

Opis: postaci objętej czarem, automatycznie rzucają się w oczy wszelkie stworzone przez naturalne czynniki (także niektóre zwierzęta i rośliny oraz żywioły) miejsca niebezpieczne, takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a więc takie, w których można spotkać niebezpieczeństwo wywołane przez naturalne czynniki. Ponadto wykrywa jakiegokolwiek szkodliwe ilości trucizny naturalnej – w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb – i podobnych substancjach (np. w kwasie), a także określa przybliżone działanie (np. żrące, raniące, usypiające) oraz przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, działająca szybko (np. co rundę), działająca wolno (co 1 godzinę) itp.

5. LOKALIZACJA ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: w promieniu 1 km + 1 km/5 POZ.

Opis: lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) dowolny żywioł określonego typu, znajdujący się w zasięgu działania czaru (bez względu na wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy żywiołu, który znajduje się przy elementaliście lub który zostanie wykluczony z poszukiwań. W momencie lokalizacji, rzucający czar musi pozostać skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

MAGIA OGNIĄ

6. CHMURA DYMU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: na wybranym polu lub we wskazanym miejscu, wywołuje ze źródła ognia (nawet niewielkiego) obłok ciemnego, duszącego dymu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru, w przeciwnym razie obłok rozwiewa się. W praktyce całkowicie utrudnia on widzenie i to zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na elementalistów z UM powyżej 150 pkt. oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmury zmniejsza Trafienie i szansę użycia zdolności o połowę ich wartości. Ponadto postacie znajdujące się wewnątrz obłoku, otrzymują w rundzie k100 obrażeń (psychicznych) + tyle ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar, na skutek duszenia. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np. w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu czaru. W niektórych przypadkach (zależnie od MG), dym może wywołać dezorientację, jak i strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia, przy którym powstała chmura, decyduje rzut na odporność nr 2.

7. MANIPULACJA CIEPLNĄ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda na 2 POZ.

Obszar działania: maksymalnie 1 pole + 1 pole na 10 POZ.

Opis: podczas koncentracji elementalista jest w stanie w każdej rundzie trwania czaru dwukrotnie zmienić temperaturę niemagicznego ognia (rozgrzanej substancji, czy innego podobnego czynnika), w dowolną stronę. Taka zmiana temperatury podwyższa lub obniża także ew. zadawane obrażenia (zależnie od MG, ale najczęściej też dwukrotnie w każdej rundzie trwania). W niektórych przypadkach (zależnie od MG) czar ten działa też na istoty związane z żywiołem ognia i np. jest w stanie taką automatycznie spowolnić lub przyspieszyć (ew. osłabić).

8. OCZYSZCZENIE PŁOMIENIA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 5 metrów sześciennych na POZ.

Opis: w obrębie określonej przestrzeni czar ten pozwala, dowolnie zanieczyszczony ogień, oczyścić z wszelkich niepożądanych gazów, sadzy i innych zanieczyszczeń. Dzięki niemu jest także możliwe stworzenie ognia o normalnych właściwościach, który nie potrzebuje źródła (substancji, która ulegnie spaleniowi) – taki płomień (o ile nie zadziałają czynniki gaszące, decyzja MG) będzie utrzymywał się przez 1 godzinę na POZ elementalisty lub, po wydaniu dodatkowych 15 PM, stale. Elementalista, który rzucił to zaklęcie, może w dowolnym momencie zakończyć jego działanie.

9. HIPNOTYCZNY PŁOMIEŃ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: czas płonienia ognia.

Obszar działania: 1 metr na POZ wokół źródła ognia.

Opis: rzucony na płomień (ognisko, zapaloną świecę, pochodnię itp.) tworzy iluzyjny, tęczy i błyszczący kolorami ogień. Jego magia, co rundę ma moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra na POZ elementalisty, która na niego spojrzy (jako że ogień przyciąga wzrok, MG ma prawo zażądać dodatkowego rzutu na odporność nr 2 – sugestią – pomniejszoną o 5 punktów na POZ elementalisty). Postacie, które nie odparły hipnozy (udanym rzutem na odporność nr 1), są odtąd, aż do końca trwania czaru, wpatrzone w ogień, pozostając biernymi na wszystko, co dzieje się wokół lub (jeśli taka jest wola rzucającego czar) podążając w kierunku płomienia. Z transu potrafi wybić dopiero zranienie. Czar ten nie działa na rzucającego i na istoty ślepe. Zgaszenie ognia kończy działanie zaklęcia.

10. ILUZJA OGNI

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

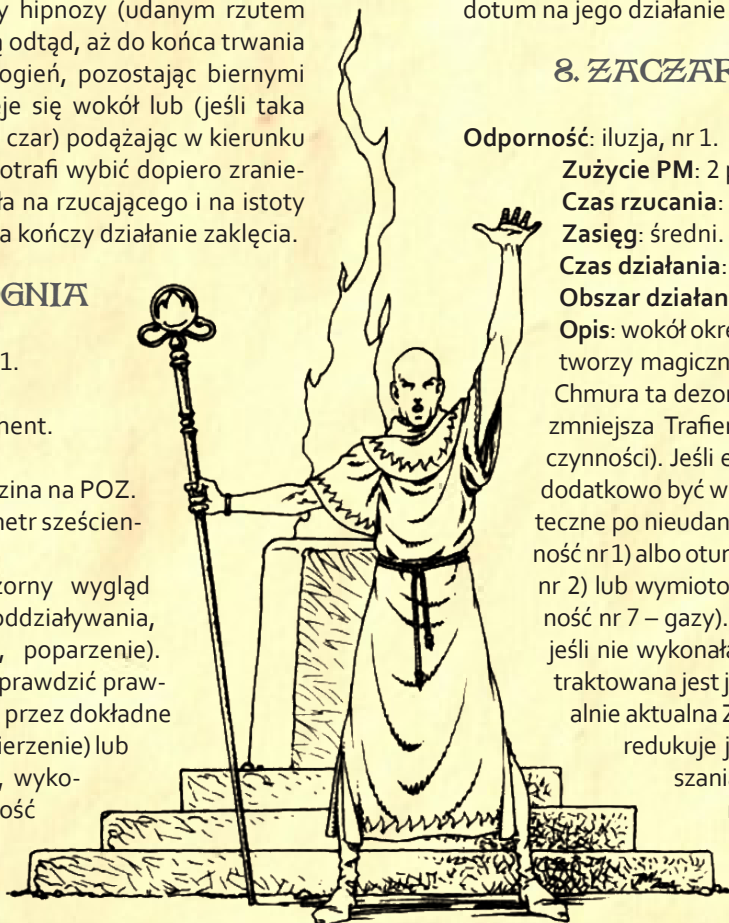
Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny na POZ.

Opis: wywołuje pozorny wygląd ognia (a także jego oddziaływania, np. spalanie krzaka, poparzenie). Każdy, kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie płomienia, wykonuje rzut na odporność nr 1. Udany oznacza, że postać wykryła fałszerstwo.



MAGIA POWIETRZA

6. WYWOŁANIE/POWSTRZYMANIE

ODORU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: 1 przedmiot, substancja lub istota.

Opis: powstrzymuje wydzielanie, ewentualnie wyzwała naturalny odrzutowy przedmiotu, substancji lub istoty, przy czym nie wpływa na ten, który już się rozszedł. W istocie żywej jest w stanie powstrzymać jej naturalne skłonności wydalania odoru (np. skunks przez ten okres nie może użyć swej najpotężniejszej broni) albo je wywołać (np. u człowieku powoduje zwiększone wydzielanie potu, co w niektórych wypadkach może dwukrotnie zmniejszyć szansę na pozytywną reakcję względem niego).

7. ROZPOZNANIE ZAPACHU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 pole lub 1 porcja.

Opis: w dowolnej porcji gazu, wykrywa zapach (bez jego wdychania) i właściwości, takie jak efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne. Uwaga: niekiedy czar ten może dać wskazówki, co do możliwości zabezpieczenia się przed danym gazem lub co do antidotum na jego działanie itp.

8. ZACZAROWANA CHMURA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 metr wokół.

Opis: wokół określonego miejsca lub np. głowy istoty, tworzy magiczną sferę, podobną do małego obłoku. Chmura ta dezorientuje istoty wewnątrz (co o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, OB, UM i szansę wykonywania czynności). Jeśli elementalista zechce, to postać może dodatkowo być w każdej rundzie oślepiana (co jest skuteczne po nieudanym rzucie obronnym ofiary na odporność nr 1) albo otumaniona (rzut na sugestię – odporność nr 2) lub wymiotować (po nieudanym rzucie na odporność nr 7 – gazy). We wszystkich przypadkach, postać, jeśli nie wykonała udanego rzutu na daną odporność, traktowana jest jakby nie posiadała OB ze ZR (ewentualnie aktualna ZR była równa 5 pkt.) oraz dwukrotnie redukuje jej refleks (SZ, ale nie szybkość poruszania się). Uwaga: chmura może towarzyszyć nawet wtedy, gdy istota lub przedmiot jest w ruchu, ponadto jej ewentualne efekty trwają do końca trwania czaru.

9. NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru, istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry na 5 POZ), dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza, może stać się niewidzialna dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Niewidzialna postać przy pierwszym ataku, może dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie, ma premię do OB liczoną z całej aktualnej ZR.

10. LEWITACJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund na POZ.

Obszar działania: 1 istota lub 1 przedmiot.

Opis: określonej istocie lub przedmiotowi o wadze mniejszej od UM elementalisty (liczonej w kilogramach), umożliwia pionowo unosić się lub opadać (z prędkością 2 metrów na rundę) albo utrzymać się na danej wysokości. Odpychany lub ciągnięty obiekt może być dodatkowo przesunięty na danej wysokości w bok. Istoty, które nie mają ochoty oderwać się od ziemi, są w stanie nie być objęte czarem, jeżeli czegoś mocno się przytrzymają (i nie zostały zaskoczone) lub gdy wykonają udany rzut na odporność nr 5. Dyspozycje o wysokości, na którą postać lewituje, czas, w którym ma zacząć się zniżanie, lub odwołanie czaru w dowolnej chwili, ustala elementalista w chwili rzucania czaru. Każdy umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się na lewitującej postaci lub rzeczy przez minimum 3 segmenty (w wypadku lewitacji siebie, czyni to podświadomie), może wydać nowe dyspozycje. Postać lewitującą traktuje się jakby była częściowo w trudnych warunkach. W tym wypadku oznacza to do połowy zmniejszenie trafienia i UM oraz zwiększenie obrony o 30 pkt. Po zatrzymaniu się na ustalonej wysokości, wszystko wraca do normy. Postać, która spadnie z wysokości, odnosi 1k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku (bez wzglądu na wyparowania) za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, którym nie powiedzie się rzut na wytrzymałość, otrzymują 1k10 uszkodzeń/2 metry lotu. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połowę lub nawet całkowicie je pominąć. Uwaga: połączone czary, rzucane przez kilku elementalistów (każdy z nich musi znać tę formułę), są w stanie podnieść nawet giganta.

MAGIA WODY

6. CHODZENIE PO WODZIE

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund na POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala przejść po powierzchni spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal, co rundę należy wykonać rzut na aktualną ZR zmniejszoną o 1 punkt na każdy 1 cm wysokości fali, czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się analogicznie jak na śliskiej powierzchni). Elementaliści wody mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (które ich omijają lub rozstępują się), a ponadto, wydają na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, mają nielimitowany okres jego trwania. Uwaga: istota będąca pod wpływem tego zaklęcia, nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast wyskakuje na powierzchnię.

7. WYWOŁANIE DESZCZU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: k10 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: kwadrat o boku 5 m na POZ.

Opis: elementalista, stojąc pod gołym niebem i kondensując w powietrzu parę, wywołuje krótkotrwały zwykły deszcz. W suchym otoczeniu (step, pustynia itp.) trwa on połowę krócej, a podczas deszczowej pogody (tzn. gdy zanoś się na deszcz) dwukrotnie dłużej. Normalnie deszcz ten o 10 pkt. redukuje Trafienie, UM i szansę użycia zdolności, o 1/4 osłabia siłę czarów zadających obrażenia od ognia (ew. również czas ich trwania) i ma szansę (5%, kumulatywne, na każdą rundą padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (pochodni, ogniska itp.). Uwaga: w czasie suszy itp. *wywołanie deszczu* można rzucić tylko 1 raz na 1k10 dni.

8. SZMER POTOKU

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 metr na POZ wokół.

Opis: rzucony na wodę (wystarczy kropla, nie musi się poruszać) tworzy iluzyjny szmer, przypominający dźwięk płynącego potoku. Jego magia co rundę ma moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra na POZ elementalisty, która znajdzie się w obszarze działania czaru. Postacie, które nie odparły hipnozy (udanym rzutem na odporność nr 1) są odtąd aż do końca trwania czaru biernie na wszystko, co dzieje się wokół lub, jeśli taka jest wola rzucającego czar, pogrążają się we śnie. Z transu potrafi wybić dopiero zranienie. Czar ten nie działa na rzucającego i na istoty głuche. Po zakończeniu działania czaru, istoty pogrążone w magicznym śnie, kontynuują go na normalnych zasadach do czasu obudzenia lub całkowitego wypoczęcia.

9. WYWOŁANIE WIRU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

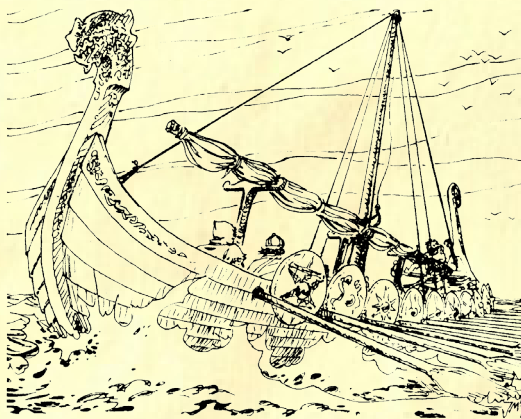
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda + 1 rund na POZ.

Obszar działania: 10 m na POZ (lub mniej).

Opis: dzięki manipulacji gęstością wody, elementalista może wywołać olbrzymie zawirowania masy wodnej, które będą wciągały do swojego wnętrza wszystkie mniejsze bardziej niż dwukrotnie obiekty znajdujące się w pobliżu i topić je. Osoby znajdujące się w wirze, nie są w stanie prowadzić walki, czarować i wykonywać innych czynności, a jeśli nie są istotami wodnymi, topią się na normalnych zasadach. Wyrwanie się z wiru wymaga udanego rzutu na połowę SF tonącego pomniejszoną o 1/10 UM rzucającego czar.



10. SKRUSZENIE LODU

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr sześcienny na 50 UM elementalisty.

Opis: powoduje, widoczne jako rysy, pęknięcia niemagicznego lodu. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego, lodowy przedmiot ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Magicznemu i animowanemu lodowi czar ten zadaje 1k10 × 10 obrażeń + 1k10 × 10 na każde 2 POZ elementalisty.

MAGIA ZIEMI

6. ROZPOZNANIE MINERAŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 pole (ew. 1 porcja).

Opis: w dowolnej porcji czystego minerału wykrywa jego naturalną przynależność systematyczną (do jakiej grupy związków należy) i właściwości, jak efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne. Uwaga: niekiedy czar ten może nasunąć informacje co do wartości lub wykorzystania minerału, czy co do zabezpieczenia się przed jego działaniem.

7. DRAŻENIE

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund na POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: po nałożeniu dłoni na określone podłoże, czar w następnej rundzie tworzy pusty otwór o powierzchni ok. 100 cm kwadratowych (10 na 10 cm) i głębokości 1 cm.

Po każdej rundzie trwania czaru, otwór powiększa się o głębokość 2 cm. Czar ten jest w stanie przebić każdą niemagiczną i niesypką substancję lub przedmiot, zadając 1 uszkodzenie na POZ elementalisty w każdej rundzie trwania. U większości całkowicie unieruchomionych istot (poruszenie się ofiary, ew. przedmiotu, przerywa czar) umiejętnie umiejscowiony, np. na głowie lub kręgosłupie powoduje w 2-3 rundy natychmiastową śmierć lub paraliż.

W wypadku istot pancernych, skalnego podłoża lub twardego okrycia ciała np. cięższą zbroją, MG może wydłużyć czas drażenia. Uwaga: Czar działa też na golem, zadając im 2k10 × 10 obrażeń co rundę, ew. zabija, jeśli zostanie umiejscowiony nad (ukrytym) ośrodkiem kierującym ich wolą. W wypadku tych istot, zwykle dopóki nie zostaną one aktywowane, nie zdają sobie sprawy z otrzymywanych ran.

8. NAWIERZCHNIA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: 1 + 1 metr kwadratowy na 5 POZ.

Opis: daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię jest w stanie zmienić np. na matową, spękaną, połyskliwą itp., a także, w niektórych przypadkach, jej barwę (np. tę wynikającą z kąta padania na nią promieni słonecznych). Tworząc bardzo śliską nawierzchnię, można spowodować przewrócenie się walczącej na niej postaci (udane, gdy nie wykona rzutu na akt. ZR). W innym wypadku, tworząc zwierciadło na tarczy, częściowo uodparnia na ataki wzrokowe, np. meduzy. Fizycznie powierzchnia ta nadal jest tym samym materiałem i nie można tym czarem stworzyć nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na drewnie czy na niektórych minerałach.

9. KAMIENNA SKÓRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 5 rund na POZ.

Obszar działania: elementalista.

Opis: uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt. + 10 na POZ dodatkowych wyparowań (każdego typu). Ponadto daje ona dodatkowe 20 pkt. do odporności fizycznych oraz na niektóre czary specjalne (np. *wyssanie Energii Życiowej*). Zaklęcie to chroni przed lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Czar niszczy pierwszą próbą petryfikowania postaci, a także czary typu *skruszenie kamienia*. Uwaga: elementalista ziemi, wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie więcej PM, sprawia że trwa on nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

10. KLAUSTROFOBIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 5/POZ.

Obszar działania: 1 osoba + 1/2 POZ.

Opis: elementalista sprawia, że istota, która nie odparła tego czaru rzutem na odporność nr 1, ma iluzoryczne wrażenie, że znalazła się w otoczeniu przyprawiającym ją o klaustrofobię, co oznacza zmniejszenie do połowy trafienia, OB, WI, UM i szanse powodzenia wykonywanych zdolności. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru, postać będąca pod jego wpływem wykonuje rzut na iluzję. Udany sprawia, że od tej rundy czar przestaje na nią działać. Czar ten nie działa na martwiaki (i tym podobne istoty). Uwaga: osoby, które posiadają ułomność klaustrofobia, nie wykonują rzutu obronnego (w uzasadnionych przypadkach MG ma prawo zgodzić się na rzut na 1/10 odporności).

KRĄG III

1. ZAKŁĘCIE ŻYWIOŁU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: najbliższy czar.

Opis: jednorazowo zaklina najbliższy rzucony czar oparty na mocy żywiołu, w którym specjalizuje się elementalista, w taki sposób, że można go traktować jak zakłęcie (nie zmienia to jego działania, ale pozwala np. oddziaływać, jakby żywioł był magiczny). Warunkiem tego jest wydanie na kolejny czar dwukrotnie więcej PM niż wymaga jego rzucenie. Uwaga: czar ten obejmuje także żywioł pochodzenia naturalnego, np. pozwala na umagicznienie płonącej pochodni.

2. EKSPLOZJA ŻYWIOŁU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole + 2 metry wokół.

Opis: aby rzucić to zakłęcie elementalista musi posiadać w dłoni źródło żywiołu należące do jego specjalizacji. Na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch substancji żywiołu, którego efekt zależy od właściwości elementu. W przypadku ognia, fala ciepła spowodowana tym wybuchem zadaje k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń/POZ elementalisty, ew. połowę, jeżeli ofiara wykona udany rzut na odp. nr 8. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wielkości 1/10 siły wybuchu. W przypadku powietrza wszystkie przedmioty i postacie, które są w epicentrum i mają masę mniejszą od 10 kg (40 SF) na POZ elementalisty są odrzucane na odległość k5 metrów, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 ran obuchowych + 10/POZ (niezależnie od lądowania, ponieważ eksplodujące powietrze uderza w cel, zadając normalne obrażenia). W przypadku delikatnych np. szklanych przedmiotów należy sprawdzić rzutem na ich wytrzymałość, czy nie uległy zniszczeniu. Istoty (ew. przedmioty) cięższe i poza

epicentrum muszą wykonać rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG), inaczej ulegają przewróceniu (ew. przesunięciu). W przypadku wody, efekty są analogiczne do powietrza, choć oczywiście dodatkowym efektem jest przemoczenie wszystkiego w zasięgu eksplozji, co może mieć wpływ na wszelkie niezabezpieczone przed wilgocią efekty i przedmioty magiczne. W przypadku ziemi eksplozja wznieca w powietrze setki drobnych ostrych kamyczków, które zadają obrażenia tnące w wielkości k10 × 10 + 10/POZ elementalisty. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wielkości 1/10 siły wybuchu. Uwaga: postacie znajdujące się obok epicentrum (1 pole wokół) odnoszą połowę obrażeń. Czar można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (jeżeli ma to logiczny sens z uwagi na naturę żywiołu) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do epicentrum. W takim przypadku istoty żywe otrzymują k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ elementalisty, zaś rzeczy – uszkodzenia dziesięciokrotnie większe. W uzasadnionych przypadkach MG może dopuścić użycie tego czaru w innych celach, np. do gaszenia pożarów itp.

3. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM elementalisty.

4. UTRWALENIE SUBSTANCJI ŻYWIOŁU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 10 razy dłużej niż normalnie, ew. specjalny.

Obszar działania: 1 pole na 2 POZ.

Opis: zwiększa trwałość żywiołu. Ogień staje się trudniejszy do zgaszenia i nie trzeba go podsycać, powietrze wpływa na siłę wiatru oraz siłę rażenia piorunów, woda nie paruje (nie wysycha), nurt rzeki staje się mocniejszy itp., ziemia staje się bardziej wytrzymała i odporna na erozję. Ogólna interpretacja działania czaru zależy od MG.

5. POWIERZCHNIA ŻYWIOŁU

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 3 rundy + 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole na 5 POZ.

Opis: powoduje, że dana powierzchnia staje się pokryta substancją żywiołu ze specjalizacji elementalisty – cienką warstwą, która w specjalnych okolicznościach może zmieniać swoje właściwości (np. woda może zamarznąć pod wpływem mrozu, powodując ślizgawkę). Warunek jest taki, że powierzchnia musi być jednolita, niemagiczna i w miarę równa. Ewentualne skutki działania czaru ustala MG (np. podpalenie trawy pokrywającej powierzchnię, na którą rzucono czar ognia).

MAGIA OGNIĄ

6. OGNISTA KULĄ

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ.

Opis: w określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać $1k10 \times 10$ obrażeń na każde 3 POZ elementalisty. W wypadku udanego rzutu na odporność nr 8, doznaje się tylko połowę tych obrażeń. Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny zostać poddane testowi na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu przedmioty doznają uszkodzenia w ilości równej $1/10$ siły ognia (oznacza to np. rozhartowanie, pęknięcie, spalenie). Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia ($1k10 \times 10/3$ POZ elementalisty).

7. GOREJĄCE OCZY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 godzin.

Obszar działania: oczy.

Opis: oczy osoby, na którą rzucono ten czar, zaczynają płonąć czerwonym ogniem (efekt jest widoczny w ciemnościach, ale np. przyłbica może ukryć ten efekt – decyzja MG). Dzięki temu postać jest w stanie dostrzec silne emocje (wrogość, nienawić, ale także miłość) w oczach innych osób (konieczne nawiązanie kontaktu wzrokowego), a także ewidentne charaktery przeciwne do charakteru postaci. Ponadto zyskuje infrawizję w zasiegu $1/10$ SZ (lub podwaja jej zasięg jeśli postać posiada ją naturalnie). Elementalista ognia dodatkowo jest w stanie widzieć istoty niewidzialne. Uwaga: podczas walki wrogi inteligentne isoty, widząc płonące oczy, muszą wykonać rzut na odporność nr 2. Nieudany oznacza, że w najbliższej rundzie atakują postać objętą czarem (nawet jeśli efekt zostanie przerywany, co elementalista może zrobić w każdej chwili).

8. OGIEŃ LECZENIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: płomień.

Opis: działa na dowolny niemagiczny płomień, który od tej pory posiada moc uzdrawiania (leczenia ran). Aby uzyskać uzdrowienie $10 + 10$ pkt. na POZ rzucającego czar, należy wykonać udany rzut na odporność na ogień (nr 8), w przeciwnym wypadku ogień zadaje $k100$ obrażeń. Maksymalna liczba wyleczonych obrażeń wynosi 100 pkt. W przypadku postaci znajdujących się w agonii, przerywa ten stan, ale nie powoduje leczenia.

9. CHODZENIE PO OGNIU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund na POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotknięta postać nabywa nadnaturalnej zdolności poruszania się po ogniu. Dotyczy to zarówno rozżarzonych ciał stałych, cieczy (jak na przykład lava) oraz płonących gazów. Choć korzystając z tego czaru postać jest chroniona przed wysoką temperaturą i trującymi gazami wydobywającymi się z ognia, jest to zupełnie inne zaklęcie niż zwykła niewrażliwość na ogień – umożliwia znalezienie punktu oparcia dla stóp w miejscu, które normalnie nie byłoby w stanie utrzymać ciężaru ciała (choć nie dotyczy to samego płomienia). Postać objęta tym czarem zachowuje się jak pęcherz powietrza w wodzie – jest automatycznie wypychana na powierzchnię ognia i nie jest w stanie fizycznie zagłębić w nim ciała (to samo dotyczy małych przedmiotów trzymanyh w dłoni – decyduje MG). Wydanie dziesięciokrotnie większej ilości PM na ten czar powoduje utrwalenie efektu do końca trwania kontaktu z ogniem (ew. chwilę dłużej, jeśli wymaga tego przejście z jednego ognia do drugiego oddzielonych od siebie niedużą odległością). Uwaga: ekwipunek noszony przez postać jest chroniony podobnie jak sama osoba znajdująca się pod wpływem czaru.

10. OŚLEPIAJĄCY BŁYSK

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wytwarza strumień światła oślepiający na 1 rundę wszystkich przed elementalistą. Oślepienie dodatkowo będzie utrzymywać się przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 5. Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom czar ten zadaje $1k100 \times 10$ obrażeń, ew. połowę po udanym rzucie na energię (odporność nr 5).

MAGIA POWIETRZA

6. DUSZENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ.

Opis: w każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii udanym rzutem na odporność nr 2, zyskuje przekonanie, że nie może zaczerpnąć powietrza. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie $k100$ obrażeń (psychicznych) + tyle ile wynosi $1/4$ część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np. w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu czaru.

7. ISKRY

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg rzucania: średni.

Czas działania: runda + runda/100 UM.

Obszar działania: 1 pole/5 POZ wokół.

Opis: w danym miejscu wywołuje wyładowanie elektryczne, widoczne jako snop iskier, któremu towarzyszą efekty świetlne i dźwiękowe. Nieprzystawczajone do tego istoty o małej INT (poniżej 50), zwierzęta itp. są w stanie uznać ten widok za przerażający i muszą odeprzeć strach (rzutem na odp. nr 2), inaczej uciekają (aż na początku którejś rundy nie odeprą strachu). Czar jest w stanie zapalić materiały łatwopalne, ponadto istotom znajdującym się na danym polu zadaje k10 ran na POZ elementalisty od elektryczności, ew. połowę po udanym jej odparciu (rzutem na odp. nr 9). Dodatkowo rzucanie czarów na takim obszarze jest niemożliwe. Uwaga: zależnie od MG i postaci, czar może mieć dużo większe zastosowanie np. przy robieniu fajerwerków albo do niwelowania zaklęć opartych na magnetyzmie.

8. WYWOŁANIE MGŁY

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: obłoczek – 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 pole sześciennie + 1/POZ.

Opis: czar powoduje wyrzucenie z powietrza pary wodnej, co powoduje podniesienie się gęstej, mlecznobiałej mgły. Dzięki temu możliwe jest ukrycie się lub ucieczka przed wrogami posługującymi się narzędziem wzroku, zaś tropienie oparte na węchu i słuchu jest zredukowane do połowy. W uzasadnionych przypadkach MG ma prawo zabronić użycia tego czaru (np. na pustyni, gdy w powietrzu zawartość wody jest znikoma) lub pozwolić na jego dodatkowe efekty (np. nawilżanie powierzchni). Uwaga: jeśli taka jest wola elementalisty, mgła może podnosić się wolniej, sprawiając wrażenie, że powstaje w sposób naturalny. Jako że jest ona całkowicie niemagiczna, nie ma możliwości przerwania działania tego czaru (ale mgłę można rozwiać np. przy użyciu czaru *stworzenie substancji żywiołu* lub *uderzenie wiatru* itp.).

9. AGORAFOBIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 5/POZ.

Obszar działania: 1 osoba + 1/2 POZ.

Opis: elementalista sprawia, że istota, która nie odparła tego czaru rzutem na odporność nr 1, ma iluzoryczne wrażenie, że znalazła się w otoczeniu przyprawiającym ją o agorafobię, co oznacza zmniejszenie do połowy Trafienia, OB, WI, UM i szansy powodzenia wykonywanych zdolności, ponadto nie może się skoncentrować (a zatem np. rzucać czarów). Na początku każdej następnej rundy trwania czaru, postać będąca pod jego wpływem wykonuje rzut na iluzję. Udany powoduje, że od tej rundy czar przestaje na nią działać. Czar ten nie dzia-

ła na martwiaki (i tym podobne istoty). Uwaga: osoby, które posiadają ułomność agorafobii, nie wykonują rzutu obronnego (w uzasadnionych przypadkach MG ma prawo zgodzić się na rzut na 1/10 odporności).

10. OCZYSZCZENIE POWIETRZA

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: objętość 5 pól + 1/POZ.

Opis: oczyszcza powietrze na danej przestrzeni z wszelkich innych gazów (np. trujących) itp. Uwaga: czar słabo działa w przypadku jakichkolwiek podmuchów powietrza, jak np. przeciągi, wiatry albo w wypadku specyficznego magicznego zatrucia itp.

MAGIA WODY

6. STUDNIA ŻYCZEŃ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: studnia.

Opis: poprzez rzucenie tego czaru i wrzucenie do studni monety, elementalista może otrzymać konkretną odpowiedź (tak, nie lub nie wiem) na określone pytanie dotyczące przeszłości przedmiotu lub istoty. Tak lub nie, to odpowiedzi pewne i nie posiadające innej alternatywy. Nie wiem pojawia się, gdy istnieje więcej odpowiedzi, brak odpowiedzi, bądź też gdy pytanie zostało źle sformułowane. Jeżeli studnia użyta do rzucenia tego czaru nie jest odpowiednio stara (lub np. woda z niej nie nadaje się do picia), została zaimprovizowana (wykopana lub zastąpiona wkopanym w ziemię naczyniem) lub wrzucona została moneta bez wartości (np. fałszywa), MG ma prawo założyć dowolną szansę (nawet 99%) na uzyskanie odpowiedzi błędnej – elementalista nie będzie jednak o tym wiedzieć.



7. ODDYCHANIE POD WODĄ

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Czas działania: 1 godzina/POZ. Zasięg: dotyk.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: postać będąca pod wpływem tego czaru może swobodnie oddychać zarówno tlenem atmosferycznym, jak i tym zawartym w wodzie – zaczerpnięcie wody do płuc odbywa się naturalnie, tak jakby było to powietrze. Dzięki temu postać może normalnie funkcjonować pod wodą (np. walczyć, przeszukiwać wraki itp.), choć samo poruszanie się jest zależne od jej umiejętności pływania. Uwaga: w momencie zakończenia działania czaru, cała woda z płuc postaci zostaje usunięta. Jeśli cały czas znajduje się ona pod wodą, ma około dwóch minut na wypłynięcie i zaczerpnięcie powietrza z atmosfery.

8. CZARNY OGIEŃ

Odporność: zimno, nr 8.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole/5 POZ.

Opis: na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zamrażającego, lodowego ognia. Czarny ogień nie daje ciepła, ani światła, potrafi jednak od zmrożenia zadać 1k10 × 10 obrażeń/3 POZ elementalisty. W wypadku wykonania udanego rzutu na odporność nr 8, doznaje się tylko połowy obrażeń.

9. NEUTRALIZACJA MIKSTURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały, ew. 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 litr/POZ.

Opis: pozwala zobojętnić działanie małej ilości mikstury (np. trucizny) na stałe, ew. czasowo, jeśli będzie się to robiło na większej jej ilości (maksymalnie 1 metr sześcienny na POZ elementalisty). Uwaga: czar nie wpływa na efekty już poczynione przez działanie mikstury (nie działa wstecz).

10. ŁZY OCZYSZCZENIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: oczy.

Opis: postać, którą objął ten czar, zaczyna intensywnie łzawić i do końca rundy ma zredukowane do połowy TR, OB, UM i szansę udanego użycia zdolności. Od początku kolejnej rundy postać wraca do normalnego funkcjonowania, a ponadto z jej oczu zdjęte są wszelkie efekty – zarówno chorobowe (ślepotą, choroby oczu) jak i magiczne (*martwe oczy*, *zaklęcie wzroku* itp.).

MAGIA ZIEMI

6. KRZEPA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotkniętej postaci, na określony czas, dwukrotnie zwiększa się SF (i wszelkie premie z niej wynikające). Czar ten nie jest kumulatywny z furia, ani z żadnymi przedmiotami zwiększającymi magicznie SF. Jest też w stanie objąć istotę o maksymalnym ciężarze do 150 kg (czyli 600 SF), chociaż każde kolejne rzucenie go, podwaja tę granicę (a więc np. trzykrotnie rzucony obejmuje istoty do wagi 600 kg) – lecz zwiększenie SF nie kumuluje się.

7. CHMURA PYŁU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: na wybranym polu lub we wskazanym miejscu, powoduje wzbicie się w powietrze obłoku duszącego pyłu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru, w przeciwnym razie chmura rozwiewa się. W praktyce całkowicie utrudnia widzenie i to zarówno przez obłok, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na elementalistów z UM powyżej 150 pkt. oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmury zmniejsza Trafienie i szansę wykonywania zdolności o połowę ich wartości. Ponadto postaci znajdujące się wewnątrz obłoku, otrzymują w rundzie 1k100 obrażeń (psychicznych) na skutek duszenia się. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np. w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu czaru. W niektórych wypadkach (zależnie od MG) czar ten może wywołać dezorientację, jak i nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia, przy którym powstała chmura, decyduje rzut na jego odporność nr 2.

8. PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: powierzchnia 1 pola.

Opis: określoną, jednolitą, płaską (poziomą) powierzchnię, o maksymalnej grubości do 2 cm/POZ elementalisty, potrafi uczynić półmaterialną. Istota, która wejdzie na takie miejsce i w porę nie uskoczy (nie może być zaskoczona i musi wykonać udany rzut na akt. ZR), automatycznie je przenika i spada w dół. Czar ten można wykorzystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile oczywiście powierzchnia jest odpowiednio cienka).

9. CIĘCIE MATERII

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk, bliski.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: długość – 1 cm na POZ, szerokość – 1 cm, głębokość – 1 cm na POZ.

Opis: w każdej rundzie, w której elementalista dotyka jakąś stałą, kompletnie nieruchomą materię, w miejscu dotknięcia powoduje jej selektywne rozcięcie na określoną długość, szerokość i głębokość. Jeżeli cięcie ma być przeprowadzane z większej odległości (bez dotyku), to każda materia (także żywe istoty) wykonują rzut obronny na petryfikację. Udanym oznacza, że czar w tej rundzie nie zadziałał. *Cięcie materii* jednorazowo potrafi zadać 3 uszkodzenia na POZ elementalisty. Czar ten, w zetknięciu z żywymi istotami, potrafi zadać 30 obrażeń na POZ elementalisty. Ilość ta zmniejszona zostaje o łączną wartość wyparowań na obrażenia tnące. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów, 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń jest wartością, która oznacza uszkodzenia pancerza.

10. SKRUSZENIE KAMIENIA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześcienny na 50 UM.

Opis: powoduje pęknięcia niemagicznego kamienia widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) kamień taki ulega rozkruszeniu. Żywym i animowanym istotom z kamienia (żywiolak ziemi czy kamienny golem) czar ten zadaje 1k10 × 10 obrażeń/2 POZ elementalisty.

KRĄG IV

1. PRZYBRANIE POSTĄCI ŻYWIOŁU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund na POZ.

Obszar działania: elementalista.

Opis: postać objęta działaniem tego czaru zmienia się w materię żywiołu zależną od specjalizacji elementalisty. I tak elementalista ognia zmienia się w ogień, powietrza w mgiełkę lub chmurkę, wody w niewielki staw lub kałużę, a ziemi w głąz. Objętość po przemianie jest w przybliżeniu równa objętości ciała przemianionej postaci, a wszelkie oddziaływanie magicznego żywiołu (nawet tego samego) przerywa działanie czaru i zadaje normalne obrażenia. Niemagiczne żywioły nie działają na przemianioną postać. Zmieniona postać nie może się przemieszczać, nie widzi i nie słyszy, a jednak odczuwa bodźce (potrafi wykryć czy ktoś znajduje się w pobliżu). Czar można przerwać w dowolnym momencie, a odmienianie się trwa rundę i wymaga wykonania udanego rzutu na odporność nr 4 (szok) czy postać przetrwała działanie czaru – nieudany oznacza śmierć. Przemianie ulegają także przedmioty postaci, ale nie może być ona przeciążona.

2. BARIERA ŻYWIOŁU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 20 rund/POZ.

Obszar działania: 3 metry na 3 metry na 1 metr.

Opis: tworzy magiczną barierę w postaci ściany żywiołu, której przekroczenie oznacza otrzymanie 5k100 obrażeń (połowę po udanym rzucie na odporność na energię specjalną, nr 5). Bariera ogranicza lekko widoczność i wpływa na skuteczność rzucanych przez nią czarów – szansa powodzenia czaru jest zmniejszona do połowy, a poza tym jest szansa 10%/POZ elementalisty (maksymalnie 95%), że cała energia magiczna zostanie wchłonięta podczas przechodzenia czaru przez barierę (dotyczy to także czarów rzucanych przez elementalistę) i prawidłowo rzucony czar nie będzie miał żadnego efektu. Ataki dystansowe mają zmniejszoną szansę trafienia o 20 punktów na POZ elementalisty.

3. SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOŁU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr na poziom wokół.

Opis: jeżeli znak ten zostanie naruszony (np. przydepnięty), to w momencie odsłonięcia jest on w stanie wywołać jednorazowe poruszenie elementów określonego żywiołu. Oddziaływanie magii symbolu trwa 1 rundę. I tak symbol strażniczy elementalisty ognia wywołuje erupcję magicznego ognia zadającego 20 ran na POZ elementalisty + 2k10 × 10 ran, ew. połowę, jeżeli ofiara pomyślnie przejdzie rzut na odp. nr 8. Istota, która nie odparła ognia ma szansę na utracenie przedmiotów (np. odzieży, broni itp., co sprawdza się rzutem na wytrzymałość danego przedmiotu). Symbol strażniczy powietrza wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje ran, jednak potrafi porwać istoty lub przedmioty o ciężarze mniejszym niż k10 × 10 + 20 kg/POZ elementalisty. Istoty takie unoszone są na koniec wiru (jego maksymalna wysokość wynosi 1 metr/POZ elementalisty) i lecą w losowym kierunku, otrzymując od wstrząsu przy upadku 2k100 ran na każde 2 metry wysokości wiru. Lądowanie na miękkim podłożu lub w wodzie łagodzi ilość doznanawanych ran (najczęściej do połowy). Istoty cięższe muszą wykonać rzut na akt. ZR, inaczej przewracają się. Istoty dziesięciokrotnie cięższe lub trzymające się wystarczająco mocno solidnego podłoża nie podlegają wpływowi wiatru. Symbol strażniczy elementalisty wody wywołuje odwodnienie organizmów. Każda istota w zasięgu działania czaru, która nie wykona udanego rzutu na odp. nr 8, traci znaczną ilość wody i dostaje 20 ran/POZ elementalisty + 2k10 × 10. Istoty wodne lub ziemnowodne odczuwają dwukrotnie większą siłę raniącą tego czaru, natomiast istoty pustynne (i podobne) dwukrotnie słabiej. Ubocznym efektem tego czaru, jest to, że postać na stałe fizycznie starzeje się o rok. Symbol strażniczy ziemi jest w stanie wywołać miejscowy wstrząs ziemi. Siła wibracji potrafi zadać 2k10 × 20 ran na każde 5 POZ elementalisty. Ubocznym efektem może być zawalenie się niezbyt solidnych fragmentów budowli (połowa zadawanych ran odpowiada ilości uszkodzeń, jaką mogą ponieść mury, ściany lub mocno zamknięte bramy (drzwi)). Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zmodyfikować działanie danego symbolu strażniczego.

4. WYDZIELENIE ŻYWIOŁU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: ok. 1 kg żywiołu/POZ.

Opis: z niemagicznego żywiołu wydziela określoną substancję np. ogień z lawy czy odwrotnie – papier z płonącego stosu. Elementalista może oddziaływać wyłącznie na elementy związane z jego żywiołem, ale np. wodę z kamienia może wydzielić zarówno elementalista wody jak i ziemi. O szczegółach działania tego czaru decyduje MG. Uwaga: wersja bojowa tego czaru, np. rzucona na żywiołaka, może zadawać maksymalnie k100 obrażeń za każdy kilogram wydzielonej substancji.

5. OTOCZKA ŻYWIOŁU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 segmenty.

Czas działania: 6 rund/POZ.

Zasięg: dotyk.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: wytwarza wokół postaci otoczkę z żywiołu ze specjalizacji, która może posiadać różne właściwości. Otoczką ognia pozwala postaci funkcjonować w niesprzyjających warunkach – w chmurach gazów i pyłów, oczyszczając powietrze, które dociera do ciała elementalisty, oraz w gorącu i na mrozie, utrzymując ciało w normalnej temperaturze. Ponadto każde dotknięcie ciała elementalisty zadaje dotykającej postaci k100 obrażeń na 2 POZ elementalisty (połowę po udanym rzucie na odporność nr 8). Istnieje także 1% szansy na POZ elementalisty, że zniszczeniu ulegną wszelkie pociski, które w niego trafią, o ile wykonane są z łatwopalnych substancji (np. drewna) oraz że postać przetrwa po zetknięciu się z magicznym ogniem (nie otrzyma żadnych obrażeń). Choć postać świeci w ciemności (jest łatwym celem ataku, jak w pełnym świetle), otoczką ognia nie jest w stanie oświetlić otoczenia. Otoczką powietrza chroni przed działaniem każdego gazu oraz przed brakiem powietrza (działa także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na powierzchnię). Czar chroni także przed dotknięciem przez istoty eteralne oraz wszelkie gazowe itp. W warunkach beztlenowych umożliwia oddychanie. Z reguły (zależnie od sytuacji, decyduje MG) czar o połowę obniża szkodliwe skutki niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się itp. Otoczką wody daje szansę 10%/POZ elementalisty (maksymalnie 95%) na rozmagicznięcie każdego czaru rzuconego na postać. Po zadziałaniu tego efektu, wciąż pozostaje 50% szansy na utrzymanie się otoczki – jeśli rzut się nie powiedzie, czar przestaje działać. Ponadto otoczką wody całkowicie chroni przed każdym rodzajem ognia (ale nie przed płonącymi ciałami stałymi i cieczami – np. lawą) i daje 10 + 10 punktów wyparowań na każde 10 POZ elementalisty. Otoczką ziemi chroni przed ogniem w analogiczny sposób i pozwala wchłonąć (wyparować) 20 obrażeń na POZ elementalisty. Dodatkowo 1/100 zadawanych chronionej osobie obrażeń przekłada się na uszkodzenia broni, którą był wymierzany cios. Uwaga: postać objęta *otoczką żywiołu* ma do połowy zredukowane UM.

MAGIA OGNIĄ

6. OGNISTY PODMUCH

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: sfera o promieniu 2 metrów na 3 POZ.

Opis: zwykle czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji itd. (zależnie od MG). Jeżeli zostanie rzucony na intensywnie płonący ogień o niewielkiej powierzchni (np. rozmiarów silnie rozpalonej pochodni), wywołuje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala palne rzeczy, jeżeli nie uda się rzut na ich wytrzymałość. Zadaje im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie rzut na wytrzymałość był nieudany. Żywym istotom czar zadaje 2k10 × 10 obrażeń od poparzeń. Przy udanym rzucie obronnym na odporność nr 8 otrzymuje się tylko połowę ran. Dodatkowe obrażenia w kolejnej rundzie mogą zadać łatwopalne przedmioty, które uprzednio się zapaliły. W wypadku użycia do tego czaru magicznego źródła ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia, zadaje on dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.

7. PŁOMIEŃ CIENI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 źródło ognia/POZ.

Opis: osoby, które znajdują się przy źródle ognia (w promieniu 10 metrów) i nie wykonają udanego rzutu na odp. nr 5, nagle znajdują się w ciemnościach. Postacie poza zasięgiem czaru, które wejdą w obszar jego działania, są tak samo podatne. W tych ciemnościach nie działa infrawizja, ponieważ ogień nadal się pali. Osoby patrzące z daleka widzą wszystko normalnie.

8. MANIPULACJA ŚWIETŁNĄ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/2 POZ.

Obszar działania: 1 pole + 1/POZ wokół.

Opis: w każdej rundzie koncentracji elementalista jest w stanie zmienić jasność światła lub ciemności dwukrotnie w dowolną stronę. Taka zmiana podwaja lub dwukrotnie obniża jego zasięg, zadawane rany (zależnie od MG, ale najczęściej też dwukrotnie na każdą rundę trwania np. wobec martwiaków), a także jego oślepiający wpływ na oczy. W rundzie, w której postać się nie koncentruje, pozostaje ostatnio uzyskany stopień jasności, natomiast po zakończeniu czaru, jasność wraca do pozycji wyjściowej. Uwaga: zależnie od MG można przyjąć, że jedno przejście jasności będzie np. z mroku tworzyło półmrok, z półmroku naturalną jasność, z naturalnej jasności słoneczną jasność itp.

9. SYMBOL ZDUSZENIA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: nałożony na gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni posiada właściwość zduszenia wszelkiego magicznego i niemagicznego ognia znajdującego się w promieniu 5 metrów + 1 metra/POZ elementalisty. Dotyczy to także magicznych źródeł światła. Na życzenie rzucającego, czar może pozostawać nieaktywny do czasu naruszenia znaku (dotknięcia, zatarcia, nastąpienia) lub wypowiedzenia ustalonego hasła.

10. PROMIEŃ SŁOŃCA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota lub 1 pole.

Opis: jeżeli elementalista i jego przeciwnik znajdują się bezpośrednio w blasku słońca, jednorazowo jest w stanie wywołać promień światła biegnący od słońca w stronę ofiary (nastąpi to w przeciągu najbliższych k5 rund). Normalne istoty poddane tej mocy dostają k100 ran i muszą wykonać rzut na energię (odporność nr 5), w przeciwnym razie ulegają na stałe oślepieniu. Istoty wrażliwe na światło, niektóre martwiaki i niektóre innoplanowe dostają k100 × 10 ran, a w wypadku nieudanego rzutu na energię, od razu giną. Uwaga: w wypadku posiadania hełmu zasłaniającego oczy (garnkowy, przyłbica, kopolin) unika się możliwości oślepienia, natomiast odkryte metalowe lub łuskowe zbroje (odbijające światło) chronią przed ranami. Czary sprowadzające ciemność automatycznie uniemożliwiają rzucenie tego zaklęcia.

MAGIA POWIETRZA

6. LATANIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt. + 1/rundę.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ + specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotkniętej postaci daje naturalną zdolność latania w dowolnym kierunku, z szybkością równą 1/10 SZ (liczoną w metrach na rundę). Czar ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, śmierć i wszelka utrata świadomości kończy czar, ewentualnie powodując zranienie od wstrząsu po upadku – k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej 2. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to także szansy wykonania niektórych czynności wymagających skupienia. W wypadku wykonywania ostrych zwrotów, obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji, nie można wtedy walczyć, ani rzucać czarów. Postacie w stanie nietrzeźwym lub posiadające mniej niż po 50 pkt. INT i UM, nie są w stanie korzystać z efektu tego czaru.

7. GRZMOT

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: wywołuje obezwładniający huk, który ogłusza na rundę wszystkich znajdujących się w zasięgu czaru, z wyjątkiem martwiaków. Istoty, które nie odparły tego szoku udanym rzutem na odporność nr 4, są ogłuszone i nieprzytomne na kolejne k100 rund. Do powtarzania nieudanego rzutu na szok w każdej rundzie upoważnione są osoby noszące magiczne hełmy lub posiadające na sobie czar *psychiczna tarcza*.

8. TRĄBA POWIETRZNA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda + 1 runda na POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten można rzucić tylko na otwartej przestrzeni. Na polu wskazanym przez elementalistę, w następnej rundzie tworzy się trąba powietrzna, która od tej pory będzie miała co rundę 10% + 1%/POZ elementalisty, że jej zasięg wzrośnie o 1 pole. Trąba będzie poruszała się losowo w dowolnym kierunku (lub w kierunku wybranym przez elementalistę, jeśli całą rundę poświęci on na koncentrację i nie będzie w tym czasie robił niczego innego), unosząc nad ziemię wszelkie postacie i obiekty o masie nie większej niż połowa UM elementalisty w kilogramach na 1 pole zasięgu wiru powietrza. Jeśli trąba nie rośnie, każdy porwany w powietrze obiekt ma 10% szansy (kumulowane co rundę, do czasu jej ew. wzrostu – potem należy liczyć od nowa), że spadnie, zaś upadek spowoduje k100 obrażeń od wstrząsu na 1 pole zasięgu trąby żywym istotom lub k10 uszkodzeń na 1 pole zasięgu przedmiotom (obiekty delikatne, np. szklane, mogą rozbić się automatycznie – decyduje MG). Od trzeciej rundy działania czaru, bez względu na wielkość trąby powietrza, można założyć tak dużą liczbę porwanych obiektów (kamieni, patyków itp.), że wszystko unoszone z wiatrem otrzymuje co rundę k100 obrażeń lub k10 uszkodzeń (redukowanych o ew. wyparowania). Przerwanie koncentracji przez elementalistę definitywnie wyrwa trąbę spod kontroli – od tej pory co rundę będzie ona tracić 1 pole zasięgu i podążać w losowym kierunku. Wszystkie obiekty w końcu upadają na ziemię, a ich upadek liczy się jak wyrzucenie z trąby o wielkości osiągniętej w chwili przerwania koncentracji przez elementalistę. Uwaga: po zakończeniu działania czaru, trąba także pozostaje poza kontrolą elementalisty. W czasie koncentracji elementalista może nakazać trąbie zmniejszenie objętości o 1 pole na rundę (automatycznie) aż do jej całkowitego zniknięcia – wtedy wszelkie obiekty unoszone w powietrzu traktuje się jak wyrzucone z trąby o wielkości 1 pola. W przypadku sprzyjających warunków atmosferycznych, MG może założyć, że trąba powietrzna pozbawiona kontroli rośnie i zachowuje się jak naturalny twór.

9. USPOKOJENIE WIATRU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda + 1 runda na POZ.

Obszar działania: 10 metrów na poziom.

Opis: dzięki temu czarowi elementalista jest w stanie uspokoić dowolne wiatry (burze, tornada, monsyony) na okres 1 rundy + 1 rundy na POZ, ew. na stałe, jeżeli obszar działania czaru obejmuje cały obszar występowania wiatru. Oznacza to, że sferę działania czaru wszelkie wiatry omijają, tak jakby znajdowała się ona pod kloszem. Po zakończeniu rzucania czaru, w ciągu k10 rund (MG może modyfikować tę długość w zależności od pierwotnej siły wiatru), wszelkie wiatry uspokajają się. Oznacza to że np. żaglowiec nie może pływać (ponieważ nie ma wiatru), ale deszcz ciągle pada. Po zakończeniu działania czaru, jeśli naturalnie pogoda się nie zmieniła, wiatry wracają na dawny tor. Uwaga: rzucenie tego czaru na jakiś obiekt, np. kostur, pozwala przemieszczać sferę uspokojonych wiatrów. Rzucenie czaru selektywnie np. na trąbę powietrzną pozwala jednorazowo ją zneutralizować, bez wpływu na inne okoliczne wiatry. Rzucenie czaru na żywiołka powietrza zadaje mu jednorazowo 2k100 obrażeń.

10. PIORUN ŁAŃCUCHOWY

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 20 pkt.

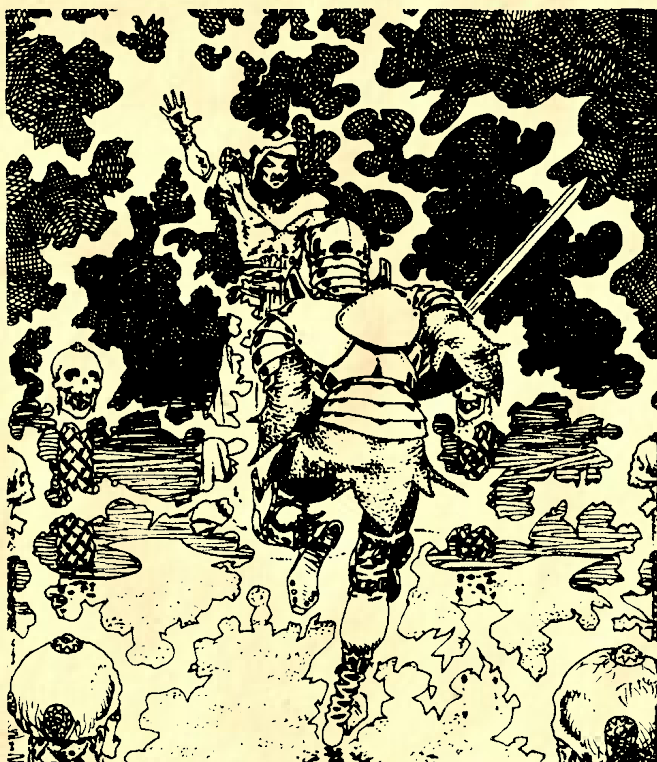
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg rzucania: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole na 2 POZ.

Opis: z dłoni elementalisty wylatuje silny ładunek elektryczny w formie kuli, który leci ku wybranemu przez niego celowi. Ofiara otrzymuje k10 × 10 obrażeń od elektryczności (połowę po udanym rzucie na odporność nr 9), ponadto wszystkie inne postacie znajdujące się na tym polu otrzymują połowę



tych obrażeń (im także przysługuje rzut obronny na odp. nr 9). W tym momencie piorun kulisty ma 50% + 2%/POZ elementalisty (ale nie więcej niż 95%), że w następnej rundzie wykona przeskok na kolejną ofiarę (także sojusznika), znajdującą się na innym polu (losowo), ale nie dalej niż w odległości 1 pola + 1/5 POZ elementalisty. Przy kolejnym celu, efekt jest taki sam i kula może przeskakiwać dalej, także wracając do postaci, która była już rażona. Przeskoki kończą się w momencie, gdy rzut na przeskok nie uda się, czar wykorzystuje maksymalną liczbę przeskoków (1 na 2 POZ elementalisty) lub piorun kulisty nie znajdzie dla siebie kolejnego (żywego) celu. Porażona postać musi wykonać rzut na połowę odporności nr 4, inaczej nie będzie mogła w tej rundzie podjąć żadnych działań. Uwaga: Postacie noszące broje wykonane z metalu, bronią się na połowę odporności nr 9, ponadto MG może założyć, że szansa przeskoku na taką osobę jest dwukrotnie większa. W czasie deszczu, podczas walki w wodzie itp. zasięg przeskoku pioruna jest dwukrotnie większy. Czar przerywa także uderzenie pioruna w cel, który został wcześniej uziemiony.

MAGIA WODY

6. LODOWA ŚCIEŻKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 75 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wywołuje lód na odległość równą 1/10 UM rzucającego czar (w metrach). Lód przyjmuje kształt ścieżki i na jego drodze nie mogą pojawić się żadne przeszkody. Przy natrafieniu na przeszkodę czar przestaje działać, choć do tego miejsca tworzy ścieżkę. Grubość lodu zależy od poziomu rzucającego czar i wynosi ok. 1 cm/ POZ, zaś szerokość 5 cm/POZ. Osoba rzucająca czar może modyfikować grubość i szerokość ścieżki, jednak nie może on przekraczać rozmiarów wynikających z poziomu (może być on węższy i chudszy np. żeby nie natrafił na jakąś przeszkodę). Lód może być skierowany w dowolnym kierunku i od dowolnego miejsca (jednak w zasięgu, w jakim może być rzucony czar). W miejscu, gdzie lód się zaczyna i kończy, przymarza on do elementu, do którego przylega. Zastosowań tego czaru jest wiele, jednak najpopularniejsze to tworzenie kładki lub czasowego spoiwa elementów. Uwaga: należy pamiętać o właściwościach lodu, więc w niekorzystnych warunkach czar działa krócej, a w korzystnych dłużej. Efekt czaru nie znika po jego zakończeniu tylko zachowuje się jak normalny lód.

7. OSŁABIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie odeprze tej formy energii, traci na okres dnia połowę swojej Żywotności. Oznacza to, że jeśli dostanie odpowiednią ilość obrażeń, to może zostać zabita (mimo potencjalnie większej Żywotności). Efekt tego czaru może zniwelować tylko *uzdrowienie*, *regeneracja ciała* oraz ew. udane rozproszenie magii.

8. NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD

I PRAGNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień na POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia postać nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru, postać musi przez ten sam okres wypoczywać (obłożnie) w dobrych warunkach z pełnym zaopatrzeniem w jedzenie i picie. W przeciwnym przypadku codziennie musi wykonywać udany rzut na odporność nr 4 – inaczej umrze.

9. ANTIDOTUM

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 litr.

Opis: czar tak umagicznia dokładnie oczyszczoną wodę (czarem, ew. wprost ze źródła), że staje się ona antidotum na działanie wszelkich trucizn (jednak nie regeneruje już poczynionych szkód). Dopiero kilka łyków takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość *antidotum* (połowa porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maksymalnie 10 rund/POZ wcześniej) pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund (uwzględnia to trucizny działające z opóźnieniem). Jakikolwiek zanieczyszczenie antidotum rozmagicznia je, zaś po upływie dnia rozmagicznia się samoistnie, aczkolwiek w tym przypadku użycie czaru *konserwacja* na stałe zachowuje właściwości mikstury.

10. ODWODNIENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/POZ (ew. 1 litr/POZ).

Opis: rzucony na małą ilość cieczy pozbawia ją średnio 90% wody, jednakże jeżeli woda zawarta w cieczy stanowi związek chemiczny z daną cieczą, to czar nie zadziała. Jeżeli czar zostanie rzucony na substancję stałą, to z 1 kg wydzieli na zewnątrz ok. 10% wody z jej zawartości (można ją ewentualnie pobrać do przygotowanego wcześniej naczynia). W niektórych przypadkach odwodnionym substancjom wykonuje się rzut na trwałość (np. zmniejszoną o 10%), czy ich właściwości nie uległy zmianie (zależnie od MG). Rzucony bezpośrednio na istotę żywą (trzeba ją dotknąć w niczym nie osłoniętym miejscu), zadaje 10 ran/POZ i postarza o 1 rok/2 POZ elementalisty, przy czym po określonym nawodnieniu (k100 dni na każdy odwodniony 1 kg), najczęściej ten stan się cofa (zależnie od MG). Uwaga: czar służy głównie do odwadniania (stężenia) takich związków jak alkohole,

kwasy, zasady, trucizny itp., co niekiedy zmienia ich właściwości (np. zwiększa antyodporność). Rzucony na żywiołaka wody, czar jednorazowo zadaje mu 2k100 obrażeń.

MAGIA ZIEMI

6. OGNISTY KAMIEŃ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota lub 1 pole.

Opis: w momencie rzucania tego czaru, elementalista musi wysoko, na ponad 5 metrów nad siebie, rzucić kamień (o wadze około 1 punktu SF, czyli 0,25 kg). W momencie gdy przedmiot ten znajdzie się w najwyższym punkcie, elementalista kieruje palec na cel, po czym kamień, niczym malutki meteoryt, uderza w niego, jeśli nic nie stoi mu na przeszkodzie. W zetknięciu ze stałą powierzchnią eksploduje on ciepłem, zadając k10 x 30 ran. Niektóre martwiaki (np. szkielety, kościotrupy, strzygi, mumie) otrzymują dwukrotnie więcej ran. Użycie magicznego kamienia dwukrotnie zwiększa doznawane rany. Postać odziana w metalową lub pokrytą łuską zbroję, która daje więcej niż 100 pkt. wyparowań obuchowych, jest uprawniona do wykonania rzutu na odporność na ogień (odp. nr 8). Udany zmniejsza doznane rany o połowę. Czar ten podczas eksplozji zadaje także uszkodzenia od magicznego ognia w ilości 1/10 siły raniącej, które o tę wartość zmniejszają wytrzymałość przedmiotów wystawionych na jego działanie. Uwaga: udane wykorzystanie zdolności uniku pozwala na uniknięcie efektu działania tego czaru.

7. SYMBOL PETRYFIKACJI

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: elementalista rysuje na płaskiej czystej powierzchni runę, która uaktywnia się po naruszeniu jej struktury (np. nastąpieniu). Istota materialna lub półmaterialna (także np. wampir), która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 10, zostaje zamieniona w kamień. Zastyga niczym posąg, w pozie jaką przyjmowała w momencie zadania czaru. Skamienieniu ulega także cały ekwipunek i przedmioty trzymane w dłoniach. Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne sięga około 30 pkt. w wypadku kończyn, 60 pkt. w wypadku głowy i 120 pkt. w wypadku korpusu. Tylko czar *ożywienie kamienia* lub magia o podobnym działaniu może odmienić zaklętą w kamień istotę. W takim przypadku ofiara musi wykonać pozytywny rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie odmieni się martwa. Uwaga: jeśli zaklęta w kamień postać zostanie uszkodzona, po odmianie posiada identyczne obrażenia. W niektórych przypadkach może to oznaczać kalectwo (np. odłamanie ręki) lub nawet śmierć (np. odłamanie głowy). W przypadku przewrócenia lub upadku posągu, istnieje szansa, że ułame się lub pęknie jego poszkodowana strona (np. 10-50%, zależnie od decyzji MG).

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: tworzy mur o rozmiarach 2 metrów na 2 metry na 1 metr.

Opis: pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym itp. podłożu wypiętrzyć warstwę ziemi. W praktyce okazuje się ona skamieniała i niemagiczna. Po dniu lub wcześniej, gdy zostanie uderzona młotem, kilofem itp. narzędziem lub czarami i otrzyma więcej niż 200 uszkodzeń na 1 metr sześcienny, rozpada się w gruz.

9. ROZPADLINA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: tworzy rozpadlinę o rozmiarach 2 metrów na 1 metr na POZ.

Opis: pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym itp. podłożu stworzyć rozpadlinę. W praktyce pozwala ona na dostanie się do znajdującej się poniżej (np. zakopanej) rzeczy lub tworzy przeszkodę, którą trzeba obejść, przeskoczyć lub przelecieć. Każda żywa istota, która wpadnie do środka praktycznie nie ma szans na przeżycie, jeżeli nie jest w stanie w jakiś sposób (np. magiczny) unosić się w powietrzu. Po upływie czasu działania czaru, rozpadlina osypuje się, wyrównując swój poziom do poziomu ziemi. Uwaga: rzucenie tego czaru np. przed szarżującą postać, oznacza konieczność wykonania przez nią rzutu na zaskoczenie (akt. SZ), a jeśli się on powiedzie, postać ma szansę (rzut na połowę akt. ZR) uskoczyć w bok, zanim wpadnie. Uskokczenie oznacza, że postać znalazła się na ziemi tuż obok powstałej rozpadliny i w kolejnej rundzie będzie musiała się podnieść.

10. TĄPIŃCIE

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: półkole o promieniu 1 metra na POZ, przed elementalistą.

Opis: elementalista uderzając w ziemię (dłonią, kosturem itp.) wyzwala potężną falę energii, która na chwilę usuwa ziemię spod nóg istot znajdujących się w zasięgu czaru. Każda istota dwunożna automatycznie przewraca się i w kolejnej rundzie musi się podnieść. Istoty o większej ilości nóg mają prawo do wykonania rzutu na połowę aktualnej ZR, który w przypadku powodzenia zabezpiecza przed upadkiem. Podobny rzut muszą wykonać także jeźdźcy czworonożnych istot, inaczej wypadają z siodła itp. W przypadku użycia tego czaru pod ziemią lub w specyficznych okolicznościach, MG może zmodyfikować jego efekt do postaci zawalenia lub powstania osypiska, spuszczenia lawiny itp.

1. WIĘZIENIE ŻYWIOŁU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: wokół wskazanego miejsca pojawiają się pręty wykonane z substancji żywiołu (ognia, elektryczności, lodu lub skały). Odstępy pomiędzy prętami wynoszą w pierwszej rundzie działania czaru 20 cm, jednak co rundę zbliżają się one do centrum pola. Pręty mogą się zawężać, tylko jeżeli elementalista będzie w skupieniu je kontrolował. W jednej rundzie pręty zawężają przestrzeń o 10 cm. Średnio już w 5 rundzie zawężania unieruchamiają ofiarę, a z każdą następną zadają po 100 pkt. obrażeń. Czar zanika po 10 rundach od przerwania kontroli lub w momencie śmierci elementalisty. Można oczywiście opuścić tę pułapkę używając *lewitacji*, *latania* lub *teleportacji*. Rzucony na żywiołaka innego żywiołu, średnio w 10 rundzie całkowicie go uśmierca.

2. ZAMIANA ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt. + specjalny.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zmienia magię czaru rzuconego zaraz po nim tak, że efekt oparty na mocy żywiołu ze specjalizacji elementalisty zmienia się na inny, co pozwala np. ranić istoty odporne na wybrany żywioł. W przypadku wyboru żywiołu przeciwnego (ogień-woda, powietrze-ziemia) konieczne jest wydanie podwójnej ilości PM następnego czaru.

3. ZBROJA ŻYWIOŁU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały, ew. 10 rund/POZ.

Obszar działania: elementalista.

Opis: skumulowana forma energii otacza postać elementalisty. Wizualnie jest to aura, która przypomina zbroję wykonaną z żywiołu. Posiada ona także pewne obronne właściwości – zapewnia 10 pkt. obrony/POZ elementalisty i po 20 pkt./POZ wyparowań każdego rodzaju. Dodatkowo o 20 pkt. zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt. odporności psychiczne. Po rzuceniu, czar ten nie działa aż nie zostanie uaktywniony, co zajmuje 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ elementalisty w chwili jego rzucania. Automatyczne uaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia postaci noszącej ten czar. Zbroja ta nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną, czy niemagiczną zbroją ograniczającą SZ lub ZR. Uwaga: każda wroga postać, która dotknie zbroi, otrzymuje 5k10 obrażeń od porażenia żywiołem – to jednak skraca czas działania zbroi o 1 rundę.

4. PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czar ten może zostać rzucony w formie *przyspieszenia* albo w formie *spowolnienia*. Rzucony jako *przyspieszenie* dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ. Rzucenie *spowolnienia* powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W przypadku gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia, musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak. Uwaga: czar rzucony na żywiołaka ze specjalizacji elementalisty działa dwukrotnie dłużej.

5. SFERA NIEWIDZIALNOŚCI

DLA ŻYWIOŁU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ.

Opis: w trakcie trwania czaru istoty lub przedmioty w obszarze jego działania stają się niewidzialne dla żywiołaków i istot wywodzących się ze sfer egzystencji związanych z żywiołami. Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych i energicznych. Postaci niewidzialnej, w momencie pierwszego ataku, dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć ofiarę (rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni to zakłęcie, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zakłęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Uwaga: postać broniąca się biernie przed żywiołami, będąc niewidzialną, ma premię do obrony liczoną z całej wartości aktualnej ZR. Elementalista może rzucić ten czar na przedmiot (np. kostur), dzięki czemu będzie mógł poruszać się wraz ze sferą niewidzialności dla żywiołów – jednakże podczas ruchu musi pozostawać skupiony (nie jest w stanie robić niczego innego), zaś samo poruszanie się powinno być bardzo spokojne (powolne).



MAGIA OGNIĄ

6. ŻYJĄCE CIEŃ

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: płomień.

Opis: po rzuceniu tego czaru na ogień, cienie wszystkich wrogich istot buntują się i atakują swoich właścicieli. Na początku należy sprawdzić zaskoczenie – jeśli postać nie została zaskoczona, może się bronić, jeżeli rzut nie powiódł się, obronę będzie można podjąć dopiero w następnej rundzie. Każdy cień posiada Żywotność równą 1 punkt, ale można go zranić jedynie bronią magiczną lub srebrną. Cień jest kopią swojego właściciela i należy przyjąć, że jego TR i OB są takie jak rzucającego cień, jednak cienista broń nie jest zatrzymywana przez niemagiczny lub nie wykonany ze srebra pancerz. Każdy cios, który sięgnął celu zadaje k50 obrażeń (psychicznych). Uwaga: cienie mogą atakować tylko właściciela lub postacie znajdujące się na sąsiednich polach. Czar kończy działanie, gdy zechce tego elementalista lub zaczarowany ogień wypali się (zgaśnie, zostanie zduszony itp.). Jakiegokolwiek źródło światła silniejsze od płomienia, na który rzucony został czar, powoduje że cienie znikają (w słoneczny dzień – automatycznie).

7. FAJKA POKOJU

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ + specjalny.

Obszar działania: fajka, kadzidło.

Opis: czar ten rzuca się na przedmiot, z którego wydobywa się dym do wdychania, więc celem będzie fajka lub kadzidło. Z każdym wdechem dymu z takiej fajki (z każdą rundą działania), jeśli nie wykona udanego rzutu na odp. nr 7, postać staje się bardziej uległa wobec elementalisty, co początkowo objawia się na zmianą jej nastawienia z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze, a następnie podporządkowuje ją ciałem i umysłem rzucającemu czar. Jeśli postać jest podporządkowana, elementalista, skupiając się, może przekazywać jej rozkazy.

W ten sposób można doprowadzić nawet do samobójstwa (o ile postać ma taką możliwość np. dysponuje odpowiednim narzędziem). Ofiara wykonuje wszystkie czynności powoli i mechanicznie – ma zmniejszone o połowę współczynniki. Kiedy elementalista przerwie koncentrację, czar przestaje działać, a ofiara nie może nic robić przez k10 rund (jest oszołomiona), ale wciąż pozostaje do niego przyjaźnie nastawiona.

8. WYWOŁANIE POPARZENIA

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 ofiara.

Opis: dotknięcie postaci dłonią w odsłonięte miejsce (w czasie walki konieczne jest trafienie), powoduje że na jej skórze w ciągu k10 rund zaczynają wyskakiwać piekące bąble jak od poparzenia. Są one tak uciążliwe, że żadna postać odziana w coś więcej niż lekka tunika nie może tego wytrzymać i zaczyna się rozbierać. Zdjęcie odzienia może zająć od kilku do kilkunastu rund, a w przypadku cięższych zbroi może to być samodzielnie niemożliwe (decyduje MG). Jeśli postać nie może zdjąć odzienia, co rundę musi wykonywać udany rzut na odporność nr 4 albo otrzymuje 10 obrażeń na rundę trwania tego efektu (a więc w pierwszej rundzie 10, w drugiej 20, trzeciej 30 itd.). Uwaga: użycie zdolności podtrzymanie życia pozwala zignorować skutki działania tego czaru, jednakże niesie podobne ryzyko użycia, jak w czasie agonii. Aby wyleczyć poparzenie należy wykurować wszystkie otrzymane w wyniku działania tego czaru obrażenia i jeszcze jeden punkt (jeśli postać ma pełną Żywotność, wystarczy poddanie się jakiejś formie przywrócenia zdrowia – nawet samozdrowieniu). Od tej pory w ciągu k10 godzin wszystkie bąble znikną i nie pozostanie na skórze żaden ślad.

9. KONTROLA TEMPERATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 pole lub 1 niepalny przedmiot.

Opis: zaklęcie kontroluje temperaturę danego miejsca, tak że elementalista jest w stanie zmieniać ją w myśl potrzeb np. ogień z ogniska, by nie parzył, natychmiast chłodzi rozpalone żelazo, zagotowuje małe ilości niemagicznej wody (rzut obronny dla magicznych mikstur) itp. Użyty do rozgrzania trzymanego przez kogoś metalu np. broni lub nawet metalowej zbroi, powoduje poparzenie. Chociaż nie zadaje obrażeń, wymaga co rundę wykonania rzutu na odp. nr 8 zmniejszoną o modyfikator zbroi. Nieudany rzut oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia i robi wszystko, aby się pozbyć parzącego ją przedmiotu – odrzuci miecz, zacznie ściągać zbroję itp. Uwaga: rozgrzana czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko magicznym orężem.

10. KRĄG OGNIA

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: maksymalnie okrąg oddalony o 1 metr/POZ.

Opis: wokół określonego punktu w pewnym od niego oddaleniu tworzy pojedynczy krąg z magicznych płomieni. Mają one około 1 metra wysokości i 0,5 metra szerokości. Wejście w nie i próby ich przekroczenia powodują otrzymanie

1k10 × 10 obrażeń na 3 POZ elementalisty. W wypadku udanego rzutu na odporność nr 8, ofiara otrzymuje tylko połowę ran. Obrażenia odnosi się także przy każdej ponownej próbie przekroczenia linii płomieni.

MAGIA POWIETRZA

6. FALA SŁABOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 0, ew. 1 runda/POZ.

Obszar działania: wszystkie istoty znajdujące się na ścieżce o szerokości 1 metra/POZ i 1 długości + 2 metrów/POZ.

Opis: wszystkim istotom, które nie odparły czaru udanym rzutem na odporność nr 5, zmniejsza dwukrotnie SF, ŻYW, wytrzymałość i SZ. Efekt ten trwa dopóki postać nie odeprze czaru, co sprawdza się na początku każdej rundy, względem tylko połowy odporności na energię (udanym rzutem na połowę wartości odporności nr 5). Wszystkim pozostałym (a więc i ewentualnie tym, którzy już odparli ten czar), znajdującym się na obszarze działania czaru aż do końca jego trwania, obniża SZ (całkowitą) o 20 pkt. Utracone współczynniki nie powracają, jeśli postać została wprowadzona w agonię lub zabita (oczywiście ew. *uzdrowienie* lub *wskrzeszenie* je przywraca).

7. OBŁOK LEKKOŚCI

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny.

Opis: w danym miejscu wytwarza bardzo zbity, zwiewny, półprzeźroczysty gazowy obłok. Jest on w stanie unieść ciężar do 10 kg/POZ elementalisty. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, zbyt energiczne ruchy, za duży ciężar itp. czynniki powodują zniszczenie i rozwianie się obłoku. Poza szczególnymi wypadkami (np. silny wiatr) obłok porusza się z maksymalną szybkością równą 5 metrów na rundę. Zwolnienie lub przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie się i opadanie jest możliwe dzięki umiętym ruchom ciała. Osoba nie przeszkolona, musi zdobyć doświadczenie w kierowaniu w trakcie lotu. Osoba siedząca na obłoku ze skrzyżowanymi nogami jest w stanie (jeżeli potrafi) komenderować, zrzucić przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich łuków. W takiej rundzie obłok nie może być jednak kierowany.

8. STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: działa podobnie do czaru *niewidzialność*. Różni się tym, że wykonywanie agresywnych, hałaśliwych lub energicznych czynności nie neguje jego działania. W ten sposób niewidzialna osoba podczas walki ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.

9. SFERA IZOLACJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: elementalista.

Opis: chroni elementalistę (wraz z ekwipunkiem) przed jednym wybranym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru elementalista musi dokładnie określić przed jakim. Przykładowo czar może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni zawsze, bez względu na magię i siłę czynnika.

10. HIPNOZA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: ofiara, jeśli nie odparła iluzji udanym rzutem na odp. nr 1, ciałem i umysłem staje się podporządkowana woli elementalisty, który po skoncentrowaniu się, może przekazywać jej rozkazy. W ten sposób można doprowadzić nawet do samobójstwa (o ile przeciwnik ma taką możliwość np. dysponuje odpowiednim narzędziem). Ofiara wykonuje wszystkie czynności powoli i mechanicznie – ma o połowę zmniejszone współczynniki. Kiedy czarodziej przerwie koncentrację, ofiara nie może nic robić przez k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

MAGIA WODY

6. KRĄG CZARNEGO OGNIA

Odporność: zimno, nr 8.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: maksymalnie okrąg oddalony o 1 metr/POZ.

Opis: wokół określonego punktu, w pewnym od niego oddaleniu, tworzy pojedynczy krąg z czarnych płomieni. Mają one około 1 metra wysokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają one ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają 1k10 × 10 obrażeń na 3 POZ elementalisty. W wypadku udanego rzutu na odporność nr 8, ofiara otrzymuje tylko połowę ran. Obrażenia odnosi się także przy każdej ponownej próbie przekroczenia linii płomieni.

7. SKROPLENIE

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole sześciennie + 1/2 POZ.

Opis: dana objętość wilgotnego powietrza, gazowej chmury itp. jest skraplana, przy czym z objętości 1 pola uzyskuje się ok. k100 cm sześciennych cieczy.

8. MROŻĄCE KULE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment + 2 segmenty na rzut.

Zasięg: 1/10 SF w metrach.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: przed elementalistą.

Opis: w dłoni elementalisty przez całą rundę pojawiają się lodowe śnieżki. Każda z nich zadaje 50 obrażeń od zimna, ew. połowę, gdy postać odeprze czar rzutem na odporność nr 8. Każde trafienie zmraża postać, co skutkuje odjęciem jej 20 punktów SZ. Gdy SZ postaci spadnie do zera, traktuje się ją jak zamrożoną (nie może się ruszać) na k10 rund + 1/POZ elementalisty. Po tym czasie, jeśli temperatura na to pozwala, postać odzyskuje sprawność ruchu z prędkością 20 punktów SZ na rundę. Jeśli w którejś rundzie postać nie zostanie trafiona śnieżką i nie jest zamrożona, od następnej rundy może ona odzyskiwać utraconą SZ w tempie 20 pkt. na rundę. Uwaga: warunkiem zadziałania danej śnieżki jest dobre wycelowanie (trafienie) przez rzucającego, co każdorazowo sprawdza się rzutem na akt. ZR elementalisty pomniejszoną o ewentualną obronę z magii i akt. ZR ofiary.

9. STWORZENIE MIKSTURY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: używając tego czaru oraz odpowiedniego komponentu i porcji wyjątkowo czystej wody (źródlanej lub magicznie oczyszczonej), elementalista otrzymuje miksturę. Posiada ona jedną cechę użytego komponentu. Czar przenosi tylko cechy bierne i protekcyjne. Na przykład mikstura stworzona z komponentu z trolla umożliwia regenerację analogiczną jak w jego wypadku, a z czerwonego smoka daje niewrażliwość na ogień. Uwaga: czas działania czaru wynosi 1 rundę/POZ. W tym czasie można wypić miksturę lub rzucić na nią inne czary (np. *konserwację*). Czas działania mikstury od momentu jej wypicia trwa 1 rundę/POZ.

10. MORSKA DROGA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na nawigację na bezkresnych wodach (morzach) za pomocą zielonej świetlistej linii wytoczonej między elementalistą, a punktem docelowym (nadbrzeżem), w którym rzucający czar kiedyś już był. Jest ona widoczna tylko dla elementalisty lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Linia biegnie po powierzchni wody, wyznaczając najkrótszą trasę – wcale nie oznacza to, że ominie mielizny, sztormy itp. niebezpieczeństwa. W uzasadnionych przypadkach może wyznaczyć drogę do wraku statku, na którym elementalista się kiedyś znajdował, do podwodnej jaskini itp.

6. ODNALEZIENIE DROGI

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wytwarza na ziemi złote pasmo widoczne tylko dla elementalisty (lub istoty posiadającej powyżej 200 UM). Ciągnie się ono od postaci, aż do miejsca, w którym znajdowała się równe 24 godziny wcześniej. Wracając wzdłuż tej linii można przebyć dokładnie tę samą drogę, którą już się pokonało. Uwaga: linia wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia elementalista był teleportowany lub przemieszczał się w podobny sposób. Linia kończy się w takim miejscu.

7. PRZENIKNIĘCIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dotkniętej istocie – w momencie, w którym ona zechce – pozwala przeniknąć dowolną niemagiczną, całkowicie płaską powierzchnię, o ile jej grubość nie przekracza 1 cm/POZ elementalisty. Za każdy cm grubości, który taka osoba chce dodatkowo przekroczyć, otrzymuje ona 1k100 obrażeń, po czym sprawdza, rzutem na odporność nr 4, czy to przetrwała (a więc czy nie umrze). Użycie *przeniknięcia* lub dostanie się do wody na dłużej niż 6 rund, kończy działanie czaru.

8. MOST

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 3 rundy/POZ.

Obszar działania: łuk o promieniu 2 m na POZ i szerokości 2 m.

Opis: tworzy kamienny most lub schody o powyższych wymiarach. Uwaga: elementalista może w każdym momencie anulować działanie tego czaru.

9. SKRUSZENIE METALU

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 przedmiot (ew. 1 metr sześcienny/50 UM).

Opis: powoduje pęknięcia niemagicznego metalu, które są widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) przedmiot taki ulega zniszczeniu (ewentualnie zadając połowę obrażeń). Żywym i animowanym istotom z metalu (niektóre formy żywiołów ziemi, żelazny golem) czar zadaje 1k10 × 10 obrażeń na każde 2 POZ elementalisty. Czar nie działa na metal zanurzony w wodzie.

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: potencjalnie stały, po użyciu 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 kg suchej materii/POZ.

Opis: pozwala odcinać od bryły metalu, kamienia lub lodu płaskie fragmenty. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie heblem). Czar nadaje się też do ostrzenia broni, zwiększając jej naturalną skuteczność o 50% (bazową dla 100% biegłości), np. poddany działaniu tego czaru miecz długi typowy zamiast bazowej skuteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości, będzie miał skuteczność 180 obrażeń i w podobny sposób zwiększoną szansę TR. Przedmioty powstałe po zadziałaniu tego czaru mają dużo niższą wytrzymałość (decyduje MG). Oznacza to, że ulegają one kompletnemu stępieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ elementalisty, który je ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów, broń nie nadaje się już do niczego, nawet naprawy. Uwaga: umagicznienie ociosanej broni zwiększa dwukrotnie ilość możliwych do zadania skutecznych ciosów.

KRĄG VI

I. PRZEMIANA W ŻYWIOŁAKA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 50 pkt. + 100/typ żywiołaka.

Czas rzucania: 1 runda + 2k10 rund na przemianę.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala elementalście zamienić się w dobrze sobie znany rodzaj żywiołaka własnej specjalizacji (wcześniej trzeba z danym typem obcować przez minimum 1 dzień na typ). Może to być dowolny, znany elementalście typ, choć nie wyższy od połowy jego POZ (zaokrąglając w dół). Nowa postać traktowana jest analogicznie do żywiołaka z POZ 0. Zdolności danego typu żywiołaka oraz ogólne mogą być używane pod 2 warunkami. Po pierwsze, tylko jeżeli nie są to specjalne zdolności związane z rodzimą dla żywiołaków sferą egzystencji, a po drugie muszą być dobrze znane elementalście, tzn. uprzednio udanie przeanalizował taką zdolność na żywiołaku, który jej przy nim używał. W praktyce analiza takiej zdolności trwa k10 godzin i wymaga udanego rzutu na 1/2 INT pomniejszoną o 10 pkt. na typ żywiołaka. W nowym ciele elementalista zachowuje własną INT, MD, wolę (możliwość działania), Energię Życiową, zaś inne współczynniki są odpowiednio przeliczane. Poza nielicznymi wyjątkami elementalista nie może rzucać czarów i używać zdolności profesjonalnych, a także dostaje tylko 1/2 część przynależnych mu punktów doświadczenia. Po śmierci takiego żywiołaka (którym jest elementalista), po rozproszeniu magii lub na życzenie elementalisty, czar mija i w przeciągu 2k10 rund postać odzyskuje pierwotną formę. Wszelkie obrażenia (ubytki itp.) w 90% regenerują się, aczkolwiek nie wskrzesza to elementalisty, jeśli pod postacią żywiołaka został zabity. Podczas tej przemiany istnieje ryzyko, że rzucający czar nie przetrwa tego przemienienia. Stanie się tak, jeżeli w momencie przemienienia w żywiołaka postać nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4 zmniejszoną o 10 pkt. na typ żywiołaka.

2. UKRYCIE ŻYWIOŁU

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny/POZ.

Opis: za pomocą tego czaru elementalista może otoczyć żywioł półmaterialną sferą, która sprawi, że stanie się on całkowicie niewykrywalny. Żadna istota patrząca na żywioł, używająca zdolności wykrycia lub magii nie widzi sfery wypełnionej żywiołem i nie jest w stanie go zlokalizować. Ponadto wszelkie wpływy żywiołu na otoczenie (na przykład temperatura ognia) są neutralizowane i nie działają poza obrębem sfery (ale wewnątrz niej oddziałują na normalnych zasadach). Ukryty wewnątrz sfery żywiołak ma dwukrotnie większą szansę na zaskoczenie ofiary w chwili ataku i może swobodnie ją opuścić (czar przestaje wówczas działać). Elementalista w dowolnym momencie może przerwać działanie czaru. Uwaga: próbując ukryć żywioł spoza swojej specjalizacji, elementalista może wpływać na dziesięciokrotnie mniejszą ilość żywiołu, a czas działania czaru jest dziesięciokrotnie krótszy (decyduje MG).

MAGIA OGNIĄ

3. KULĄ ZAPŁONOWĄ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: służy do zapalania obszaru, na którym znajdują się obiekty muszą wykonać rzut na połowę wytrzymałości (nie dotyczy przedmiotów metalowych i kamiennych), przedmioty łatwopalne ulegają automatycznemu zapaleniu, a większe mają 10%/POZ szansy na zapalenie. Ludzie znajdujący się w obszarze działania tego czaru, dostają k100 ran i mają 5%/POZ elementalisty, że także ulegną zapaleniu.

4. SFERĄ GOREJĄCYCH SERC

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr na POZ wokół.

Opis: wokół elementalisty, który cały czas musi pozostać skupiony, tworzy się sfera, w której wszystkie postacie wpadają w magiczny wyczerpujący szal, który nakazuje im walczyć ze wszystkimi postaciami znajdującymi się w zasięgu wzroku (pomijając elementalistę, który jest dla nich niewidoczny), bez względu na to czy są to wrogowie czy przyjaciele. Za każdą rundę działania czaru, każda postać, która znajduje się w sferze, traci 10 punktów wytrzymałości (10 za 1 rundę, 20 za drugą, 30 za trzecią itd.). Postacie będą walczyły do śmierci przedostatniego z nich lub do czasu, aż wszystkie padną wyczerpane na ziemię. Uwaga: wyjście poza sferę, automatycznie przerywa działanie czaru, lecz ponowne wejście na nowo rozpoczyna jego działanie. Elementalista w każdej chwili może przerwać działanie czaru.

5. STRUMIEŃ OGNIĄ

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota i 50% na każdą kolejną stojącą za nią.

Opis: z dłoni elementalisty wystrzela promień płynnego ognia, który z ogromną siłą trafia w stojącą na wprost postać, zadając jej 50 + k100 na 4 POZ obrażeń od ognia (połowę po udanym rzucie obronnym na odporność nr 8). Ponadto istnieje 50% szansy, że promień przebieje się przez taką postać i zada 50 + k100/6 POZ następnej osobie, stojącej w linii prostej za nią. Po tym promień znów ma 50% na przebicie się i zadanie 50 + k100/8 POZ ran itd.

MAGIA POWIETRZA

3. GROM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 8 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole/5 POZ.

Opis: za pomocą tego czaru elementalista sprowadza z nieba na ziemię ogromną błyskawicę. Wszystkim ofiarom zadaje ona 50 + k10 × 10 obrażeń na każde pełne 5 POZ elementalisty, ew. połowę, jeżeli ofiary wykonały udany rzut na odporność na elektryczność (zmniejszoną o 10 pkt., jeżeli noszą metalowe zbroje). Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko *leczeniem poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniem*. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż grom zawsze uderza pionowo z góry do dołu.



4. CHODZENIE PO POWIETRZU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 9 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (ustala MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać); wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię. Uwaga: elementalisci powietrza mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto, wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, mają nieograniczony czas jego trwania.

5. ODWRÓCENIE GRAWITACJI

Odporność: magentyzm, nr 9.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/5 POZ.

Obszar działania: 1 pole/POZ.

Opis: czar na chwilę odwraca grawitację na objętym obszarze, powodując że wszystkie nie przytwierdzone do podłoża obiekty lub istoty „spadają” do góry. Jeśli podczas lotu zostanie napotkana stała przeszkoda np. sufit, obiekt odnosi identyczne obrażenia i uszkodzenia jak podczas upadku z wysokości. Po zakończeniu działania czaru grawitacja wraca do normy i wszystko, co zostało objęte jego działaniem, normalnie spada na ziemię. Zaklęcie może objąć także obiekty znajdujące się dowolnie wysoko nad obszarem działania.

MAGIA WODY

3. PRZEKLEŃSTWO MARDROGA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: rzucony na żywą istotę powoduje stały i nieprzerwany porost jej włosów z prędkością niezauważalną gołym okiem, ale widoczną jako efekt (np. podczas wizyty u postaci objętej działaniem tego czaru nie widać tego, że rośnie jej broda, ale łatwo zauważyć przy wyjściu, że na początku wizyty postać była gładko ogolona). Prędkość przyrostu włosów wynosi około 1 metra dziennie, zatem wymusza to przywracanie wyglądu do porządku kilka razy dziennie. W przypadku długotrwałego lekceważenia przez postać tego problemu, MG ma prawo nałożyć na nią pewne ograniczenia – z powodu plątania się włosów, czy wreszcie z powodu ich stale zwiększającego się ciężaru. Uwaga: efekt działania tego czaru, wbrew nazwie, nie jest przekleństwem, ale okrotnym żartem elementalisty o imieniu Mardrog, więc nie można się go pozbyć w sposób analogiczny do zdejmowania przekleństw.

4. ŚWIETLISTA WODA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 porcja/POZ.

Opis: dzięki temu czarowi, elementalista jest w stanie nadać zwykłej wodzie pewne magiczne właściwości, które będą objawiały się ledwie zauważalnym świeceniem – jest ono jednak zbyt słabe by np. oświetlać cokolwiek. Tak zaczarowana woda zyskuje podobne właściwości do wody święconej, tj. może posłużyć jako skuteczna broń przeciwko wszelkim martwiakom, zadając im k100 obrażeń za każdą porcję. Rzucenie tego czaru na wodę święconą dziesięciokrotnie zwiększa jej siłę rażenia martwiaków. Uwaga: porcja oznacza ilość mieszczącą się w tradycyjnej butelce na wodę święconą, czyli ok. 0,25 litra.

5. NIEKOŃCZĄCY SIĘ REJS

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 10 metrów + 1/POZ wokół.

Opis: czar ten działa na wodę, która znajduje się poniżej kadłuba statku, łodzi czy innego martwego obiektu pływającego. Dzięki niezwykle silnym i szybkim zmianom nurtu statek, choć pozornie porusza się normalnie, pozostaje w miejscu. Pozwala to unieruchomić statek (na nic nie zdają się wysiłki osób sterujących statkiem), uniemożliwiając mu odpłynięcie, dryfowanie, czy upadek z wodospadu itp.

MAGIA ZIEMI

3. STWORZENIE KLEJNOTU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 60 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 6 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamień.

Opis: przemienia zwykły kamień w nieoszlifowany kamień szlachetny. Trzeba wydać 2 PM na każdą 1 szt. złotą zamierzanej wartości klejnotu. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny, a jego wielkość odpowiada żądanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu, wielkość i wagę ustala MG. Elementalista może w ten sposób produkować kamienie szlachetne do maksymalnej wartości 300 szt. złota/POZ, jednakże gdy posiada odpowiednią księgę alchemii, nie obowiązują go limity, a ponadto wykorzystuje o połowę mniej PM. Wartość tę można uzyskać dopiero po umiejętnym jubilerskim obrobieniu kamienia. Normalnie stworzony minerał posiada 1/10 wartości oszlifowanego klejnotu. Podczas rzucania tego czaru elementalista musi mieć przed sobą wzór klejnotu oraz próbkę (wystarczy okruch – zależnie od MG) materiału, z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru zużywa się ją). Wzór klejnotu to rozrysowana sieć krystalicznych wiązań; każdy kamień szlachetny ma inną. Zdobycie wzorów najcenniejszych kamieni np. diamentu jest niezwykle trudne.

4. SFERA UNIERUCHOMIENIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 metra + 1 metr/2 POZ.

Opis: wszyscy wrogowie, którzy nie wykonają udanego rzutu obronnego przeciwko polimorfii (odporność nr 10), wrastają w ziemię i nie są w stanie oderwać od niej nóg. Oznacza to niemożliwość ucieczki i korzystania ze swojej Zręczności do bronięcia się – także w postaci bonusu do Obrony. Każda postać, która znajdzie się w obrębie działania czaru musi co rundę wykonywać rzut obronny i w przypadku jego powodzenia odzyskuje swobodę ruchów tylko na czas trwania tej rundy. Czar nie działa na postaci latające.

5. WNIKNIĘCIE W ZIEMIĘ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: elementalista.

Opis: po zakończeniu inkantacji elementalista kładzie się na ziemię i spoczywa tak do końca rundy, kiedy to jego ciało zespala się z ziemią tworząc jednolitą, niemagiczną mieszaninę, której praktycznie nie da się wykryć. W tej postaci elementalista nie może się przemieszczać, nie może rzucać czarów ani komunikować się – znajduje się w stanie podobnym do *letargu*, ale zdaje sobie sprawę z upływającego czasu oraz obecności w pobliżu innych istot. W tym stanie nie można zadać mu żadnych obrażeń, a ewentualna agonia nie pogłębia się. Nie jest też konieczne pożywianie się i picie, jednakże w przypadku długich okresów przebywania w tym stanie (więcej niż 24 godziny) przez analogiczny czas elementalista musi odpoczywać i regenerować siły przy pełnym zaopatrzeniu w pożywienie. Działanie czaru kończy się, gdy zapragnie tego elementalista. Uwaga: wszelkie przeszkody w czasie wnikania w ziemię – uderzenie, zranienie czy też szturchnięcie, powoduje przerwanie działania czaru. Elementalista z UM powyżej 200 punktów może przenikać przez inne podłoże złożone z żywiołu ziemi – kamienie, skały itp.

KRĄG VII

1. POWIĘKSZENIE/ZMNIEJSZENIE

ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund na POZ.

Obszar działania: 1 istota na 10 POZ.

Opis: choć fizycznie czar ten zwykle nie zmienia żywiołaka, znacząco wpływa na jego współczynniki. I tak podstawowy współczynnik rośnie dwukrotnie, a pozostałe o 25%. Ponadto żywiołak otrzymuje dodatkowe wyparowania w wysokości 50 pkt. oraz dodatkowe 10 punktów do Obrony. W przypadku zmniejszenia żywiołu należy odjąć analogiczne wielkości, ale żeby zaklęcie zadziało, ofiara musi oblać test na odporność nr 3 (zaklęcia).

2. UŚPIENIE ŻYWIOŁAKA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 żywiołak/2 POZ.

Opis: ten czar działa na wszystkie żywiołaki i istoty, które swój byt opierają na jakimś żywiole, ale nie są golemami. Jeżeli wybrane wzrokiem istoty nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 2, natychmiast zapadają w sen. Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można tylko bardzo brutalnym sposobem – kopiąc ją i tłukąc bez opanowania przez k10 (premiowane) rund, zadając przy tym znaczną ilość czasowych obrażeń (znikają po 1 dniu, gdyż są to zwykłe odpowiedniki siniaków i stłuczeń). Obudzona istota musi jednak wykonać powtórny rzut obronny albo znów zaśnie i wtedy brutalną czynność budzenia należy powtórzyć. I tak do skutku. Uwaga: stworzenia, które były nastawione przychylnie do ementalisty, wykonują rzut obronny tylko na połowę odporności.

MAGIA OGNIĄ

3. SPOPIELENIE

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr sześcienny/5 POZ.

Opis: czar ten potrafi wokół danego przedmiotu lub istoty stworzyć otoczkę, która po uaktywnieniu wyzwala żar o ogromnej temperaturze. Nie zadziała on jednak, jeżeli ofiara nie może być zamknięta w objętości czaru. Zależnie od MG objętość humanoidalnych lub jaszczurolształtnych istot liczy się tak, że ok. 1,25 metra wysokości lub długości odpowiada objętości 1 metra sześciennego. Jeźdźca na koniu lub dwie istoty przytulone do siebie (minimum plecami) traktuje się jako jedną istotę (cel). W praktyce może to uchronić przed byciem objętym przez ten czar. *Spopielenie* umiejscowione wokół istoty potrafi spalić jej ciało. Ofiara taka wykonuje rzut na połowę odporności nr 8 (ogień). Udały oznacza, że czar nie wytworzył temperatury, która mogłaby wyrządzić krzywdę, zaś nieudany, że ciało ofiary pomogło zainicjować pełny efekt czaru. W praktyce oznacza to otrzymanie k100 × 10 obrażeń na 5 POZ elementalisty. W wypadku, gdy doznane od ognia obrażenia dziesięciokrotnie przewyższyły ŻYW ofiary, uznaje się, że została ona zwęglona (a więc by ją ewentualnie wskrzesić, potrzebna jest kolejno *regeneracja Energii Życiowej* i *regeneracja ciała*). Przedmioty znajdujące się przy ciele ofiary mogą także ulec zniszczeniu. MG dla każdego z nich wykonuje rzut na połowę wytrzymałości. Nieudany oznacza otrzymanie uszkodzeń o wartości 1/10 siły raniącej. *Spopielenie* umiejscowione wokół wolnostojącego przedmiotu (mieszczącego się w objętości czaru) zmusza MG do wykonania rzutu na połowę wytrzymałości przedmiotu. Nieudany wynik oznacza otrzymanie uszkodzeń w wysokości k100/5 POZ elementalisty. Uwaga: w wypadku rzucenia czaru na istoty pochodzące ze sfer ognia (np. na mastugę, żywioł ognia), czar leczy wszystkie obrażenia.

4. FAŁA OGNIĄ

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: fala o wymiarach 2 metrów wysokości i 6 metrów szerokości.

Opis: tworzy przesuwającą się falę ognia (1 metr na 2 POZ w przód), zadającą 50 obrażeń na 3 POZ + 2k100 ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 8.

5. ODTWORZENIE Z POPIOŁU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda n 5 POZ.

Obszar działania: popiół.

Opis: pozwala na chwilę ponownie złożyć kupkę popiołu w kształt przedmiotu, który został spalony. Odtworzona w ten sposób rzecz zachowuje tylko wygląd pierwowzoru, poza tym staje się jednolita i w barwie popiołu (to znaczy, że nie da się odczytać np. treści spalonego pergaminu). Poza tym jest krucha i rozpada się przy nacisku większym niż potrzebny do jej podniesienia; jednakże wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, elementalista może sprawić, że przedmiot do końca działania czaru odzyska oryginalną twardość. Po zakończeniu działania czaru przedmiot ponownie rozpada się w pył i więcej nie będzie można odtworzyć tego kształtu. Uwaga: aby zaklęcie zadziało konieczne jest posiadanie całego popiołu, w który zmienił się przedmiot – jeśli będzie go mniej czar może się nie udać lub odtworzona rzecz będzie niekompletna, a jeżeli popiołu było mniej niż 50% w ogóle nie da się jej odtworzyć – decyduje MG.

MAGIA POWIETRZA

3. KULA PIORUNÓW

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: do 10 metrów/POZ od kuli.

Opis: elementalista tworzy elektryczną kulę, którą umieszcza w powietrzu w dowolnym miejscu w zasięgu wzroku na danym obszarze. Z niej to w każdej rundzie trwania czaru wyzwala się pioruny w ilości jeden na każde 2 poziomy elementalisty, przy czym każdy, istocie która nie odeprze elektryczności rzutem na odporność nr 9, zadaje 10k10 ran na każde 2 poziomy elementalisty. Tor lotu błyskawicy może tworzyć łuk, jak w przypadku *magicznego pocisku*. Elementalista podświadomie kieruje w kogo leci błyskawica, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w zasięgu wzroku. Uwaga: wyjście elementalisty z zasięgu, jego śmierć lub ogłuszenie, a także pierwszy czar oparty na elektryczności, który dosięgnie kuli, przerywa działanie czaru. Jednakże w przypadku wpisania czaru w runę (pentagram itp.), po jego uaktywnieniu, błyskawice losowo trafiają w żywe istoty znajdujące się w ich zasięgu.

4. KONTROLA OTOCZENIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów/POZ wokół.

Opis: pozwala wykrywać wszelkie nowe elementy w określonym zasięgu, identyfikować przynależność do określonej rasy (jeśli wcześniej się ją znało), wykrywać w przybliżeniu intencje względem siebie (dobre, obojętne, wrogie), wykrywać ewidentne zło lub dobro. Czar ten bez potrzeby skupienia orientuje o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół siebie (nawet gdy są niewidzialne), jednakże jakakolwiek przeszkoda stała (całkowita), jak ściany, sfery ochronne itp. nie dopuszcza kontrolowania całkowicie zasłoniętych obszarów.

5. TRUJĄCY OBŁOK

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: obłok – 1 runda/POZ, paraliż k10 (premiowane) godzin.

Obszar działania: 1 metr sześcienny + 1/10 POZ.

Opis: we wskazanym miejscu tworzy półprzeźroczysty gazowy obłok. Osoby, które znajdują się wewnątrz niego, będą wdychać gaz, którego trujące działanie odczuwają na sobie już w następnej rundzie. Gaz w każdej rundzie zadaje żywym istotom 5 obrażeń/POZ elementalisty. Poza tym osoby oddychające tym gazem muszą wykonać udany rzut na połowę odporności nr 7, w przeciwnym razie zostaną sparaliżowane na k10 godzin (premiowane). Sparaliżowana ofiara nie odnosi kolejnych obrażeń wskutek działania gazu. *Trujący obłok* utrzymuje się zawsze w miejscu, w którym powstał i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, *oczyszczenie powietrza* lub silny powiew wiatru.

MAGIA WODY

3. ZMIANA GĘSTOŚCI WODY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 pole na 5 POZ.

Opis: na objętym działaniem czaru obszarze woda zmienia swoją gęstość w zależności od woli elementalisty. Oznacza to, że wszelkie zanurzone w niej przedmioty lub istoty natychmiast unoszą się na powierzchnię (gdy gęstość wzrasta) lub opadają na dno (gdy gęstość maleje). Próby wypłynięcia istoty z obszaru o małej gęstości, oznaczają konieczność wykonania rzutu na 1/10 SF + 1/10 ZR, zaś niepowodzenie oznacza dalsze opadanie. Uwaga: czar ten działa tak samo bez względu na głębokość wody, jednakże MG może założyć prędkość (zwykle k10 metrów na rundę) z jaką następuje samoczynne opadanie i wypływanie – jeśli postać jest w trakcie zanurzania lub wypływania, wielkość tę należy dwukrotnie zmodyfikować.

4. SUCHA WODA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny na 5 POZ.

Opis: objęta tym czarem woda całkowicie traci swoje właściwości nawilżające – a zatem nie powoduje namaczania, nie wchodzi w reakcje chemiczne i nie rozmagicznia niezabezpieczonych przedmiotów znajdujących się pod wpływem magii. Wciąż jednak jest wodą i jest w stanie dusić polany nią ogień (choć z mniejszym efektem), zaś zanurzone w niej postacie nie mogą oddychać (chyba że mają skrzela). Uwaga: jakkolwiek kontakt suchej wody z normalną lub rzucenie czaru na ilość przekraczającą możliwości objęcia przez czar, automatycznie przerywa jego działanie.

5. GEJZER

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: pod wpływem działania czaru, na wybranym przez elementalistę polu, przez powierzchnię ziemi przebiega się podziemna rzeka, powodując wyrzucenie wszystkiego w górę na wysokość równą POZ elementalisty w metrach (cięższe przedmioty, np. wozy, mogą nie dolecieć aż tak wysoko – decyduje MG). Po wyrzuceniu w górę, woda przestaje tryskać, a wszystko co zostało wyrzucone w powietrze opada na ziemię, otrzymując k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry powyżej 2 metrów wysokości, zaś przedmioty 1 uszkodzenie na 2 metry wysokości. Ofiary przytrzymujące się czegoś, względnie mocno przytwierdzone do podłoża lub dużo cięższe, mogą jedynie stracić równowagę (przesunąć się lub przewrócić). Sprawdza się to rzutem na aktualną ZR lub szansę założoną przez MG. Uwaga: po rzuceniu tego czaru, elementalista jest wyczerpany i musi odpocząć przez k5 rund.

MAGIA ZIEMI

3. REGENERACJA ZDROWIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dzięki temu czarowi elementalista jest w stanie czasowo pozwolić żywej istocie na regenerację, podobną do regeneracji niektórych istot. Warunkiem zadziałania jest kontakt gołej skóry istoty z ziemią, a zerwanie tego kontaktu, na przykład poprzez lewitację, natychmiast kończy działanie czaru. Regeneracja jest w stanie uleczyć wyłącznie obrażenia lekkie, powierzchowne i psychiczne, które nie spowodowały śmierci istoty (jej zejścia do poziomu agonii). Podczas jednej rundy objęta tym czarem istota regeneruje k10 obrażeń na każde pełne 100 UM elementalisty.

4. SKAMIENTENIE

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: istota materialna lub półmaterialna (także np. wampir), która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 10, zostaje zamieniona w kamień. Zastyga niczym posąg w pozie, jaką przyjmowała w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulega także cały ekwipunek i przedmioty trzymane w dłoniach. Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne sięga około 30 pkt. w przypadku kończyn, 60 pkt. w wypadku głowy i 120 pkt. w wypadku korpusu. Tylko czar *ożywienie kamienia* lub magia o podobnym działaniu może odmienić zaklętą w kamień istotę. W takim przypadku ofiara musi wykonać pozytywny rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie odmieni się martwa. Za pomocą tego czaru elementalista może automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot o jednorodnej i stałej konsystencji. Uwaga: jeśli zaklęta w kamień postać zostanie uszkodzona, po odmianie posiada identyczne obrażenia. W niektórych przypadkach może to oznaczać kalectwo (np. odłamanie ręki) lub nawet śmierć (np. odłamanie głowy). W przypadku przewrócenia lub upadku posągu istnieje szansa, że ułame się lub pęknie poszkodowana strona statui (np. 10-50%, decyzja MG).



5. KRYSTALIZACJA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 14 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg materii/5 POZ.

Opis: przemienia w szklany kryształ jednolitą ilość, gładkiej, twardej, niemagicznej substancji typu metal lub kamień (praktycznie nic poza tym). Zachowuje ona kształt użytego do tego przedmiotu, jednakże jest przezroczysta, niemagiczna i standardowo krucha. Elementalista posiadający 150 UM może używać tego czaru do krystalizacji wewnątrz dużych niemagicznych przedmiotów, martwych lub żywych istot. Cel czaru może oprzeć się jego działaniu, jeżeli wykona udany rzut na połowę wytrzymałości (w wypadku przedmiotu) lub połowę odporności nr 10 (w wypadku istoty). Krystalizacja umiejscowiona wewnątrz dużego przedmiotu oznacza k100 uszkodzeń/5 POZ elementalisty. Rzucona na przedmiot cięższy od 1 kg/5 POZ elementalisty sytuuje się losowo, jednak nie dalej niż k100 cm od zamierzonego centrum. Krystalizacja wewnątrz organizmu także umiejscawia się losowo w promieniu k100 cm od miejsca rzućenia. Ofiara czaru doznaje przy tym obrażenia równe k100 × 10/5 POZ elementalisty. Dodatkowo MG wykonuje jeszcze rzut i sprawdza wynik: 1-30 – krystalizacja zniszczyła ważny organ i spowodowała natychmiastowy zgon; 31-60 – jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru *regeneracja ciała* ma o k50 pkt. zmniejszoną SF, ZR i SZ. Dodatkowo z powodu uszkodzenia ważnych organów śmierć nastąpi w ciągu k100 godzin; 61-90 – jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru *regeneracja ciała* ma o k50 pkt. zmniejszoną SF, ZR i SZ; 91-100 – postać nie ma żadnych dodatkowych ograniczeń. Przywrócenie do życia postaci, która zginęła z powodu tego czaru polega na usunięciu szkła, a następnie użyciu *regeneracji ciała*. Tak samo postępuje się w celu eliminacji dolegliwości spowodowanych tym czarem. Uwaga: czar ten działa analogicznie do uzdrowienia na istoty zbudowane z kryształów, jednakże ma największe zastosowanie do tworzenia kryształowych naczyń i innych potrzebnych przedmiotów.

KRĄG VIII

1. UTRWALENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 80 pkt. + specjalne.

Czas rzucania: 1 runda + specjalny.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stałe.

Obszar działania: średnica 1 metra na POZ.

Opis: w zależności od wydanego PM powoduje, że wybrany czar (który rzuci się zaraz po tym czarze) pozostanie na danym magicznym, jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym wypadku nie na istocie). Jeżeli elementalista wyda dziesięciokrotnie większą ilość PM, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś, wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu, nie wywoła jego

jednorazowego efektu. Po wydaniu 100 razy większej ilości PM, elementalista jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodować, że będzie się on uaktywniać tylko w stosunku do konkretnych czynników, jak np. obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp. W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę), zwiększając jeszcze dziesięciokrotnie wydawany PM, można umiejscowić dany czar na stałe na danym obszarze. MG, w oparciu o działanie tego czaru, decyduje czy może on zostać umieszczony na stałe, ew. zmienia jego działanie. Uwaga: pozostałością po rzuceniu tego czaru jest mały magiczny run (najczęściej znak w kształcie inicjału elementalisty), którego zniszczenie lub jakiegokolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru, aczkolwiek założenie na niego blokady PM chroni przed wilgocią itp.

2. WSKRZESZENIE ŻYWIOLAŁA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 340 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: martwy żywiołak.

Opis: czar ten pozwala na wskrzeszenie nieżywego żywiołaka, korzystając z pozostałości, jakie po sobie zostawia. Jeżeli żywiołakowi powiedzie się rzut na połowę odporności nr 4 (szok), w następnej rundzie wstaje z 1 punktem ŻYW. W tym stanie żywiołak jest w stanie tylko wolno się poruszać, zaś pełnię sprawności odzyskuje po 1 dniu lub przywróceniu mu pełni zdrowia.

MAGIA OGNIĄ

3. OGNISTY BICZ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: własna ręka.

Opis: ramię elementalisty (prawe, a dla mańkutów lewe) zmienia się w ognisty bicz, którym może się on posługiwać nawet jeśli nie posiada biegłości w orężu tego typu. Za biegłość służy mu UM i rozpatruje się je analogicznie. Statystyki ognistego bicia są następujące: zasięg – 2, 3, 4; minimalna SF użycia – 60; opóźnienie – 6; obrona – 14 pkt.; ataki na rundę – 1; skuteczność – 130 tnące (od ognia). Oczywiście posiadanie biegłości w biczach może modyfikować te parametry, podobnie jak wielkość UM (biegłości). Wytrzymałość broni liczy się analogicznie do wytrzymałości kończyny (a więc jest równa połowie ŻYW), przy czym po zakończeniu działania czaru ramię wraca do pełni sprawności, nawet jeżeli otrzymało ono obrażenia (uszkodzenia) – wyjątkiem od tej zasady jest odcięcie kończyny-bicza, które oznacza odcięcie ramienia (po przemianie rana nie krwawi – traktuje się ją jak przypaloną). Obrona z tarczy przed uderzeniem bicia jest tylko połowiczna, ponadto 1/10 TR pozwala obwiązać jego koniec wokół wybranego celu, co pozwala wytrącić broń, podciąć (wymagany rzut na akt. ZR ofiary), przyciągnąć mały przedmiot itp. Uwaga: ogień bicia nie rani elementalisty, a sam bicz jest niewrażliwy na wysoką temperaturę. W czasie działania zaklęcia elementalista nie może rzucać żadnych czarów.

4. WYGASZENIE

Odporność: zimno, nr 8.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole/5 POZ.

Opis: dzięki temu czarowi elementalista jest w stanie na wybranych polach wygasić wszelki ogień. Oznacza to, że na początku następnej rundy, na obszarze objętym działaniem tego czaru wszelki ogień gaśnie, temperatura wychładza się, lawa zasklepia itp. Rzucenie tego czaru na żywioł ognia (1 metr wzrostu przelicza się na 1 pole) natychmiast go zabija, ew. zmniejsza jego ŻYW o określoną proporcję. Uwaga: rzucenie tego czaru np. w środku szalejącego pożaru, oczyści drogę z ognia tylko na chwilę – potem obszar ten zajmie się od ognia znajdującego się obok. Podobnie, nie zadziała rzucenie go na powierzchnię aktywnego wulkanu itp.

5. MAGMA

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole/2 POZ.

Opis: pod wpływem czaru jednolita powierzchnia pochodzenia naturalnego (ziemia, skała itp.), która nie ma kontaktu ze źródłem wody, zmienia się w magmę ze wszystkimi jej właściwościami. Wszelkie żywe istoty znajdujące się na obszarze objętym działaniem czaru, muszą wykonać rzut na akt. ZR czy uskoczą, w przeciwnym razie czeka je bolesna śmierć z powodu utopienia w rozgrzanej magmie – w wyjątkowych sytuacjach, czar rzucony wokół postaci, zabija ją, jeśli nie zdąży ona uciec z zagrożonego obszaru przed końcem rundy (o szansach na ucieczkę decyduje MG).

MAGIA POWIETRZA

3. OCALENIE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 800 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: rok.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wywołuje efekt jednorazowego uratowania istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym momencie zagrożenia życia, w którym istota tego zechce. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce, na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy nie ma w pobliżu bezpiecznego miejsca, osłania półręczystą iluzyjną siłą, która inteligentnie potrafi uratować życie postaci. MG może zmodyfikować efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia. Uwaga: czar nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np. z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, *taniec śmierci*, *kradzież cienia*). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

4. ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godz./POZ.

Obszar działania: rzucający.

Opis: daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym oddzieleniu ulega połowa aktualnej Energii Życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci elementalista traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się czynników fizycznych (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się to podobnie jak w przypadku czaru *latanie*, z tym że nie wymaga użycia dodatkowego PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna zbyt daleko oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić w obręb innych sfer egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to po powrocie dusza zginie. Umiera także, jeżeli nie powróci na czas do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią duszy postać widzi magię (jarzy się ona na niebiesko), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm na rundę), ale nic przez nie nie widzi, dopóki z nich nie wyleci. Magiczne powierzchnie i sfery są dla duszy nie do przejścia. Dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można też atakować inne postacie. Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrzykie niewidzialności jej nie ujawni. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość, mogą być otrzymane tylko od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykle osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które rzuciła ona kierunkowo. Aby zranić duszę wystarczy trafić w nią czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę traktuje się jak pod wpływem *stałej niewidzialności*, z tym że nie można jej wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. Żywotność świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała, z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych sfer egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastugów i martwiaków, MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

5. HALUCYNACJA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: 10 pól/POZ.

Opis: na wskazanym miejscu kreuje obszar iluzyjnej rzeczywistości, doskonale wpasowanej w aktualne tło, np. tworzy iluzijną oazę na pustyni lub prawdziwą zmienia w kilka wydm. Ten czar stosowany jest zwykle do upiększania wielu miejsc, tworzenia doskonałych pułapek lub do zabawy. Uwaga: jeśli ktoś nie wierzy w to, co widzi (czyli przykładowy efekt *halucynacji*) – a musi mieć ku temu jakieś podstawy – to kolejnym udanym rzutem na iluzję niszczy fałszywy obraz.

MAGIA WODY

3. ZAMIANA W SOPEL

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: energia zawarta w tym czarze powoduje zamrożenie pary wodnej w powietrzu znajdującym się wokół danej istoty i tym samym uwięzienie jej w lodowym soplu. Uwieczoną postać traktuje się jak w stanie hibernacji – żyje ona, choć jej metabolizm jest znacznie spowolniony, dzięki czemu można w ten sposób uchronić kogoś od śmierci głodowej, opóźnić działanie toksyny itp. (decyzja MG). W wersji bojowej tego czaru, zamrożona postać jest trwale wyeliminowana z walki, aż do czasu jej uwolnienia. W tym stanie jest praktycznie odporna na działanie broni tnącej i kłutej (choć w przypadku zadziałania dużego czynnika, np. pocisku balisty MG może zdecydować inaczej), zaś broń obuchowa zadaje jej podwójne obrażenia. Jeśli sople z uwięzioną w nim postacią otrzyma obrażenia równe podwójnej ŻYW postaci (bez wyparowań), wówczas ulega rozbiciu, łącznie ze znajdującą się wewnątrz postacią – wówczas, aby ją wskrzesić, będzie potrzebna także *regeneracja ciała*. Uwaga: po zakończeniu działania czaru, sople zaczyna rozmrażać w normalnym tempie, zależnym od temperatury otoczenia.

4. ZWIĘKSZENIE/ZMNIEJSZENIE NURTU

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 200 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: duży.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: rzeka.

Opis: po rzuceniu tego czaru na wartką rzekę, elementalista jest w stanie przyśpieszyć lub zwolnić bieg jej nurtu w zależności od własnej woli. Wielkość zmiany zależy od szerokości i głębokości rzeki oraz UM elementalisty. Przykładowo postać o UM równych 100 może dwukrotnie zwiększyć prędkość nurtu rzeki o szerokości 20 metrów i głębokości 2 metrów. Ewentualne konsekwencje tej zmiany zależą od MG.

5. DESZCZ KWASU

Odporność: kwasy, nr 7.

Zużycie PM: 300 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: obszar o promieniu 1 metra/POZ.

Opis: nad wybranym obszarem zbierają się dziwne ciężkie chmury, z których zaczyna padać deszcz. W rzeczywistości jednak nie jest to zwykły deszcz, ale kwas, który powoduje uszkodzenia w zależności od ekspozycji danego elementu na jego działanie. Zwykle niczym niezabezpieczony przedmiot organiczny, np. martwe drewno, otrzymuje k10 uszkodzeń na 1 rundę działania deszczu. Jeśli elementalista zawęzi maksymalny obszar działania czaru, w analogiczny sposób może zwiększyć moc padającego kwasu (dwukrotne zmniejszenie obszaru zwiększa siłę dwa razy itd.). Uwaga: normalnie kwaśny deszcz nie jest w stanie wyrządzić większej krzywdy istotom żywym, poza drobnymi oparzeniami skóry i ew. zniszczeniem ubrań, jednakże dwukrotne zmniejszenie obszaru działania i tym samym wzmocnienie siły kwasu może spowodować obrażenia w wielkości k10 na każdą rundę oddziaływania na gołe ciało (i analogicznie więcej w przypadku jeszcze większego zagęszczenia).

MAGIA ZIEMI

3. ZMIĘKCZENIE METALU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr sześcienny metalu.

Opis: zamienia niemagiczny metal (lub jego stop) w substancję o właściwościach plasteliny. Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń, jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal. Istotom metalowym (niektóre golem, animanty) lub o żelaznej skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu *stalowa skóra*) czar zadaje k100 × 10 obrażeń. Uwaga: w niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę żelaznych wrót, czy do zakładania pułapek).

4. STALOWA SKÓRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: elementalista.

Opis: to potężne zaklęcie uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 100 pkt. wyparowań + 10 pkt./POZ elementalisty. Daje ono także 20 pkt. do wszystkich odporności fizycznych za wyjątkiem odporności na elektryczność i magnetyzm, którą to obniża o 20 pkt. Zaklęcie to automatycznie chroni przed np. zadrapaniami, otarciami itp. W niektórych sytuacjach MG może zdecydować o innym wpływie na postać. Czar ten nie działa, jeśli postać ma na sobie jakąkolwiek metalową zbroję lub jej fragmenty. Nie dotyczy to jednak noszonych broni i tarcz. Uwaga: zaklęcie to automatycznie rozprasza się pod wpływem czarów typu *zmiękczenie metalu*.

5. ZESZKLENIE POWIERZCHNI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr kwadratowy/3 POZ.

Opis: pokrywa podłoże magiczną, szklaną taflą. Tak powstała nawierzchnia silnie przylega do podłoża (tworzy z nim całość). Czar ten służy najczęściej do tworzenia szyb i szklanych przedmiotów. Po zdjęciu ołowianych lub drewnianych form można dzięki niemu uzyskać dowolny kształt. W wersji bojowej najczęściej wykorzystuje się go w jednej z dwóch postaci. Po pierwsze, można nim pokryć podłoże. Staje się ono na tyle śliskie, że chodzące na nogach istoty co rundę zmuszone są wykonać rzut na akt. ZR. Nieudany oznacza, że postać poślizgnęła się i może upaść. Nie działa to jednak na postaci przystosowane do chodzenia po śliskiej powierzchni (np. będące boso). Drugą (i bardzo niebezpieczną) metodą jest pokrycie tym czarem części lub całości wybranej istoty. Postać o SF równej minimum 250 pkt. potrafi siłą mięśni w dowolnym momencie rozerwać obezwładniające ją szkło. Jeżeli ofiara jest zbyt słaba fizycznie, to zostaje całkowicie unieruchomiona. Jeżeli pokryte zostały tylko fragmenty zbroi, to MG może zwiększyć obronę i wyparowania postaci. W wypadku pokrycia szkłem twarzy, postać zaczyna się dusić. W każdej następnej rundzie doznaje k100 obrażeń. Powstałe wskutek rzucenia tego czaru szkło można zniszczyć poprzez rozproszenie magii lub w typowy dla szkła sposób – zniszczeniu podlega po rozerwaniu, ciężkim upadku lub mechanicznym uderzeniu. W wypadku tego ostatniego, tylko silny cios, zadający ponad 5 uszkodzeń, powoduje rozbicie szklanej tafli. Uderzenie takie powoduje gęste pęknięcia szkła w promieniu 1 metra od centrum trafienia. Rundę później szkło na tym obszarze znika. Czynności tej podlega też szkło, które pękło z innej przyczyny (np. jeśli spowodował to inny czar). Elementalista posiadający 200 UM jest w stanie zamknąć np. w kuli, czy prostopadłościanie przedmiot o określonych rozmiarach, ew. istotę (również półmaterialną, ale nie eternalną lub posiadającą antymagię), która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 10. Wszelkie funkcje życiowe ofiary czaru zostają spowalniane, tak że postać taka jest w stanie analogicznym do *letargu* (tzn. nie musi jeść, pić i wszystkie zmysły przestają czasowo funkcjonować). Aby uwolnić (i zarazem obudzić) taką postać (przedmiot), należy z zewnątrz stłuc ten kryształ, przy czym uwięziona osoba wykonuje rzut na szok, by sprawdzić czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

KRĄG IX

1. KLĄTWA ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota/5 POZ.

Opis: postać objęta tym czarem w żaden sposób nie odczuwa jego skutków. Jednakże w chwili, gdy jej Żywotność spadnie do zera (postać osiągnie stan agonalny), jej ciało zostaje rozerwane eksplozją żywiołu, który dodatkowo

zadaje 2k100 obrażeń wszystkim sojusznikom umierającej postaci (połowę po wykonaniu udanego rzutu na odporność nr 3). Sama postać automatycznie umiera, zaś jej ciało przed ewentualnym wskrzeszeniem trzeba poddać *regeneracji ciała*. Uwaga: nazwa może być myląca, ponieważ nie chodzi tutaj o klątwę jako taką, więc nie ma potrzeby podejmować kroków w celu jej zdjęcia po upływie czasu działania czaru.

2. PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIOŁU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt./typ.

Czas rzucania: k10 rund/typ.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund na POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w zależności od PM i posiadanych zdolności, elementalista jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywioła ze swojej specjalizacji. Jeśli użyje 90 PM i ma 100 UM, to działa na każdy magiczny żywioł. Jeśli użyje 180 PM i ma 150 UM, to działa na małego żywiołaka. Jeśli użyje 270 PM i ma 200 UM, to działa na typowego żywiołaka. Jeśli użyje 360 PM i ma 250 UM, to działa na dużego żywiołaka. Jeśli użyje 450 PM i ma 300 UM, to działa na arcyżywiołaka. Przywołany żywioł, na czas trwania czaru, jest posłuszny elementaliście. W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. żywioły ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry. Uwaga: przywołanie żywiołaka spoza swojej specjalizacji kosztuje dwukrotnie więcej PM.

MAGIA OGNIĄ

3. PŁYNNY METAL

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 18 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maksymalnie 1 kg/POZ.

Opis: czar ten potrafi rozgrzać do czerwoności i stopić jeden metalowy przedmiot lub metalową kompozycję (np. zbroję). Przedmioty platynowe, adamantytowe i magiczne mają prawo do wykonania rzutu na połowę swej wytrzymałości, który chroni je przed efektem czaru, zaś przedmioty z domieszką mitrylu lub całkowicie mitrylowe automatycznie rozpraszają czar. Postać, która dotknie dłońmi płynnego metalu albo trzyma metalową broń lub tarczę w momencie jej roztopienia, doznaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która miała kontakt ze stopionym przedmiotem. Kończyna taka otrzymuje dziesięciokrotnie więcej obrażeń, a ponadto wszystkie wykonywane przy jej pomocy czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Oznacza to m.in. zmniejszenie do połowy szansy trafienia, rozbezpieczenia pułapki, czy rzucania czarów. Stopienie metalowego przedmiotu, który ofiara trzymała nad korpusem lub noszonej przez nią metalowej zbroi sprawia, że płynny metal spływa po jej ciele przez najbliższą rundę na każdy kilogram wagi tego przedmiotu. Oznacza to otrzymywanie przez nią w każdej rundzie 10 obrażeń/1 kg roztopionego metalu. Doznawane obrażenia traktowane są jako poważne, ponadto z powodu bólu wywołanego przez spływający po ciele metal (nie dotyczy to martwiaków i golemów) postać jest unieruchomiona. W wypadku kontaktu twarzy z płynnym metalem w każdej takiej rundzie istnieje 25% szansy, że ofiara straci oko.

4. POWSTRZYMANIE ERUPCJI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1k100 rund/10 POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: za pomocą tego czaru elementalista jest w stanie na pewien czas powstrzymać wybuch (erupcję) określonego, spodziewanego, pojedynczego źródła ognia lub energii. Wcześniej musi on jednak dokładnie je zlokalizować. Jest to skuteczne np. przy erupcji z pojedynczego krateru wulkanu, czy wybuchu łatwopalnej substancji. Uwaga: od decyzji MG zależy, czy czar chroni przed eksplozją PM, która najczęściej wynika z popełnienia błędu przy pracy. Jeżeli jednak wykonywana czynność zmieści się w czasie działania czaru, przeprowadzająca ją osoba nawet nie zorientuje się, że popełniła błąd.

5. OŻYWIECIE CIEŃ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 200 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: elementalista.

Opis: pozwala tchnąć część życia elementalisty w jego cień, co oznacza konieczność poświęcenia dowolnej liczby punktów ŻYW. Ożywiony cień dysponuje własną szczątkową wolą (zależną od woli elementalisty) i jest traktowany jako dodatkowy przeciwnik dla wrogów rzucającego czar. Cień może walczyć za pomocą cienia tego, co elementalista trzymał w dłoniach w chwili rzucenia czaru z biegłością równą połowie UM elementalisty (miecz, laska, pięści), zadając obrażenia równe połowie normalnych obrażeń, jakie zadawałby elementalista mając biegłość cienia. Cień może zranić wyłącznie broń magiczna, srebrna oraz czary (traktuje się go jako osobny cel). Po utracie wszystkich punktów życia lub zniszczeniu wszelkich źródeł światła – rozpada się. Jego zasięg liczony jest normalnie, tak jak zasięg trzymanej broni, licząc od pola, na którym stoi elementalista. Uwaga: cień może bronić elementalisty także po utracie przez niego przytomności, ew. śmierci – robi to instynktownie, zależnie od interpretacji MG. Uwaga: żadne światło (także magiczne) nie wpływa na ożywiony cień, jednak jest niezbędne do rzucenia tego czaru.

MAGIA POWIETRZA

3. MAGICZNY OBŁOK

Odporność: gazy, nr 7.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: k5 metrów sześciennych/5 POZ.

Opis: we wskazanym miejscu tworzy półprzezroczysty gazowy obłok, którego magiczne działanie ustalił wcześniej elementalista. W zależności od nagromadzonej wiedzy (i MG) jest w stanie tak go uaktywnić, aby działał jako np. trujący,



usypiający, duszący albo pyłowy. Wybrany efekt wpływa na ofiary, które znalazły się w obszarze działania czaru i nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 7. *Magiczny obłok* utrzymuje się zawsze w miejscu, w którym powstał i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, *oczyszczenie powietrza* lub silny powiew wiatru.

4. NIEMATERIALNOŚĆ

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 18 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: elementalista.

Opis: zmienia postać elementalisty (wraz z posiadanym ekwipunkiem) w formę niematerialną, poprzez sprawienie, że ciało staje się nieobecne na materialnym planie egzystencji, zaś jego miejsce zajmuje sam cień postaci. Będąc niematerialnym, może przenikać przez wszelkie niemagiczne i niesrebrne obiekty (ściany, bronie, ciała istot), jednak sam także nie jest w stanie wpłynąć na nic fizycznie lub magicznie, gdyż w tej postaci nie może rzucać czarów, ani korzystać z przedmiotów i magii, które miał przy sobie w momencie przemiany. Elementalista może poruszać się na zasadzie *latania*, pokonując w ciągu rundy maksymalnie tyle metrów, ile wynosi jego SZ. Niematerialna postać widzi i słyszy normalnie, jednakże nie odczuwa żadnych czynników fizycznych i psychicznych, nawet wówczas, gdy są one wywołane przez magię. Wyjątkiem od tego są bronie srebrne i magiczne oraz wszelkie srebrne i magiczne obiekty, które są nieprzenikalne dla niematerialnych. Uwaga: niematerialne postacie mogą zostać zranione przez wszelkie martwiaki co najmniej piątego typu, wszelkie istoty emanujące aurą ewidentności (sama aura nie wystarcza), golem, większość magicznych istot pochodzących z innych sfer egzystencji itp. W wypadku śmierci (ŻYW nie zmienia się po przemianie), niematerialna istota wraca do dawnej postaci, chyba że pozostawała niematerialna zbyt długo.

5. OBECNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 900 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: tworzy widziadło wyobrażające elementalistę, posiadające specyficzne cechy. Koncentrując się, elementalista jest w stanie widzieć, słyszeć, mówić, a także odczuwać tak, jakby był na jego miejscu. Widziadło można wysłać w dowolne miejsce, które się wcześniej widziało (dematerializacja trwa pełną rundę). Rzucający czar może w dowolnym momencie, kosztem jednej rundy, zamienić się miejscami z widziadłem. Widziadło może poruszać się na zasadzie powolnego lotu, pokonując w ciągu rundy 10 metrów, jednakże nie jest w stanie wpłynąć na jakiegokolwiek materialne obiekty (ściany, drzwi, magiczne bariery itp.), ani ich przebyć. Po utracie koncentracji przez elementalistę, widziadło rozpada się w ciągu 5 segmentów, jednak ponawiając koncentrację, ma on szansę równą 5%/POZ (ale maksymalnie 95%), że zdoła je odtworzyć. Samo widziadło jest widzialne, chyba że w momencie rzucania czaru elementalista był niewidzialny, zaś jego wygląd, ZR i SZ są adekwatne do posiadanych przez czarującego. Widziadło można na stałe zniszczyć dowolnymi czarami zadającymi obrażenia psychiczne lub od elektryczności, gdyż niszczą one jego strukturę i dekoncentrują kierującego nim czarodzieja. Uwaga: w danym momencie elementalista może posiadać tylko jedną obecność powstałą przy użyciu tego czaru.

MAGIA WODY

3. FAZA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/100 UM.

Obszar działania: elementalista.

Opis: pozwala tak przyspieszyć dla siebie czas, że każdy pozostały w tej rundzie (i ew. w następnych) segment (czyli 10 punktów SZ) liczy się dla elementalisty jak 1 cała runda. Przykładowo jeśli po rzuceniu tego czaru do końca rundy zostało elementaliście jeszcze 30 pkt. SZ (3 segmenty), wówczas może to traktować jakby miał jeszcze 3 rundy i może np. rzucić 3 czary. Poruszając się w trakcie trwania fazy, postać ma dwukrotnie zwiększoną obronę ze ZR (względem innych) i bez problemu jest w stanie uchylić się przed atakami z daleka, czy przed większością czarów (z wyjątkiem niektórych wielkoobszarowych i pocisków zawsze trafiających w cel, jak *magiczny* i *czarny pocisk*, *piorun*). Jeżeli zechciałby w tym stanie atakować wręcz, to przeciwników traktuje jak niezwykle spowolnionych (liczy im się wyłącznie obrona ze zbroi i ew. z magii) i, jeżeli zbyt długo nie przebywa w jednym miejscu, to nie musi obawiać się ich ciosów. Uwaga: jeżeli elementalista musi już odpoczywać na skutek zmęczenia lub wyczerpania po rzuceniu określonego czaru, to oczywiście liczy mu się to w rundach fazy (o ile mu jeszcze zostały).

4. ZACHOWANIE ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt. + równy naturalnej ŻYW.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 24 godziny.

Obszar działania: elementalista.

Opis: powoduje, że elementalista zyskuje ponadnaturalną żywotność dziesięć razy większą od poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa Energii Życiowej, odporności i rozciągłości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. uzdrowiona, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy. ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie zażyczył elementalista. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego rzutu na połowę Umiejętności Magicznych.

5. WYWOŁANIE GRADU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: obszar o promieniu 1 metra/POZ.

Opis: nad wybranym obszarem zbierają się dziwne ciężkie chmury, z których zaczyna padać grad wielkości kurzych jaj. W wyniku opadających na ziemię lodowych pocisków, każda postać, która nie jest w żaden sposób przed tym zabezpieczona, otrzymuje k100 obrażeń obuchowych na każdą rundę przebywania w strefie rażenia gradu. Ponadto każdy przedmiot otrzymuje k10 uszkodzeń na rundę. Dodatkowo, w przypadku postaci, która nie posiada hełmu, MG ma prawo ustalić szansę (np. 5%), że gradowy pocisk trafił w głowę – w przypadku takiego uderzenia postać musi wykonać udany rzut na szok (odporność nr 4) inaczej traci przytomność na k10 rund. Uwaga: w przypadku działania tego czaru MG ma prawo ustalić dodatkowe jego konsekwencje – np. całkowite zniszczenie upraw na obszarze, na którym pojawił się grad.

MAGIA ZIEMI

3. POCHŁONIĘCIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 2 rundy.

Obszar działania: 1 pole/4 POZ o głębokości i szerokości 1 m/4 POZ.

Opis: we wskazanym miejscu owiera szczelinę w ziemi, która może pochłoniąć stojące w pobliżu istoty. Chcąc uniknąć zguby, muszą one wykonać rzut na odporność nr 3, a ponadto uskoczyć, wykonując test na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt/POZ elementalisty. W następnej rundzie szczelina zamyka się, a pochłonięte ofiary giną po k5 rundach od uduszenia i zmiażdżenia. Czar nie ma efektu, gdy pod powierzchnią znajduje się niestałe lub puste podłoże (np. pokój, jaskinia, woda). Istoty latające unikają *pochłonięcia*.

4. DEZINTEGRACJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub 1 przedmiot.

Opis: wyzwala niszczycielską energię, która jest w stanie rozszepić w niewidzialnie mały pył istotę (i jej osobisty ekwipunek) lub przedmioty, które nie odeprą czaru. W stałych fragmentach skał, ścian itp. dużych obiektach jest w stanie niszczyć tyle fragmentów, dopóki któryś nie odeprze czaru (kolejność, jednorazowa masa, wytrzymałość itp. ustalane są przez MG w zależności od materiału – np. w miękkiej skale tworzy dziurę o średnicy 2 metrów). Uwaga: czar jest w stanie jednorazowo zniszczyć każdą magiczną barierę lub energetyczną strefę ochronną itp.

5. KLEJNOT ŻYCIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1200 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: klejnot o minimalnej wartości 500 sztuk złota.

Opis: powoduje, że jednolity klejnot staje się magiczny. Najważniejszym znaczeniem takiego klejnotu jest fakt, że jeżeli elementalista go dotyka, to automatycznie neutralizuje odnoszone obrażenia o wartość klejnotu (1 sztuka złota wartości to 1 obrażenie). Oczywiście w pewnym momencie mogą się one wyczerpać, wówczas klejnot rozpada się. Obrażenia nie są jednakże redukowane w wypadku otrzymania ciosu, którego leczenie wymaga *regeneracji ciała*. W praktyce oznacza to niemożliwość zagojenia rany powstałej np. po obcięciu kończyny. Zwykle taki klejnot wprawia się w biżuterię, którą elementalista nosi blisko ciała. Uwaga: czar *ceremonia* lub rozbicie klejnotu, niszczy jego moc.

KRĄG X

1. TRON ŻYWIOŁU

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 godz.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamienny tron.

Opis: utrwala antyczną, ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie, który odtąd zaczyna emanować energią żywiołu. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechanicznie zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania, ale żywioł przeciwny do specjalizacji elementalisty zadaje podwójne uszkodzenia). Tak umagicznione miejsce, siedzącemu na nim



elementaliście podwaja antyodporność rzuconych czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego. Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez elementalistę czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/POZ elementalisty. O tym, czy dany czar rzucony na sądzącego na tronie jest dla niego szkodliwy, decyduje MG. Dodatkowo *tron żywiołu* siedzącemu nań daje antymagię o wartości równej 1%/POZ, całkowicie chroni przed żywiołem ze specjalizacji elementalisty, i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu, w promieniu 5 metrów, roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią oni tej siły udanym rzutem na połowę odporności nr 5 (ewentualnie zmniejszoną jeszcze o antyodporność). Ta cecha nie wpływa jednak na innych elementalistów o minimum 1 POZ. Niepowołanym istotom, które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń na każdą rundę w niej pobytu. W praktyce więc, w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30 itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą elementalistą (na minimum 1 POZ) zadaje jej 1k100 × 10 obrażeń. Uwaga: w wypadku większych bitew, często trony takie umieszczane są na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

2. INTENCJA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli elementalisty. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM, albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota, albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można np. wpłynąć na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik (z wyjątkiem Zauważenia), jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

MAGIA OGNIĄ

3. PŁOMIEŃ ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 + 1k10 rund.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: tworzy magiczne płomienie, które każdej istocie stojącej w ich obrębie regenerują całą Żywotność pod koniec każdej rundy. Czar ten działa na zasadzie uleczenia, ponadto jest w stanie natychmiastowo spalić każdego martwiaka, który znajdzie się w ich zasięgu (chyba, że posiada on efektywną antymagię).

4. STOPIENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maksymalnie 1 kg/POZ.

Opis: potrafi rozgrzać do czerwoności i stopić dowolny przedmiot o stałej i w miarę jednolitej konsystencji, który podlega zjawisku topienia. Przedmioty platynowe, adamantowe i magiczne mają prawo do wykonania rzutu na połowę swej wytrzymałości, który chroni je przed efektem czaru, zaś przedmioty z domieszką mitrylu lub całkowicie mitrylowe automatycznie rozpraszają czar. Postać która dotknęła dłońmi stopionego przedmiotu albo trzymała broń lub tarczę w momencie jej roztopienia doznaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która miała kontakt ze stopionym przedmiotem. Kończyna taka otrzymuje dziesięciokrotnie więcej obrażeń,

a ponadto wszystkie wykonywane przy jej pomocy czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Oznacza to m.in. zmniejszenie do połowy szansy trafienia, rozbezpieczenia pułapki, czy rzucania czarów. Stopienie przedmiotu, który ofiara trzymała nad korpusem lub noszonej przez nią zbroi sprawia, że płynna substancja spływa po jej ciele przez najbliższą rundę na każdy kilogram wagi tego przedmiotu. Oznacza to otrzymywanie przez nią w każdej rundzie 10 obrażeń/1 kg roztopionej substancji. Doznawane obrażenia traktowane są jako poważne, ponadto z powodu bólu wywołanego przez spływającą po ciele substancję (nie dotyczy to martwiaków i golemów) postać jest unieruchomiona. W wypadku kontaktu substancji z twarzą w każdej rundzie istnieje 25% szansy, że ofiara straci oko. Uwaga: golem z reguły są całkowicie odporne na działanie tego czaru. W przypadku rzucenia czaru na mieszaninę substancji, elementalista może wytopić jedną z nich, lecz działanie podwyższonej temperatury może także zadziałać na drugą (decyzja MG).

5. ERUPCJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: wytwarza ogromną energię, która w ciągu rundy zadaje k10 × 100 obrażeń wszystkim istotom znajdującym się w jej zasięgu. Wykonanie udanego rzutu na połowę odporności nr 5 zmniejsza doznane wskutek erupcji obrażenia do połowy. Czar w zasadzie nie wpływa na znajdujące się na obszarze jego działania przedmioty, o ile nie są one trwale przymocowane do podłoża, choć stałe fragmenty budowli, kruche i cięższe przedmioty najczęściej ulegają zniszczeniu, odnosząc k10 × 10 uszkodzeń. Wszystkie nie leżące na ziemi istoty i przedmioty o masie poniżej 10 kg/POZ elementalisty są wyrzucane w powietrze na wysokość k10 metrów. Od wstrząsu przy upadku istota doznaje k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów, z której spadała. Lądowanie na miękkim podłożu, w zależności od MG, może oznaczać zmniejszenie ilości obrażeń o połowę lub nawet całkowity ich brak. Każda istota o odporności na energię poniżej 100 pkt., znajdująca się w zasięgu *erupcji*, musi dodatkowo wykonać udany rzut na odporność nr 4. Niepowodzenie skutkuje śmiercią wskutek doznanego szoku termicznego.

MAGIA POWIETRZA

3. WZROK PRAWDY

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 istota (zasięg jej wzroku).

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charakter, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Elementalista wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Poddane dokładnym oględzinom (pełna runda) przedmioty ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

4. SKOK CIŚNIENIA

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 200 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: stożek o kącie 60 stopni i wysokości 2 pól przed elementalistą.

Opis: pod wpływem tego czaru zmienia się ciśnienie powietrza w miejscu wskazanym przez elementalistę. Powoduje to określone konsekwencje – rozhermetyzowanie zabezpieczonych pojemników, rozbicie zamkniętych naczyń itp. Rzucony bezpośrednio na istotę żywą, powoduje zadanie jej $k10 \times 100$ obrażeń (połowę po udanym rzucie na odporność nr 4). Szczegółowe efekty działania tego czaru, w oparciu o warunki, w jakich został rzucony, określa MG.

5. WIR

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole sześciennie.

Opis: na określonym obszarze tworzy pochodzący z innego planu egzystencji wir energii, który jest w stanie porwać każdą istotę, o ile nie zdoła ona w porę opuścić tego miejsca. Aby tego dokonać, należy wykazać się refleksem (udany rzut na akt. SZ) oraz uskoczyć (udany rzut na akt. ZR). Istota pochwycona przez wir jest przenoszona w losowe miejsce w promieniu $k100$ km, aczkolwiek istnieje szansa w wysokości 1%/POZ elementalisty, że trafi na losowy plan lub półplan egzystencji. W przypadku przeniesienia do innej sfery egzystencji należy sprawdzić rzutem na odporność nr 4, czy porwana istota przeżyła tę podróż. Uwaga: wir jest w stanie pochwyć wszystkie przedmioty, które nie zostały przytwierdzone na stałe do podłoża.

MAGIA WODY

3. OCZYSZCZENIE SKÓRY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: woda.

Opis: rzucony na dowolną ilość wody nadaje jej właściwości oczyszczenia skóry pierwszej postaci, która zostanie nią obmyta lub się w niej zanurzy. Oczyszczenie usuwa wszelkie zmiany chorobowe, rany, owrzodzenia, blizny, tatuaże itp., tak że stają się one zupełnie niewidoczne i niewykrywalne przez 1 godzinę na POZ elementalisty. Po upływie tego czasu skóra stopniowo zaczyna wracać do pierwotnego stanu, tak że po upływie kolejnych godzin (1 na POZ rzucającego czar) znów jest taka jak wcześniej. Uwaga: w przypadku małej ilości cieczy i obmywania nią postaci, należy wykonać rzut na akt. ZR, aby sprawdzić, czy obmycie było dokładne i nie pozostały na skórze żadne ślady.

4. NACZYNIE BEZ DNA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: naczynie pełne cieczy na bazie wody.

Opis: rzucony na naczynie, w którym znajduje się ciecz na bazie wody (a zatem zadziała np. w przypadku wina, deszczówki, krwi, ale nie zadziała w przypadku np. rtęci) spowoduje, że z naczynia będzie można wylać dziesięciokrotnie większą objętość, niż znajdowała się w nim pierwotnie. Uwaga: rzucenie czaru na naczynie z magiczną miksturą, spowoduje że będzie można odlać z niej dziesięciokrotnie większą ilość płynu, ale jego moc będzie 10 razy słabsza (MG ma prawo uznać że 1 porcja tak rozcieńczonej mikstury nie zadziała).

5. PODPALENIE WODY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 300 pkt.

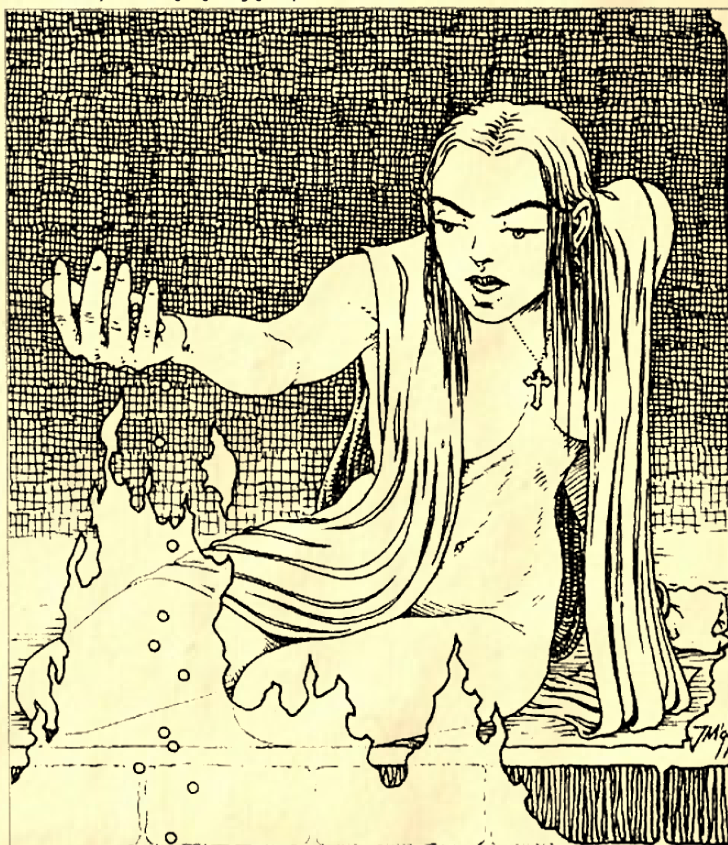
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr sześcienny wody na 3 POZ.

Opis: choć nie zmienia on innych właściwości fizycznych i chemicznych wody, czar ten sprawia, że staje się ona łatwopalna. Pozwala to na podpalenie jej (koniecznie trzeba użyć ognia, woda sama nie zacznie płonąć!) i tym samym objęcie płomieniami wszystkiego, co się w niej znajduje. Jeden metr sześcienny płonie ok. 5 rund. Uwaga: jeśli czar zostanie rzucony na większą ilość wody (np. staw), palna część cieczy będzie unosiła się na powierzchni, umożliwiając jej zapalenie. Niestety w tym przypadku ciała całkowicie zanurzone w cieczy nie będą objęte płomieniem.



3. PAMIĘĆ KAMienia

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kamień lub kawałek skały.

Opis: po rzuceniu tego czaru elementalista jest w stanie w podświadomości poznać wydarzenia jakie miały miejsce w promieniu 1 metra na 5 POZ wokół kamienia. Nie zna słów, jakie wówczas padły, nie jest w stanie rozpoznać dźwięków, ale widzi w pamięci wszystko tak, jakby był tego świadkiem. Jeżeli na kamieniu skonała żywa inteligentna istota, elementalista jest w stanie, po ponownym rzuceniu tego czaru, poznać także pamięć tej osoby (łącznie ze wszystkimi faktami i słowami pamiętanymi przez tę osobę), pod warunkiem, że nie została ona potem wskrzeszona i była ostatnią osobą, która umarła na tym kamieniu.

4. OŻYWIECIE KAMienia

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 skamieniała istota.

Opis: pozwala przywrócić ciało istocie, która wcześniej została poddana petryfikacji (zamieniona w kamień). Odmieniana istota przeżyje ten efekt, jeśli pozytywnie wykona rzut na odporność nr 4 (szok). Uwaga: czar może być też użyty przeciwko kamiennym istotom. Zostaną one zniszczone, jeśli nie wykonają udanego rzutu na połowę odporności nr 10. Ten czar nie działa jednak na gołoty i istoty bezpośrednio związane z żywiołem ziemi (żywioty, żywiołaki). W przypadku gargoi czar nadaje jej formę cielesną.

5. SPOKÓJ KAMienia

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 250 pkt.

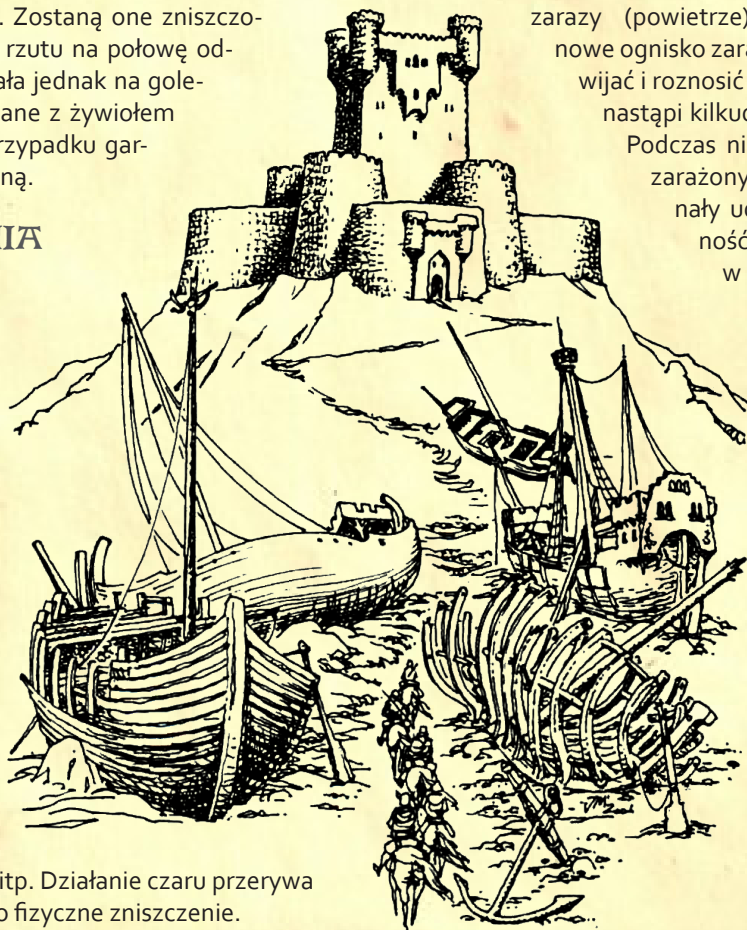
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 1 metr na 5 POZ wokół.

Czas działania: 24 godziny.

Obszar działania: 1 kamień.

Opis: czar rzuca się na kamień, wokół którego przez najbliższe 24 godziny roztacza się obszar spokoju. Oznacza to, że wszystkie osoby, przedmioty itd. znajdujące się w tym kręgu stają się niewrażliwe na czynniki świata zewnętrznego (a także wewnętrznego, gdyby komuś przyszło do głowy np. walczyć wewnątrz kręgu), czyli na warunki pogodowe, temperaturę, gazy, rany, hałas, magię itp. Działanie czaru przerywa czar *skruszenie kamienia* lub jego fizyczne zniszczenie.



I. KLĘSKA ŻYWIOŁOWA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 4 km kwadratowe na POZ.

Opis: przywołuje ogromną innoplanową energię w celu wywołania niekontrolowanego, sztucznego kataklizmu, rozpoczynającego się w widzianym przez elementalistę punkcie i rozchodzącego się na wskazany obszar (oczywiście o ile kataklizm ma realne szanse tam dotrzeć). Istoty na obszarze objętym działaniem czaru muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną. W zależności od specjalizacji elementalisty, *klęska żywiołowa* może przybrać postać – powodzi (woda): ulewne deszcze padają bez przerwy przez k10 dni, a ponadto po 1 dniu wszystkie nieckowate tereny zalewane są na głębokość k5 metrów; trzęsienia ziemi (ziemia): objawia się potężnymi uskokami (przez 2k10rund) i każda istota/przedmiot z prawdopodobieństwem równym 1% na POZ elementalisty może wpaść w powstałą szczelinę. Ofiara może tego uniknąć, jeśli nie jest zaskoczona (sprawdzone rzutem na jej akt. SZ) i utrzyma równowagę (rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ elementalisty). Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp.) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar magi); suszy (ogień): na danym obszarze przez okres k10 miesięcy lub przez okres k10 lat w wypadku terenów suchych nie będzie padało. Każdy zbiornik, w zależności od dopływów, zasobności i długości trwania suszy może wyschnąć;

zarazy (powietrze): pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie się rozwijać i roznosić przez 2k10 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (k10) faza ataku.

Podczas niej następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 6. Sprawdza się to

w każdym dniu nasilenia, zmniejszając odporność na zarazy o 1 punkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym fizycznym kontakcie wykonuje się rzut na odporność nr 6, by sprawdzić czy się nie zarażyło). Najczęściej zarazy są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) może maksymalnie wynosić 1 na każde 5 POZ elementalisty.

2. SOBOWTÓR ŻYWIOŁU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: substancja żywiołu.

Opis: elementalista, z substancji żywiołu o podobnej objętości, może stworzyć swój idealny duplikat. Oczywiście chodzi tu o samo ciało, a więc nie dotyczy jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów i podobnych rzeczy. Taki klon jest wykonany całkowicie z żywiołu i jego istnienie jest zależne od stałego kontaktu z substancją danego żywiołu (np. musi być zanurzony w wodzie). Gdy elementalista sobie tego zażyczy, co trwa 6 rund i wymaga sprawdzenia UM względem połowy ich wartości, może przenieść swoją świadomość i wszystkie cechy umysłowe do tego ciała, co sprawia, że zmienia się ono w fizyczną postać elementalisty. Wymagany jest przy tym rzut na szok, czy przeżyje to przejście. Stare ciało, po oddzieleniu od poprzedniego, wpada w analogiczny stan w jakim dotychczas spoczywało poprzednie – i w ciągu k10 godzin powinno zostać odpowiednio zabezpieczone żywiołem. Przeniesienie się do ciała duplikatu może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi elementalisty, utratą świadomości (np. agonią, ogłuszeniem) lub śmiercią. Od tego momentu ciało martwego sobowtóra ożywa i jest własnym ciałem postaci (np. młodszym). Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego sobowtóra żywiołu.

MAGIA OGNIĄ

3. ILUZJA SŁOŃCA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 10 rund + 1k10 rund.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: niebo.

Opis: na niebie, nad sobą, elementalista umieszcza olbrzymią iluzyjną kulę ognia, która właściwie niczym nie różni się od południowego słońca i niesie podobne konsekwencje co światło słoneczne (np. zadaje obrażenia martwiakom, przerywa działanie niektórych czarów czarnoksiężskich itp.). Czar ten można zneutralizować rozproszeniem magii, ew. czarem *starcie magii*.

4. GEJZER LAWY

Odporność: ogień, nr 8.

Zużycie PM: 750 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: pod wpływem działania czaru, na wybranym przez elementalistę polu, przez powierzchnię ziemi przebija się podziemna rzeka lawy, powodując wyrzucenie wszystkiego w górę na wysokość równą POZ elementalisty w metrach (cięższe przedmioty, np. wozy, mogą nie dolecieć aż tak wysoko – decyduje MG). Po wystrzeleniu w górę, lawa przestaje tryskać, a wszystko co zostało wyrzucone w powietrze opada na ziemię, otrzymując k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry

powyżej 2 metrów wysokości, zaś przedmioty 1 uszkodzenie na 2 metry wysokości. Obiekty przytrzymujące się czegoś, względnie mocno przytwierdzone do podłoża lub dużo cięższe, mogą jedynie stracić równowagę (przesunąć się lub przewrócić). Sprawdza się to rzutem na aktualną ZR lub szansą założoną przez MG. Oczywiście lawa sama w sobie zadaje obrażenia (zwykle śmiertelne) oraz uszkodzenia w wielkości ustalonej przez MG. Uwaga: po rzuceniu tego czaru, elementalista jest wyczerpany i musi odpocząć przez k5 rund.

5. OGNISTE SKRZYDŁA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 350 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 nieobciążona osoba.

Opis: na ramionach postaci, którą dotknie elementalista, tworzą się magiczne ogniste skrzydła. Umożliwiają one wzniesienie się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać wykona przy tym udany rzut na akt. ZR. Szybkość poruszania się w locie wynosi 10 metrów na rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe maksymalnie pod kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można robić nic, co wymaga koncentracji. Jednorazowo lot może trwać maksymalnie tyle rund, ile postać ma aktualnej wytrzymałości. Polecane są więc częste odpoczynki na ziemi (przez 1k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydłami – spada. Od takiego upadku otrzymuje się 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów. Postać wyposażona w takie skrzydła jest całkowicie odporna na działanie ognia (także magicznego), a ponadto może nimi zadawać k10 × 10 obrażeń (od magicznego ognia) przy każdym kontakcie z wrogą osobą, ew. połowę po udanym rzucie obronnym na odporność nr 8. Obrona bliska postaci wzrasta o 100 punktów, a lecące w jej stronę pociski mają 50% szans na spłonienie zanim doleczą do celu (o ile ich spłonienie jest fizycznie możliwe). Uwaga: jeśli postać zechce może osłonić skrzydłami sojusznika przed sygnalizowanym spodziewanym atakiem ogniem, np. przed smoczym zionieniem.

MAGIA POWIETRZA

3. PRÓŻNIA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: bańka o promieniu 1 metra/5 POZ.

Opis: w miejscu wybranym przez elementalistę natychmiast tworzy się bańka próżni, w której mogą znaleźć się wybrane przedmioty lub istoty. Zachowują się one analogicznie jak obiekty w próżni, a zatem lewitują w jej środku, wolno się obracając i nie mają czym oddychać (oznacza to k100 obrażeń od duszenia co rundę). Uwieczona w bańce postać ma obronę liczoną wyłącznie ze zbroi (i ew. magii), ponieważ nie jest w stanie kontrolować swojego ruchu. Uwaga: jeśli czar obejmie więcej osób, mogą one nadać sobie pęd, wzajemnie się odpychając i tym samym wypchnąć się z bańki (wymagany udany rzut na akt. ZR każdej z nich). O skutkach zamknięcia obiektów w próżni (np. konserwacji substancji łatwo psujących się w atmosferze) decyduje MG.

4. ILUZYJNA ARMIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: tworzy 10 istot/POZ.

Opis: tworzy półrzeczywiste w pełni wyekwipowane w broń i typowe dla danej formacji zbrojne oddziały wojowników całkowicie posłusznych elementaliście. Żołnierze ci posiadają maksymalne dla danej rasy i POZ współczynniki. Najczęściej są to wojownicy z 0 POZ, jednak istnieje szansa w wysokości 10%, że będą na 1 POZ, 1% na 2 POZ, 0,1% na 3 POZ itd. Jedną taką postać można zniszczyć poprzez udane niewuierzenie, a poza tym traktuje się ją jako normalną żywą istotę.



5. NIEKOŃCZĄCA SIĘ MGŁA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 700 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: obszar koła o promieniu 1 metra na 2 POZ.

Opis: na wybranym przez elementalistę obszarze natychmiast tworzy gęstą, mlecznobiałą mgłę, w której widoczność jest możliwa tylko na odległość wyciągniętej ręki. Każda istota, która się w niej znajdzie, co rundę przebywa odległość 1 metra, choć może jej się wydawać, że pokonuje więcej. Ponadto postać co rundę musi wykonywać udany rzut na odporność nr 5, inaczej jej pozycja nie zmieni się. W rzeczywistości cały obszar mgły jest osobną półsferą egzystencji o obszarze równym obszarowi czaru, w którym każda postać zostaje uwięziona, aż do czasu jej pokonania – dzieje się to, jeśli uda się ją przebyć zanim czar się zakończy, wówczas istota znajdzie się na zewnątrz sfery, jeśli nie, wówczas na zawsze zostanie uwięziona w półsferze egzystencji. Uwaga: w przypadku gdy postać znalazła się na obszarze mgły w chwili rzucenia czaru, pozostanie w miejscu uchroni ją przed wkroczeniem do półsfery i po zakończeniu trwania czaru będzie znajdowała się w tym samym miejscu – jednakże uczynienie choć jednego kroku oznacza

wejście do półsfery. Jeśli przez obszar mgły przechodzi grupa, np. trzymających się za ręce osób, wówczas do przebycia jednego metra w czasie rundy wystarczy sukces przy rzucie na odporność nr 5 tylko jednej osoby. Elementalista, który rzucił czar może swobodnie poruszać się w tej mgle i nigdy (jeśli tego nie chce) nie wejdzie do półsfery.

MAGIA WODY

3. PANACEUM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 000 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr wody/10 POZ.

Opis: kosztem ogromnej ilości PM czar potrafi nasycić doskonale oczyszczoną wodę mocą wpływania na życie. Istota, która wypije około 1/4 litra tak przyrządzonego płynu zostaje uzdrowiona (patrz czar *uzdrowienie*, str. 157). Litr wypitej wody powoduje fizyczne odmłodzenie postaci o 5 lat. Nigdy wpływa ono na współczynniki psychiczne, biegłości oraz zdobyte doświadczenie. Współczynniki fizyczne nie ulegają zmianie, jeśli odmładzana postać nadal znajduje się w wieku średnim dla danej rasy (w przypadku ludzi pomiędzy 15 a 50 rokiem życia). Wypite jednorazowo dwa litry takiej mikstury umożliwiają zregenerowanie utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten jest zbliżony do czaru *regeneracja ciała*, jednakże może zadziałać tylko na żywe istoty. Dodatkowo następuje uzdrowienie oraz fizyczne odmłodzenie postaci o maksimum 2k5 lat. Istota, która nie jest w stanie spożyć 2 li-

trów panaceum za jednym razem, nie może skorzystać z tej formy działania napoju. Uwaga: każde 0,25 litra wody życia, które dostanie się na ciało martwiaka, powoduje odniesienie przez niego k100 x 10 poważnych obrażeń.

4. ROZSTĄPIENIE MORZA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 000 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina na POZ.

Obszar działania: obszar o długości 1 km na POZ i szerokości 1 metra na POZ.

Opis: rzucony na duży zbiornik wodny (np. morze) powoduje rozstąpienie się wody w taki sposób, że możliwe stanie się przejście na drugą stronę suchą stopą. Po zakończeniu działania czaru, ściany wody opadają, zalewając (i miażdżąc) wszystko co się między nimi znajdzie. Uwaga: rzucony na rzekę może spowodować jej jednostronne wyschnięcie do czasu zakończenia działania czaru. Wszelkie obiekty, które dotąd były zatopione (np. wraki) automatycznie stają się dostępne, o ile znalazły się na obszarze rozstąpienia. W trakcie trwania tego czaru możliwe jest rzucenie kolejnego, np. celem przedłużenia trasy przez wodę.

5. SUBLIMACJA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maksymalnie 1 metr sześcienny lodu na POZ.

Opis: rzucony na bryłę lodu lub zamrożony obiekt pozwala na natychmiastowe przejście lodu do postaci pary wodnej, bez zamoczenia zamrożonego przedmiotu czy stworzenia kałuży wody. Dzięki temu odmrażane istoty nie muszą wykonywać rzutu na szok termiczny (odporność nr 4) sprawdzający czy przeżyją, a także są odporne na niszczycielskie działanie wody (ważne w przypadku pergaminów czy niektórych przedmiotów magicznych).

MAGIA ZIEMI

3. WIDZENIE PRZEZ SKAŁY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund na POZ.

Obszar działania: oczy.

Opis: osoba, na którą zostanie rzucone to zaklęcie, zyskuje nadnaturalną zdolność widzenia poprzez wszelkie naturalne i w miarę jednolite niemagiczne obiekty pochodzenia naturalnego. W praktyce umożliwia to spojrzenie na drugą stronę

muru czy góry, a także za pierwszą linię drzew w przypadku lasu itp. W spornych sytuacjach przy złożonych obiektach jak np. ściana z wiszącym po drugiej stronie arrasem, decyduje MG.

4. DESZCZ METEORYTÓW

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 1 500 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: stały.

Obszar działania: obszar o promieniu 1 metra/POZ.

Opis: na obszar określony przez elementalistę spadają kawałki meteorytów, które spopielają wszystko znajdujące się na tym obszarze, powodując tam powstanie większych i mniejszych kraterów. W zależności od szczęścia gracza i woli MG, po przeszukaniu całego obszaru istnieje ok. 10% szansy na znalezienie odłamków meteorytu – ich ilość i wielkość ustala MG.

5. KAMIEŃ OCALENIA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 800 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: rok.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: rzucony na kamień pozwala na wywołanie efektu jedno-razowego uratowania noszącej go istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym momencie zagrożenia życia, w którym istota zechce. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natych-

miastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy nie ma w pobliżu bezpiecznego miejsca, ośłania półrzeczywistą iluzyjną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może zmodyfikować efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia. Zwykle czar rzucony jest na klejnot wprawiony w jakiś rodzaj noszonej przy ciele biżuterii. Uwaga: czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np. z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, *taniec śmierci*, *kradzież cienia*). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.





CZARY DEMONOLOGÓW

KRĄG I

I. PRZERAŻENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/POZ.

Opis: w umyśle istoty wywołuje atak panicznego strachu, o ile nie odparła go ona udanym rzutem na odporność nr 2. Przerażona ofiara stara się uciec jak najdalej od demonologa z maksymalną możliwą do osiągnięcia prędkością. Jednakże MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki i odpowiednio modyfikować jej prędkość. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki, ofiara wykonuje rzut na sugestię (odporność nr 2) – udany oznacza przerwanie działania czaru. W momencie, gdy przerażona postać nie może uciec, wtedy wykonuje rzut na szok (odporność nr 4). Udany kończy działanie strachu, zaś nieudany powoduje, że postać mdleje na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru także już na nią nie działa.

2. GIZROK

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: przywołuje małego potworka chaosu, błyskawicznie przemieszczającego się lotem w kierunku ofiary, którą musi widzieć, a następnie gryzie ją, zadając k50 ran, i wybucha, zadając kolejne 30 ran. Wszystkie te obrażenia redukowane są do połowy jeżeli ofierze uda się wykonać udany rzut na odporność nr 5. Gizrok, który nie atakuje, natychmiast ginie. Gizrok żyje i może gryźć o rundę dłużej na każde 3 poziomy demonologa, a w międzyczasie można przyzywać kolejne Gizroki. Zadanie 1 obrażenia potworkowi, natychmiast powoduje jego eksplozję. Uwaga: w swej naturze Gizrok zachowuje się analogicznie do *magicznego pocisku* – dlatego neutralizują go wszelkie efekty neutralizujące *magiczny pocisk*.

3. PRZYWOŁANIE CHOCHLIKA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: przywołuje pomniejszego, niegroźnego demona, który ma za zadanie służyć demonologowi. Chochlik posiada 10 punktów Prezencji oraz dysponuje połową SF i MD demonologa. Postać na życzenie przywołującego może stawać się widzialna lub niewidzialna dla wszystkich lub konkretnych osób. Niekiedy jej wygląd, zachowanie i sytuacja mogą przestraszyć osobę, która widzi ją pierwszy raz. W praktyce chochlik służy do przenoszenia różnych

przedmiotów i do wykonywania prostych czynności, w których posługuje się SF. W usługiwaniu może poruszać się za pomocą wolnego latania (maksymalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać 5 metrów). Wykonywane polecenia muszą być podane słownie i z bliskiej odległości, przy czym słucha on tylko osoby, która go przywołała, a przy tym jest krnąbrna i psotna. Wydawane polecenia powinno się bardzo dokładnie precyzować, gdyż chochlik będzie bardzo dokładnie je wykonywał lub złośliwie przeinaczał (oczywiście nie może postąpić wbrew poleceniu). Chochlik zostaje odesłany i czar przestaje działać w momencie, gdy znajdzie się na poświęconej ziemi lub w promieniu magicznego światła. Dodatkowo ulega zniszczeniu w chwili jakiegokolwiek jej zranienia czynnikiem fizycznym, magicznym lub gdy demonolog ponownie rzuci ten czar. Uwaga: tym zaklęciem demonolog może przyzywać tylko jednego i konkretnego chochlika – zawsze tego samego. Dlatego ważne jest odpowiednie jego traktowanie, gdyż mimo że musi on wykonywać polecenia, cały czas posiada własną wolę i świadomość (INT równa 50). Istnieje 10% szansy (zwiększona o 1% na każde kolejne przywołanie), że chochlik będzie znał lub nauczył się mowy demonologa. Nie oznacza to jednak, że będzie miał ochotę zdradzić się z tym.

4. CIEMNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu 2 metrów + 2 metry/5 POZ.

Opis: wokół jednego miejsca roztacza magiczną ciemność, nieprzebytą dla wzroku (w niej i przez nią widzą tylko demonolodzy i większość demonów). Taką ciemność może zneutralizować każde typowe magiczne światło, o ile źródeł magicznego światła jest więcej niż źródeł ciemności. Bezpośrednio padające promienie słońca działają jak magiczne światło (jedno źródło). W wypadku równej ilości źródeł magicznego światła i ciemności, tworzy się półmrok. W wypadku większej ilości źródeł ciemności, utrzymuje się ona. Uwaga: wejście w zasięg tego czaru niektórych demonów leczy im jednorazowo 100 obrażeń, po czym czar mija.

5. PYTANIE DO DEMONA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 demon.

Opis: umożliwia zadanie demonowi jednego pytania, na które odpowiedź może brzmieć „tak” lub „nie” i które trzeba zadać natychmiast po rzuceniu tego zaklęcia. Demon będący celem musi udzielić odpowiedzi, choć później natychmiast zdaje sobie z tego sprawę i może np. zaatakować. Warunkiem powodzenia czaru musi być możliwość nawiązania kontaktu z demonem (bezpośrednio, telepatycznie bądź za pomocą dowolnej formy łączności – np. portalu), zaś demon musi zrozumieć pytanie. Pytania nieprecyzyjne lub wymagające innej odpowiedzi niż dopuszczalne kończą działanie czaru, kaprysowi demona pozostawiając udzielenie (prawdziwej lub nie) lub nieudzielenie odpowiedzi.

6. MAGICZNA BLOKADA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina.

Obszar działania: kwadrat o boku 2 metrów + 1 metr/POZ.

Opis: tworzy pionową lub poziomą magiczną powierzchnię o określonej wielkości. Wizualnie stwarza wrażenie, jakby była ona z elastycznego szkła. Posiada właściwość pochłaniania części energii większości czarów specjalnych, energetycznych i bazujących na cieple, czy elektryczności (działających na odp. nr 5, 8 i 9), ograniczając do połowy efekt ich działania (np. o połowę zmniejsza zadawane rany i czas trwania, w zależności od interpretacji MG). Działa to też w wypadku analogicznych smoczych zionieć. Ma ona także właściwość bycia nie do przejścia dla istot, które nie przełamiają tej formy energii udanym rzutem na energię. W wypadku nieudanej próby przedostania się przez *magiczną blokadę*, bez względu na dalsze próby, następne skuteczne przełamanie może nastąpić dopiero po 1 rundzie/POZ demonologa. Z założenia jest też ona nie do pokonania dla istot niematerialnych (duchy, widma itp.) i półmaterialnych (upiory, wampiry itp.). Uwaga: skutecznie działająca antymagia kompletnie niszczy ten czar.

7. UTRZYMANIE PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/POZ.

Opis: zaklęcie to obejmuje istotę, która wcześniej zadeklarowała zachować dla siebie jakąś tajemnicę. W momencie, gdy postać decyduje się w dowolny sposób zdradzić ową wiadomość, wtedy tuż przed zdradzeniem sedna sprawy (decyduje MG) musi wykonać udany rzut na szok (odporność nr 4), inaczej umiera. Gdy deklaracja zachowania danej wiadomości była dobrowolna, to rzut sprawdza się względem połowy wartości tej odporności. Po zadziałaniu, czar ten przestaje wpływać na ofiarę. Wcześniej można się go pozbyć tylko poprzez zdjęcie klątwy.

8. SYMBOL OCHRONNY

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota (znak runiczny).

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten znak, zostaje ogarnięta silną magią ochronną. Powoduje ona, że postać na symbolu jest chroniona przed wszelkimi demonami oraz istotami z demonicznych sfer egzystencji oraz ich zdolnościami i czarami. Zejście z symbolu kończy działanie czaru. Symbol może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni – długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

9. PRZEJĘCIE DEMONA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 demon + 1/2 POZ.

Opis: demony, które nie odparły zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, znajdują się pod całkowitą kontrolą demonologa (jakby zostawił w nich część swego umysłu np. świadomość) na czas trwania zaklęcia.

10. WYKRYCIE EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godz. + 1 godz./POZ.

Obszar działania: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie).

Opis: postać, znajdująca się pod wpływem tego zaklęcia, potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro i neutralność w istotach ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych aur, czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności. Zaklęcie to pozwala wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

KRĄG II

I. DOMINACJA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: demonolog, skupiając swoją uwagę (jej rozproszenie niweluje czar), może podczas każdej rundy trwania czaru próbować narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Udaje mu się w rundzie, w której ofiara nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, zmodyfikowanym w górę lub w dół o różnicę INT demonologa i ofiary. W takiej rundzie, w miarę swych możliwości, ofiara musi wykonywać polecenia demonologa (przekazywane telepatycznie – a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej one szkody (np. mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie do atakującego tyłem, podarowanie komuś całego majątku itp.). Od rundy, w której ofiara odeprze czar, zachowuje się ona normalnie. *Dominacja* pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem *uroku*, *przejęcia* lub *rozdwójenia jaźni*, jednak po zakończeniu jej działania, efekty wymienionych czarów nadal się utrzymują. Jeżeli MD demonologa jest większa od MD ofiary, czar trwa dwukrotnie dłużej, a jeśli jest dwukrotnie większa – wystarczy jedna nieudana próba obrony przed czarem, by postać była pod jego wpływem przez cały czas działania (choć nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

2. WIĘZIENNE MACKI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 pole na 5 POZ.

Opis: rzucony na naziemną istotę (istoty) zajmującą powierzchnię obszaru działania, tworzy wokół niej wyrastające jakby spod ziemi, lecz w rzeczywistości pochodzące z innej sfery egzystencji, macki, które natychmiast starają się pochwycić ofiarę. Postać, która w porę nie uskoczy (udany rzut na akt. ZR), zostaje unieruchomiona, co o połowę obniża jej obronę i uniemożliwia oderwanie się od ziemi (a więc także skuteczne użycie niektórych zdolności). Ofiara zostaje unieruchomiona do czasu przełamania zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 5 (sprawdzanym na początku każdej kolejnej rundy).

3. SYMBOL UWIĘZIENIA DEMONA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: maksymalnie 1 metr/5 POZ wokół znaku runicznego.

Opis: symbol służy do uwięzienia przyzwanego lub napotkanego demona w taki sposób, aby nie mógł on wyrządzić żadnej krzywdy istotom lub przedmiotom, które nie przekroczą granic działania symbolu. Przez okres 1 rundy na POZ demonologa, demon musi w nim pozostać, lecz po upływie tego czasu może on powrócić do macierzystej sfery egzystencji (jeżeli posiada odpowiednią zdolność). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie).

4. ZNAK ODPARCIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 10 metrów.

Czas działania: 0.

Obszar działania: istota, miejsce lub czar.

Opis: uderza w miejsce lub istotę, znajdującą się nie dalej niż 10 metrów od demonologa. Istota, która się przed nim nie obroni rzutem na odporność nr 5, odnosi $k5 \times 10$ obrażeń oraz $k5$ uszkodzeń tarczy (lub zbroi). Ponadto ofiara czaru musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, w przeciwnym wypadku upada ogłuszona na $k10$ rund. Czar skierowany na obiekt nieożywiony, zadaje mu $k10$ uszkodzeń, a rzucony w odpowiedniej chwili może także zniszczyć niektóre zagrażające demonologowi czary (działające głównie na odporności fizyczne – decyduje MG). Podczas rzucania tego czaru demonolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch otwartą dłonią – w kształcie litery „X”. Jeżeli do wykonania tego gestu wykorzysta obydwie dłonie, to czas rzucania czaru skraca się do 2 segmentów. W przypadku słabszych demonów znak może odesłać je do macierzystej sfery egzystencji (decyduje MG).

5. CIEMNA POŚWIATA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wokół demonologa wywołuje magiczną ciemną poświatę. Powoduje ona, że widząca ją postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, traci animusz i w takiej rundzie obawia się zaatakować demonologa (powstrzymując jakąkolwiek akcję wymierzoną w jego stronę). W praktyce postać traci taką rundę i nic więcej nie może w niej zrobić.

6. BEZNADZIEJNOŚĆ

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota/POZ.

Opis: postać, która nie wykonała udanego rzutu na odporność nr 2 (sugestia), traci wiarę w sukces dotychczasowych działań. Oznacza to, że przestaje robić cokolwiek w tym kierunku i np. próbuje wycofać się z danej sytuacji, ew. poddaje się. W momencie zagrożenia życia, o ile w żaden sposób nie można uciec, postać będąca pod wpływem czaru wykonuje dodatkowy rzut obronny na sugestię i, jeśli się on nie powiedzie, poddaje się (ale w przypadku udanego rzutu czar przestaje działać).

6. ILUZJA SPACZENIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: służy do maskowania oznak posiadania kontaktów z demonami i spaczeń tym wywołanych lub przeciwnie – wywołania takich znaków. Każdy, kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie, wykonuje rzut na odporność nr 1. Udany oznacza, że wykrył fałszerstwo.

7. TRUJĄCE SŁOWA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ, ew. 1 dzień.

Obszar działania: 1 osoba/2 POZ (w każdej rundzie).

Opis: po rzuceniu tego czaru, demonolog przez 1 rundę/POZ, mówiąc do określonych osób, wywołuje efekt *oczarowania*. Oznacza to, że postaci, które nie odparły czaru rzutem na odporność nr 2, zmieniają aktualne nastawienie wobec niego na o klasę korzystniejsze (z wrogiego na neutralne, a z neutralnego na przyjazne). Czar ten nie ma efektu w trakcie rozpoczętej już walki lub w skrajnych wypadkach wrogości (szał, rozpacz, zemsta).

8. WYKRYCIE OCZAROWANIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba lub przedmiot.

Opis: pozwala zorientować się czy istota lub przedmiot znajduje się pod wpływem jakiegokolwiek kontroli umysłu – *sugestii, oczarowania, uroku, przejęcia* itp. Pozwala także poznać szczegóły tego oczarowania – objawów, czasu trwania, sposobu zdjęcia itp.

10. DUSZENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ.

Opis: w każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii związanej z tym czarem poprzez udany rzut na odporność nr 2, zyskuje przekonanie, że jest niezwykle mocno ściskana za gardło. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie k100 obrażeń psychicznych + tyle ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np. w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu tego czaru.

KRĄG III

1. WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala wykryć charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Zakłęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i ewidentności charakteru. Czarem tym można też ukryć charakter, by podczas jego wykrywania wskazał inny (działa maksymalnie przez 1 godzinę/POZ demonologa).

2. PSYCHICZNA TARCZA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

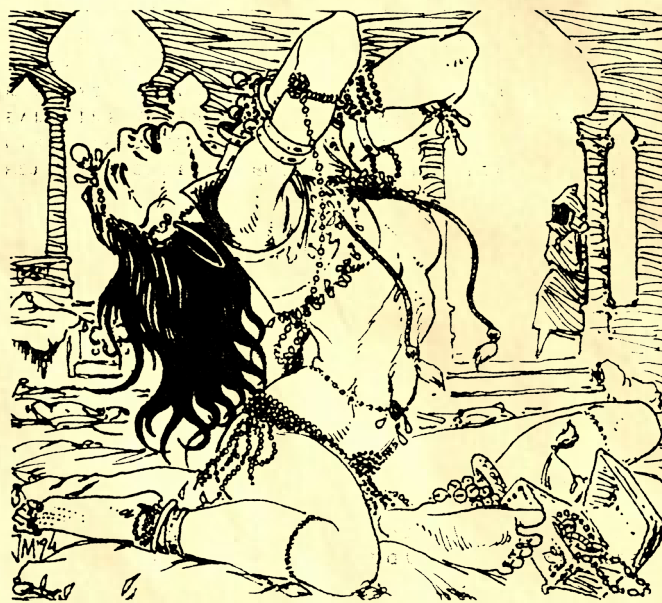
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: tworzy niewidzialną barierę ochraniającą przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporność na te czynniki zwiększają się o 20 pkt. + 10 pkt./5 POZ demonologa. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię, magia tego czaru umożliwia



wykonanie dodatkowego rzutu na tę odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zakłęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np. przed zwiariowaniem w *obłądzie otoczenia* lub przed utratą kontroli na sobą w wypadku czaru *chaos*. Czar *psychiczna tarcza* jest także w stanie jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *cios psychiczny* (albo *psioniczny*), po czym kończy swoje działanie.

3. NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: potencjalnie 1 dzień (24 godziny).

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ), dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza, może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Niewidzialnej postaci dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć ofiarę przy pierwszym ataku (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy jej aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie, ma obronę liczoną z całej aktualnej ZR.

4. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 6 rund + 6 rund/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku wybranej istoty.

Opis: w trakcie trwania tego czaru, postać nim objęta widzi wszystko, co jest niewidzialne. Uwaga: czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

5. SYMBIONT

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: demonolog.

Opis: demonolog przyzywa demoniczny byt z innej sfery egzystencji, który staje się częścią jego organizmu, podłączając się do funkcji życiowych. Może to spowodować skutki fizyczne – bladeść lub zielonkawość skóry, wyostrenie się rysów twarzy, ubytek wagi, zbrązowienie lub nawet szczenie krwi itp. Efektem tego jest zdolność do regeneracji lekkich obrażeń zadanych demonologowi w wysokości 10 punktów na rundę oraz obrażeń poważnych z szybkością 10 punktów na godzinę. Ponadto demonolog nabywa zdolność podtrzymania życia, zaś jego agonia nie pogłębia się na skutek krwawienia. Uwaga: symbiont jest osobnym ewidentnym bytem, który można wykryć odpowiednimi zdolnościami i czarami (tak jakby to demonolog był ewidentny), a ponadto wszelkie aury działają na demonologa tak, jakby działały na ewidentnie złą istotę.

6. ZEJŚCIE DO PIEKŁA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: tworzy półrzeczywistą iluzję schodów prowadzących spod nóg postaci w dół (tak naprawdę kieruje on umysł tej istoty do zetknięcia się z obrzeżem jednej ze sfer negatywnych). Osoba, która nie odeprze hipnozy udanym rzutem na odporność nr 1, automatycznie schodzi po tych schodach i na końcu trafia na swojego sobowtóra. Z nim to musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki postać pojawia się z powrotem, przy czym jeśli przegrała, to niestety jest martwa (śmierć umysłowa). Dla innych, postać objęta czarem w czasie jego trwania (czas płynie jednakowo dla ofiary i na zewnątrz np. dla jej towarzyszy) pada kompletnie nieprzytomna i, poza rozproszeniem magii, w żaden sposób nie można jej ocucić. Po zakończeniu jej umysłowych zmagających, natychmiast odzyskuje przytomność, chyba że przegrała, wówczas jest martwa. Uwaga: postać będąca pod wpływem jakiegokolwiek *aury dobrej*, w walce względem swego sobowtóra jest traktowana jakby była przyspieszona (patrz odpowiedni czar maga, str. 23).

7. NOCNY JEŹDZIEC

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: przywołuje półmaterialnego, półprzeźroczystego i uskrzydłego demona. Istota ta może unieść na grzbiecie ciężar równy 500 pkt. SF (125 kg) i latać. Jej lot podobny jest do szybowania z prędkością równą 6-10 metrów na rundę. Demon nie ma żadnych zdolności do walki lub obrony, aczkol-

wiek jego widok może budzić przerażenie wśród istot, które nie miały z nim wcześniej styczności. Kierowany jest zawsze podświadomością demonologa, który go sprowadził, ew. tego, kto go dosiada. Niszczy go zranienie bronią magiczną, czarem, kataklizm itp. albo zabicie demonologa. Podobny efekt wywierają promienie słoneczne padające bezpośrednio na niego. Niezbyt dokładne trzymanie się grzbietu lub śmierć istoty podczas lotu, może spowodować upadek i obrażenia od wstrząsu (1k100 na każde 2 metry powyżej 2 itd.). Tę istotę można uznać jako innoplanową. Jej Żywotność równa jest 1 pkt, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30, CH 0 i PR 25 pkt. Obrona wynika głównie z magii i wynosi średnio 50 pkt. Przedmioty niemagiczne nie czynią jej krzywdy.

8. DEMONICZNA CEREMONIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: w trakcie trwania czaru dwukrotnie zwiększa antyodporność rzucanych przez demonologa czarów lub wykonywanych zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta do stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z Wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywaniu określonych zdolności). Czar ten użyty zgodnie z etosem dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów uświęcających lub przeklinających dany obszar. Rzucona w imię czegoś niekiedy podnosi rangę wielu czarów. Uwaga: do rzucenia tego czaru potrzebna jest krew inteligentnej istoty, która nie weszła jeszcze w dorosłość.

9. ZAKŁĘCIE BRONI

Odporność: zaklęcie, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 przedmiot (broń).

Opis: pozwala umagicznić dany egzemplarz broni przeciwko określonym istotom, a dokładnie przeciwko jednej określonej rasie. Jest to możliwe, jeśli ten egzemplarz broni zranił wcześniej jakiegoś osobnika tego gatunku. Zaklęcie broni powoduje, że każdorazowo zraniona nią istota może otrzymać 50 dodatkowych obrażeń (wysokie wyparowania zbroi, mogą zmniejszyć ich ilość lub im zapobiec). Za każde pełne 100 pkt. UM rzucającego ten czar, broń taka ma dodatkową moc 50 pkt. do trafienia i obrażeń. Przykładowo więc demonolog z UM równymi 110 pkt. daje broni 50 pkt. do TR i 100 pkt. do obrażeń. Standardowo zaklęcie to zanika po upływie 1 dnia od czasu jego rzucenia, jednak wpisanie go w znak runiczny znajdujący się na danej broni, powoduje że czar uaktywni się dopiero po rundzie od naruszenia struktury tego symbolu. Czar ten uaktywnia się więc w momencie użycia broni przeciwko jakiegokolwiek przeciwnikowi. W przypadku, gdy jest to niewłaściwa dla magii tego zaklęcia istota – czar nie przynosi żadnego efektu. Zaklęcie przestaje działać także gdy broń zetknie się z wodą lub wilgocią na okres dłuższy niż kolejne 5 rund.

10. ROZKĄZ DLA DEMONA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: maksymalnie 1 runda na POZ.

Obszar działania: 1 demon.

Opis: pozwala zawrzeć pakt z demonem, którego efektem jest posłuch ze strony tego bytu. Demonolog za pomocą ostrego przedmiotu upuszcza sobie krwi (oznacza to ubytek 10 punktów ŻYW) oraz oddaje część swojej duszy (oznacza to ubytek 1 punktu EŻ), a w zamian za to przyzwany demon przez jedną rundę wykonuje polecenia demonologa (kontakt następuje poprzez krew – demon uzyskuje część świadomości rzucającego czar, nie ma więc żadnego opóźnienia przy wykonywaniu działań). W kolejnej rundzie postać ponownie może odpisać sobie 10 punktów ŻYW i 1 EŻ, aby utrzymać pakt, maksymalnie przez okres równy 1 rundzie na POZ demonologa.

KRĄG IV

1. ODESŁANIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota innoplanowa.

Opis: potrafi odesłać do macierzystej sfery egzystencji istotę obcą sferze, w obrębie której rzucony jest ten czar. Zakłęcie skutkuje tylko wtedy, jeśli ofiara czaru ma charakter ewidentnie zły, dobry lub neutralny i przy okazji nie odeprze tego czaru rzutem na odporność nr 3. W wypadku istot nieprzygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić rzutem na odporność nr 4 czy nie będzie to dla nich zabójcze.

2. PAKT Z DEMONEM

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: demonolog.

Opis: demonolog dzięki kontaktom i dobrym stosunkom z wybranym demonem może podpisać z nim pakt – efektem tego jest tak zwana demoniczna inwestycja, czyli cecha demona, która zostaje ofiarowana w użytkowanie postaci, z którą zawarty został pakt. W zamian demonolog zobowiązuje się wypełnić zadanie demona – o jego złożoności i trudności decyduje MG w oparciu o naturę demona i jego stosunków z rzucającym to zakłęcie; może to być zdobycie lub zniszczenie specyficznego przedmiotu, przywołanie demona do swojego świata lub oferowanie daru krwi innej inteligentnej istoty. Możliwe do uzyskania inwestycje to: adaptacja do środowiska wodnego – umożliwiająca swobodne poruszanie się pod wodą i wymianę gazową przez skórę, ale wiąże się ubytkiem prezenccji o 2k10 punktów na skutek przystosowań (np. błony między palcami itp.); echolokacja – zdolność nadająca postaci zdolności podobne do nietoperzy, czyli słyszenia fal dźwiękowych

odbitych od obiektów otoczenia; demoniczna skóra – czyli adaptacja pozwalająca wyparować do 20 punktów dowolnych obrażeń; demoniczne szczęki – umożliwiające przegryzienie dowolnej substancji, a ponadto umożliwiające nienaturalne rozwarcie szczęk, daleko wykraczające poza normy dla danej rasy; demoniczny pocałunek – postać która zostanie pocałowana przez demonologa (z odpowiednią intencją) musi wykonać udany rzut na połowę odporności nr 3, inaczej otrzymuje k100 obrażeń psychicznych od demonicznego ognia; demoniczny ogon – mogący służyć jako bicz, którym można wykonać dodatkowy atak w rundzie na małą odległość lub służący jako dodatkowa chwytka kończyna (Prezencja osoby z takim ogonem – gdy jest on widoczny – jest obniżona o połowę); wyczucie magii – działające podobnie jak zdolność o tej samej nazwie w promieniu 1/10 SZ i wymagające koncentracji; demoniczne oczy – umożliwiające widzenie w ciemności jak za dnia i w magicznej ciemności jak w półmroku; demoniczne szpony – pozwalające postaci walczyć za ich pomocą; wyczucie strachu – działające w promieniu 1/10 SZ i wymagające koncentracji uwagi. Uwaga: Jednocześnie demonolog może posiadać tylko jedną inwestycję, a rezygnacja z niej możliwa jest dzięki ponownemu rzuceniu tego czaru lub za pomocą zdjęcia kłutwy.

3. OSŁABIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie odeprze tej energii, traci na okres dnia połowę swojej Żywotności. Oznacza to, że jeśli dostanie odpowiednią ilość obrażeń, to może zostać zabita (mimo potencjalnie większej Żywotności). Efekt tego czaru może zniwelować tylko *uzdrowienie*, *regeneracja ciała* oraz ew. udane rozproszenie magii.

4. DEMONICZNE SKRZYDŁA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 nieobciążona osoba.

Opis: na ramionach postaci, którą dotknie demonolog, tworzą się magiczne błoniaste skrzydła. Umożliwiają one wznieście się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać wykona przy tym udany rzut na akt. ZR. Szybkość poruszania się w locie wynosi 10 metrów na rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe maksymalnie pod kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można robić nic, co wymaga koncentracji. Jednorazowo lot może trwać maksymalnie tyle rund, ile postać ma aktualnej Wytrzymałości. Polecane są więc częste odpoczynki na ziemi (przez 1k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydłami – spada. Od takiego upadku otrzymuje się 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów. Uwaga: osoby, które widzą postać z takimi skrzydłami muszą wykonać udany rzut na strach, w przeciwnym wypadku mogą zaatakować lub uciec.

5. KONSERWACJA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr (kilogram) substancji.

Opis: trwale zamkniętą w naczyniu substancję pozwala przechowywać w stanie jakby zmrózenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ew. również przed odmagicznieniem (zależnie od MG), aż do momentu otworzenia naczynia. Czar przestaje działać także w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza. Zaklęcie to można wykorzystać w innych sytuacjach (zależnie od MG) np. może zahamować gangrenę (czy inne zatrucie organizmu), jeśli odpowiednio zabezpieczyć chorą część ciała przed zewnętrznym środowiskiem, albo powstrzymać regenerację (odpowiednio małych) szybko odradzających się tkanek niektórych istot (np. doni trolla). W wersji bojowej czar może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedynczej gałki ocznej, z tym że jest to skuteczne, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na odp. nr 3. Nacięcie oka lub czar *leczenie ślepoty* mogą zniwelować ten efekt.

6. OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: postaci lub przedmiotowi chronionemu tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki sfer egzystencji negatywnej, martwiacej itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (eteralnych, astralnych itp.). Dodatkowo zaklęcie to pozwala ograniczyć do połowy szkodliwy wpływ elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych, np. wyssania Energii Życiowej, ran od miecza ewidentnego zła, a także efektów niektórych czarów (*fali ewidentności* (zła), *uderzenia zła* itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem *aury śmierci*, *upiornych jęków*, potępieńczego śpiewu i czaru *zejście do piekła*. Uwaga: czar potrafi zneutralizować pierwsze wyssane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ demonologa).

7. SYMBOL UTAJENIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się optycznie jednolita, całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin, podczas udanego przeszukiwania, pozwala zneutralizować zaklęcie.

Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwanych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją za pomocą kontroli otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były na innym planie egzystencji. W istocie lub rzeczy na tym symbolu nie można nic wykryć (np. ewidentności, magii lub charakteru). Stanie na nim uniemożliwia także wykrycie przez szczególnie wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG). Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim oraz długo działająca wilgoć kończą działanie czaru.

8. KOSZMAR SENNY

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: u posiadającej inteligencję postaci, która nie odeprze czaru udanym rzutem na odporność nr 2, przez okres najbliższych nocy (codziennie podczas snu) wywołuje niesamowicie realistyczne koszmary, których główną ofiarą jest śniący. W takim śnie pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki itd., zależnie od fantazji demonologa, ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. walcząc z sobowtórami). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy przeżycia, inaczej, jako zbyt nierealistyczny, koszmar może tej nocy nie zadziałać (oczywiście gra gracza i MG może mocno to modyfikować). Jeżeli taka postać zginie we śnie, to budząc się, musi wykonać rzut na przeżycie (odporność nr 4), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

9. UWIĘZIENIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia rzutem na odporności nr 3, w żaden sposób, poza rozproszeniem magii, zdjęciem przekleństwa lub działającą antymagią (w tym przypadku sprawdza się co rundę) nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastał ją ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza). Zaklęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to nie są w stanie odlecieć itp. Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zaklęciem zostaną rzucone czary *demoniczna ceremonia* i rundę później *bariera mocy*, to bez antymagii lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe. Uwaga: rzucenie tego czasu ponownie powoduje, że czas jego trwania ulega wydłużeniu.

10. BARIERA MOCY

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: powierzchnia 1 pola + 1/5 POZ.

Opis: na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) tworzy barierę, uniemożliwiającą przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność 5 pkt. na POZ demonologa. W wypadku skutecznego pokonania bariery, czar znika. Każda istota może przekroczyć daną barierę tylko podczas pierwszej próby, a jeśli jej to się nie uda, to jest już dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego jej działania. Uwaga: na czas połączenia z *magiczną blokadą*, dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem antymagii i przemian.

KRĄG V

1. KRĄDZIEŻ CIENIA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: jeżeli dana osoba nie odparła zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, to traci swój cień. W praktyce jego zniknięcie jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd każdego dnia o północy ofiara traci część swojej Żywotności (10 pkt.). Automatycznie też obniżone zostają cechy zależne od tego współczynnika. Po pewnym czasie spadek ŻYW doprowadza do agonii i nieuchronnej śmierci. Zakłęcie to traci swą moc, jeśli postać umrze, zdejmie się z niej klątwę lub zabije demonologa, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli demonolog ją odwoła. ŻYW, którą straciło się z powodu tego zaklęcia, można odzyskać tylko po tym jak czar zostanie przerwany, przy pomocy magicznego lub paladynskiego leczenia. Wcześniej przywrócić tej ŻYW nie może nawet *uzdrowienie* czy *regeneracja ciała*. Po udanym wskrzeszeniu, w wypadku śmierci ofiary, czar ten automatycznie przestaje działać, a ŻYW powraca do naturalnego stanu.

2. RĘKA ORMA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 3 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 kończyna.

Opis: w wypadku nieudanego rzutu obronnego na odporność nr 10, pozwala na przejście władzy nad określoną kończyną – ręką lub nogą. Efektem tego demonolog kieruje wybraną kończyną ofiary tak, jakby była to jego własna. Po przejściu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli nie wykona ona udanego rzutu na zaskoczenie, nie zdąży przytrzy-

mać przejętej dłoni. Dłoń na szyi zaciska się i dusi, co oznacza otrzymywanie 1k100 obrażeń na rundę. Ręka będąca pod obcą kontrolą może też próbować, wbić sztylet (jeśli się jej nie przytrzyma). W wypadku przejścia kontroli nad nogą, można powodować utratę równowagi, kopnięcia itp. Przejęta kończyna działa nawet po utracie świadomości przez ofiarę. By czar przestał działać, należy przeczekać jego trwanie, ewentualnie odciąć przejętą kończynę, jednak w tym wypadku może ona pełzną z szybkością równą połowie SZ demonologa. W wypadku uczipienia się żywej istoty, zaciskająca się dłoń może zadawać około 1k10 obrażeń i ograniczyć o 10 pkt. szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma jednak o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

3. CIOS PSIONICZNY

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: demonolog wysyła wokół spotęgowaną przez magię siłę umysłu. Wywołuje to falę energii, która wszystkim istotom wokół zadaje po 10 ran umysłowych/POZ demonologa. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń. Czar ten nie działa na martwiaki typu II, VI i X.

4. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru, tak że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM demonologa.

5. ZNISZCZENIE DUCHA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w pobliżu celu demonolog otwiera mały otwór do innej sfery egzystencji, wciągając ducha istoty, która stała się celem. Natychmiast po rzuceniu czaru ofiara musi wykonać udany rzut na szok (odporność nr 4). Jeśli jest on nieudany, postać otrzymuje 1 Punkt Obłądki, za każdą rundę trwania czaru. Co rundę wykonuje się także rzut na odporność nr 5 ofiary, a jeśli się on nie powiedzie, czar nadal działa i zabiera ofierze 10 punktów ŻYW na rundę. Jeśli test się uda, czar zostaje natychmiast przerwany. Kiedy ŻYW spadnie do 0, wtedy ofiara umiera (bez stanu agonalnego). Jeśli ofiarą czaru pada martwiak, wtedy rozsypuje się on, a demony tracą swoje właściwości magiczne (zwykle automatycznie odsyłane są do własnej sfery egzystencji). Uwaga: jakakolwiek ochrona przed złem (np. w postaci emanacji lub *aury dobra*) chroni przed tym czarem.

6. PRZYWOŁANIE DEMONICZNEGO

RYCERZA

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten kreuje magiczną nierealną postać demonicznego rycerza. Wizualnie przypomina ona rasę i płcią rzucającego ten czar. Taką istotę traktuje się jak żywą. Jest ona demonicznym rycerzem i potrafi władać startowymi zdolnościami kasty rycerskiej (patrz zdolności profesjonalne demonicznego rycerza nr 1-10). Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ demonologa. I tak: ŻYW = 100 pkt. + 20/POZ (nie posiada stanu agonii); SF = 100 pkt. + 20/POZ (mączy się normalnie); ZR i SZ po 50 pkt. + 5/POZ; INT, MD, PR i UM po 50 pkt. + 1/POZ; CH = 0 (jest niema); odporności: 30 pkt. + 10/POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry. Sprowadzony rycerz obleczony jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroję i posiada pewne obronne właściwości – zapewnia 20 pkt. obrony/POZ demonologa, po 25 pkt. wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt. zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt. odporności psychiczne. Magiczny rycerz ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez demonologa w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt. + 20/POZ demonologa. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By mogła walczyć, demonolog musi się o nią postarać. W swych poczynaniach przywołany demoniczny rycerz kieruje się telepatycznie wolą demonologa lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy, rzucający czar zmuszony jest pozostawać skupionym. Czar ten (i postać rycerza) ulega rozproszeniu po upywie dnia lub w momencie śmierci przywołanej postaci.

7. WCIENIE

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 100 pkt. + 300 na typ demona.

Czas rzucania: k10 rund na typ demona.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala demonologowi przybrać postać dobrze znanego sobie typu demona (wcześniej trzeba z danym typem obcować przez minimum 1 dzień na typ), choć nie wyższy od połowy jego POZ (zaokrąglając w dół). Nowa postać traktowana jest analogicznie do demona z POZ równym połowie POZ demonologa (zakokrąglając w dół). Zdolności danego demona mogą być używane pod 2 warunkami. Po pierwsze, nie mogą to być specjalne zdolności związane z rodzimą dla demona sferą egzystencji, a po drugie muszą być dobrze znane demonologowi, tzn. uprzednio musiał on udanie przeanalizować taką zdolność, obserwując demona, który jej używał. W praktyce analiza takiej zdolności trwa k10 godzin i wymaga udanego rzutu na 1/2 INT pomniejszoną o 10 pkt. na typ demona. W nowym ciele demonolog zachowuje własną INT, MD, wolę (możliwość działania) oraz Energię Życiową, zaś inne współczynniki są

odpowiednio przeliczane. Po śmierci w postaci demona, po rozproszeniu magii lub na życzenie postaci, czar mija i demonolog w przeciągu 2k10 rund odzyskuje pierwotną postać. Wszelkie obrażenia (ubytki itp.) w 90% regenerują się, aczkolwiek nie wskrzesza to demonologa, jeśli pod postacią demona został zabity. Podczas tej przemiany istnieje ryzyko, że rzucający czar nie przetrwa tego przemienienia. Stanie się tak, jeżeli w momencie przemiany w demona postać nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4 zmniejszoną o 10 pkt. na typ demona. Dodatkowo przemieniający się traci tyle Energii Życiowej i zyskuje tyle Punktów Obłądu, ile wynosi typ demona. Demonolog może swobodnie korzystać ze swoich czarów, o ile demon posiadał umiejętność czarowania.

8. JĘZYKI DEMONÓW

Odporność: zakłęcie, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota o INT powyżej 100 pkt.

Opis: zakłęcie pozwala danej istocie uzyskać zdolność rozumienia języka specyficznego, znanego sobie demona. W praktyce umożliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie.

9. LOKALIZACJA PRZEDMIOTU/ISTOTY

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota lub 1 przedmiot.

Opis: czar można rzucić raz dziennie i to tylko około północy. Częstsze rzucenie lub próby podjęte o niewłaściwej porze, nie powodują żadnego efektu. Zakłęcie to daje jednorazową szansę lokalizacji konkretnego, widzianego już przez demonologa przedmiotu albo istoty. Szansa ta wynosi 10% + 5/POZ, przy czym w wypadku magicznych przedmiotów lub istot jest o połowę mniejsza. W wypadku zadziałania lokalizacji, ustala ona dokładny kierunek i odległość w metrach. Demonolog w momencie lokalizowania musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zakłęcie). Czar działa tylko przez wszelkie niemagiczne przeszkody.

10. AURA CHAOSU

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: 2 metry wokół.

Opis: wokół demonologa roztacza się aura. Każdej żywej istocie, która znajdzie się w zasięgu, wysysa co rundę 1 punkt EŻ/POZ demonologa. Przed efektem tym chroni tylko antymagia i niektóre czary, jak np. *aura dobra*. Każdy wyspany punkt EŻ przywraca 20 punktów ŻYW demonologa (na zasadzie leczenia) lub 1 punkt EŻ (jeśli postać jest zdrowa). W jednej rundzie czar ten potrafi zbierać EŻ od wielu istot.

KRĄG VI

1. TRON CHAOSU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamienny tron.

Opis: utrwała antyczną ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od tysiąca do 10 tysięcy uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego stworzenia). Tak umagicznione siedzisko podwaja antyodporności czarów rzucanych przez osobę, która na nim siedzi. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego. Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez demonologa czaru. Szansa, że tak się stanie, równa jest 5%/POZ demonologa. O tym, czy dany czar rzucony na siedzącego na tronie jest szkodliwy, decyduje MG. Dodatkowo tron daje antymagię o wartości równej 1%/POZ demonologa i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku k100 punktów. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed rozproszeniem. Wokół tronu, w promieniu 5 metrów, roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią oni tej siły udanym rzutem na połowę odporności nr 5 (ewentualnie zmniejszoną jeszcze o antyodporność). Ta cecha nie wpływa jednak na innych demonologów z minimum 1 POZ i na demonicznych rycerzy z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom, które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30 itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą demonologiem (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym demonicznym rycerzem (z 11 POZ), zadaje jej k100 × 10 obrażeń. Uwaga: w wypadku większych bitew, takie trony wraz z demonologiem umieszczane są na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

2. KRWAWY KAMIEŃ

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1200 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: głaz o rozmiarach minimum 1 metra sześciennego.

Opis: powoduje, że jednolity i gładki głaz staje się magiczny, a dodatkowo dostaje on właściwości spijania ŻYW z postaci, które na nim skonają. Kamień ten spija z ofiary połowę jej ŻYW i agonii w momencie umierania (w praktyce jest to wartość równa jej Żywotności). Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału, nie należała do tej samej rasy, co demonolog, to kamień ten czerpie dziesięciokrotnie mniej. W określonych

warunkach (np. po użyciu czaru *demoniczna ceremonia*) kamień potrafi czerpać dwukrotnie więcej punktów. Zabitą na krwawym głazie istotę potrafi wskreszyć tylko czar *regeneracja ciała*. Jej odporność na szok podczas przeżycia tego wskrzeszenia jest jednak obniżona o połowę. Najważniejszym znaczeniem krwawego kamienia jest fakt, że jeżeli demonolog, czy ewidentnie zła istota (np. minimum pierwszy POZ czarnego rycerza, demon) stoi na tym kamieniu lub go dotyka, to automatycznie neutralizuje odnoszone obrażenia o odpowiednią wartość pochłoniętych przez krwawy kamień punktów. Oczywiście w pewnym momencie mogą się one wyczerpać. Obrażenia nie są przelewane na kamień w wypadku otrzymania ciosu, którego leczenie wymaga *regeneracji ciała*. W praktyce oznacza to niemożliwość zagojenia rany powstałej np. po obciążeniu kończyny. Uwaga: czar *ceremonia* (głoszony w imię dobra) lub rozbicie kamienia, niszczy jego moc.

3. PRZYWOŁANIE SŁUGI CHAOSU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt. (ew. 1000).

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: tworzy ok. dwumetrową demoniczną istotę, która wygląda zgodnie z wolą demonologa (aczkolwiek nie może imitować innego, znanego demona, w sposób, który oszukałby postronną osobę) i pochodzi z obcej, powstałej na potrzeby tego zaklęcia półsfery egzystencji. Po pierwszym przywołaniu demonolog nadaje tej istocie imię, co daje mu nad nią całkowitą kontrolę – od tej pory chroni go ona (na miarę swej INT i MD), wykonuje każde słowne lub telepatyczne polecenie itp. Po upływie 1 godziny na POZ demonologa, istota wraca do swojej półsfery egzystencji i za każdym razem może być wzywana tym czarem ponownie (zgodnie z intencją rzucającego). Jeżeli do rzucenia tego czaru wykorzystano 1000 PM, istota posiada zdolność przenoszenia się między własną półsferą, a miejscem, w którym znajduje się demonolog. Istota posiada charakter demonologa oraz aurę złą, poza tym jest niema, ale może posługiwać się telepatią z każdą osobą, która zna jej prawdziwe imię. Posiada poziom 0 i współczynniki ustalone następująco: ŻYW = k10 × 50, SF = k10 × 10 + 100, ZR = k10 × 10, SZ = k10 × 10, INT = k10 × 10, MD = k10 × 10, UM = k10 × 10, PR = k10 × 10, CH = 0, WI = 0, ZW = 0, biegłość = k10 × 10 + 20, przyrost do odporności = 25, obrona z aury k10 × 10, wyparowania = obronie z aury + 10. W czasie walki istota może atakować dwiema pazurzystymi łapami (skuteczność = 120 tn., opóźnienie 2 segmenty, uszkodzenia ×2, obrona (z obu łap) = 30, zasięg 0, 1). Taka istota jest niewrażliwa na wszelkie niemagiczne trucizny, nie potrzebuje tlenu do oddychania (nie ma układu oddechowego) i widzi w każdych warunkach. Jeśli posiada skrzydła, może latać z prędkością 1/10 SZ w metrach na rundę. Co roku, demonolog musi napoić swego sługę ciepłą krwią istoty pochodzącej z tej samej rasy co on sam, w przeciwnym razie istota umiera, zaś demonolog na skutek tego otrzymuje k10 Punktów Obłądu. W przypadku tradycyjnej śmierci istoty, demonolog nie otrzymuje z tego tytułu żadnych konsekwencji. Wraz ze wzrostem POZ demonologa, wzrasta także POZ istoty – ŻYW i SF zostają podniesione o 30 pkt., zaś ZR, SZ, INT, MD, UM i PR o 10 pkt. Uwaga: jednocześnie demonolog może być związany z jedną taką istotą na każde pełne 50 punktów UM.

4. OPĘTANIE MIEJSCA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na związanie duszy znanego sobie demona z miejscem (izbą, budynkiem, niedużym obszarem bądź częścią obszaru), w którym wydarzyła się wielka tragedia lub została złożona krwawa ofiara. Od tej pory demon nie może opuścić tego miejsca, co doprowadza go do furii i chęci szkodenia wszystkim, którzy znajdują się na tym terenie. Demon posiada ograniczony wpływ na zgromadzone tutaj obiekty – może nimi lekko poruszać, rozgrzewać je lub ochładzać. Słabsze istoty (do 50 punktów INT) oraz zwłoki mogą być przez niego opętane i wykorzystywane do porozumiewania się lub wykonywania prostych czynności, ale tylko w granicach opętanego miejsca. Czar mija po upływie czasu działania zaklęcia, odprawieniu odpowiedniego rytuału (zależnego od rozegranego tu wcześniej dramatu lub ew. wytycznych demonologa) lub wypędzenia demona i poświęcenia opętanego obszaru w imię dobrego bóstwa. Uwaga: uwolniony demon może zechcieć się później zemścić na osobie, która go uwięziła.

5. CIENISTE PRZEJŚCIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

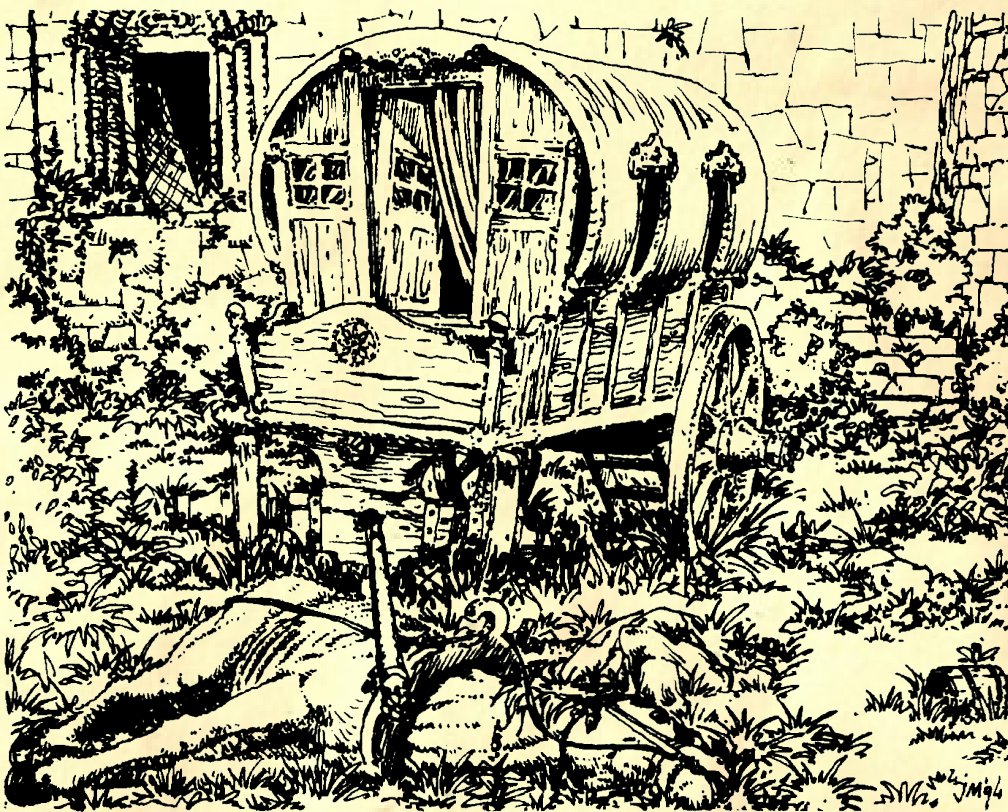
Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota do 10 km/POZ wokół.

Opis: w obrębie jednej sfery egzystencji pozwala przenieść się w miejsce wyznaczone przez demonologa. Odbывается to na zasadzie dematerializacji i materializacji. Dotknięta osoba może ulec temu przeniesieniu tylko jeżeli tego chce (poddaje się woli rzucającego czar). Wraz z nią przenosi się wszystko to, co ma na sobie lub trzyma w rękach. Istoty obojętnie nastawione (nie mające wykrystalizowanego podglądu czy chęć podlegać czarowi) zmuszone są do wykonania rzutu na odporność nr 5. Udany, oznacza niepoddanie się temu czarowi. Jednym z warunków przeniesienia jest to, że miejsce docelowe musi być dobrze znane rzucającemu (tzn. musiał on już kiedyś znajdować się dokładnie w tej lokacji). Innym warunkiem jest to, że czar ten potrafi teleportować tylko do obszaru nie znajdującego się pod gołym niebem – a więc tylko do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu. Czar nie zadziała przy próbie pojawienia się na przestrzeni otwartej – poza cieniem lub w miejscu oświetlonym, gdyż jest on w stanie przenieść tylko z jednego cienia w obręb drugiego. Po zadziałaniu postać pojawia się w wyznaczonym miejscu na końcu



następnej rundy, a do końca kolejnej, przeniesiona postać jest rozkojarzona teleportacją – oznacza to niemożliwość wykonywania jakichkolwiek czynności.

KRĄG VII

I. ZBROJA CHAOSU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: roztacza wokół postaci czarną błyszczącą aurę, z daleka wyglądającą jak zbroja utkana z macek. Noszący ją jest zawsze przytomny podczas agonii i w tym stanie może normalnie funkcjonować (oczywiście do czasu, gdy czar przestaje działać). Dodatkowo automatycznie zmniejsza do połowy efekt raniący czarów zadających obrażenia fizyczne (odporności nr 6-10) oraz ma prawo wykonać powtórny rzut, gdy trzeba testować odporność nr 2. W przypadku rzucenia tego czaru na demonologa, ma ona dodatkowe efekty. Po pierwsze, po założeniu zbroi nie odczuwa jej ograniczeń. Oznacza to, że w tym czasie może rzucać czary w dowolnej zbroi. Nie dotyczy to jednak tarczy. Po drugie, zbroja chaosu umożliwia pozyskanie ŻYW z własnoręcznie zabitych od jednego ciosu. Nie dotyczy to postaci zabitych czarami nie działającymi na dotyk. Uzyskana ŻYW (do końca działania czaru) o połowę swej wartości zwiększa ŻYW demonologa. Dodatkowo o 1/10 jej części magicznie zostaje zwiększona w tym czasie obrona postaci. Uwaga: czar ten przestaje działać po 24 godzinach od rzucenia. Niwelowana jest też dodatkowa ŻYW, obrona, a także możliwość rzucania czarów w zbroi. Koniec działania zbroi chaosu następuje także po zadziałaniu na noszącego ten czar astrologicznego *promienia słońca*, kapłańskiego *uderzenia dobra* lub paladyńskiego miecza.

2. CIELESNA EKSPLOZJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: w ciele ofiary, która nie odparła tej formy energii udanym rzutem na odporność nr 5, wywołuje małą eksplozję w trzewiach. Zadaje ona 1k100 × 10 poważnych obrażeń. Do ich uleczenia potrzebne jest minimum *leczenie poważnych obrażeń*. Istota, która przeżyła te rany, sprawdza swą odporność na ból. Nieudany rzut na odporność nr 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin związa się z bólu. Po tym okresie ma ona o połowę niższe TR, UM, ZR, SZ oraz szansę wykonywania zdolności. Pozbycie się tej dolegliwości jest możliwe tylko po *leczeniu poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniu*.

3. OPĘTANIE POSTACI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: pozwala na związanie duszy znanego sobie demona z umysłem istoty inteligentnej, która nie odparła zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3. Dla ofiary wiąże się to ze stłamszeniem jej umysłu i utratą kontroli nad ciałem, a ponadto otrzymuje ona 1 Punkt Obłądu co k10 dni, co w końcu prowadzi do śmierci umysłowej. Demon uzyskuje władzę nad ciałem wraz z postępującym obłądkiem ofiary, co doprowadza go do szału, gdyż cielesna powłoka tylko go ogranicza. W zależności od rodzaju demona, może on dążyć do całkowitego przejścia ciała ofiary (w sobie tylko znanym celu) lub doprowadzenia do jej śmierci, gdyż w efekcie tego zostaje uwolniony. W czasie działania czaru postać jest niewrażliwa na inne oczarowania, uroki i przejścia. Uwolnienie umysłu ofiary możliwe jest po wypędzeniu demona (np. za pomocą czaru *egzorcyzm*), jednak umysł ofiary będzie już prawdopodobnie w opłakanym stanie. Uwaga: uwolniony demon może zechcieć się później zemścić na osobie, która go uwięziła.

4. FATUM TRZYNASTEGO

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: zaklęcie to odnosi efekt, gdy zostanie rzucone trzynastego dnia miesiąca. Tego dnia, aż do północy, zwiększa moc czarów demonologa, który go użył. W praktyce ten efekt powoduje, że demonologowi nie można zepsuć rzucania żadnego czaru. Oznacza to, że tylko zranienie powodujące śmierć, odcięcie kończyny lub pozbawienie przytomności potrafi uniemożliwić rzucenie czaru. Cecha ta nie pomaga, jeżeli demonolog sam z siebie nie może rzucić czaru (np. jest związany, obozwładniony, oślepiiony). W tym czasie antyodporność czarów demonologa ulega dwukrotnemu zwiększeniu.

Dodatkowo ich efekt jest taki, jakby on sam był o POZ wyżej. W wielu sytuacjach czar ten daje dodatkowe efekty. Zależą one od MG i intencji demonologa, przykładem tego jest to, że rzucony pod wpływem *sprowadzenia ciemności* daje tego dnia wszystkim poddanym demonologa dodatkowe 20 pkt. do TR, obrony, UM, WI i szansy udanego użycia zdolności. Oczywiście dotyczy to istot bytujących w powstałej uprzednio ciemności.

5. MASAKRA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół, ew. 1 istota.

Opis: czar ten ma właściwość niszczenia wszelkich form życia na obszarze swego oddziaływania. W praktyce oznacza to zabicie każdej żywej istoty (nawet smoka, trolla, czy owada), która nie odeprze polimorfii udanym rzutem na połowę odporności nr 10. Czar ten działa też na miękkołowe martwiaki i wampiry. Aby przetrwać efekt czaru, należy wykonać udany rzut na odporność nr 10. Nieodparcie go oznacza otrzymanie 100 poważnych obrażeń/2 POZ demonologa poprzez zniekształcenia ciała (wynaturzenia). Czar ten zamiast na obszar, można rzucić na jedną istotę. Wtedy ofiara wykonuje rzut obronny na 1/4 wartość odporności nr 10. Nieudany oznacza, że automatycznie ginie, a jej ciało nadaje się już tylko do *regeneracji ciała*.

KRĄG VIII

1. CIOS BALAMORA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: poddana działaniu czaru istota, która nie obroniła się udanym rzutem na połowę odporności nr 4, pomniejszoną o antyodporność demonologa, otrzymuje 100 obrażeń umysłowych na POZ demonologa. Jeżeli rzut obronny się udał, ofiara otrzymuje 10 obrażeń umysłowych na POZ demonologa.

2. OTWORZENIE BRAMY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1100 pkt.

Czas rzucania: 1k100 × 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: sześcian o boku 1k10 metrów.

Opis: pozwala otworzyć czasowe przejście między dwoma sąsiadującymi planami (lub półplanami), na których przebywał już demonolog. Umożliwia przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym planem (rzut na odporność nr 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiędzy własnym planem egzystencji, a jego półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansy w każdej rundzie, że jakaś istota z innego planu zechce przejść w drugą stronę (np. z ciekawości).

3. CHAOS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów/POZ.

Opis: na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał demonolog, jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji, demonolog może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok. 10 kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwymi lub śpiącymi postaciami. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca jakąś czynność, jest osłabiana w określony losowy sposób, zależnie od MG i koncepcji demonologa. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty czar nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na wysokość 2 metrów. I w kolejnej rundzie spada głową w dół, dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu. W 5 rundzie pod nogi postaci wali się szafa (drzewo, itp.) itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących, nie mogą też one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury, nie może zabijać lub trwale okaleczać żadnych istot. Zaś w każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne, a istoty praworządne w każdej rundzie czaru odnoszą dodatkowo 1k10 obrażeń; postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym, w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim, traktowane są jakby były pechowcami (patrz odpowiednia ułomność), a istoty chaotyczne, jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna). Po zakończeniu czaru lub po wyjściu z jego zasięgu, wszystkie postacie, które choć przez 1 rundę były pod jego wpływem, sprawdzają czy to przetrwały. Nieudany rzut na odporność nr 4 oznacza, że pada się ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20 rund. Uwaga: W niektórych sytuacjach (inne sfery egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

4. MĄDROŚĆ DEMONÓW

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten można rzucić tylko raz dziennie i to tylko wtedy, gdy rzucający znajduje się w idealnej ciemności (decyduje MG). Dzięki temu zaklęciu demonolog nawiązuje kontakt z nieokreślonym demonicznym bytem, który pozwala rozpoznać kompletną prawdę i kłamstwo w określonej historii. Może również poznać prawdziwe imię dowolnej istoty z tego planu egzystencji, czy hasło-zaklęcie uaktywniające magiczny przedmiot, jednak pod warunkiem, że demonolog

wcześniej widział już tę istotę czy przedmiot. Czar pozwala także na rozwiązanie prostego problemu lub zagadki, przeczcucie sensu danej misji, a nawet na dowiedzenie się jaką misję należy podjąć w celu np. zmazania grzechu, odnalezienia źródła zarazy, czy zdobycia paladyńskiego miecza. Ponadto umożliwia on poznanie imienia najodpowiedniejszej istoty mogącej pomóc lub przeszkodzić w określonym zadaniu. Po zakończeniu działania czaru, na skutek kontaktu z demonym, rzucający otrzymuje k10 Punktów Obłądu (ew. połowę, po udanym rzucie na odporność nr 4).

5. UWIĘZIENIE DUSZY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dusza istoty, która nie odparła czaru udanym rzutem na odporność nr 4, zostaje pochwycona do pustego wnętrza przedmiotu trzymanego w ręku przez demonologa. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby czegoś jej brakowało, ale może zachowywać się normalnie. Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje być płodna. Zależnie od MG i sytuacji, mogą wystąpić inne efekty. Postać taka, często z chęci dalszego życia, deklaruje się dobrowolnie służyć demonologowi. W przeciwnym razie może on zniszczyć duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo dzieje się jeżeli rozbije opakowanie. Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza, traci ona świadomość i odtąd staje się powłoką słuchającą się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansy (modyfikowanej przez MG ze względu na odległość od właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie pozostaje już na stałe (ew. można użyć czaru astrologicznego – *srowadzenie duszy*). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela, istnieje 90% szansy, że wróci ona do niego, a jeżeli była w jego rękach, dzieje się to automatycznie. Uwaga: istoty o ewidentnych charakterach mają dodatkowy rzut obronny przed tym czarem.

KRĄG IX

I. OBLICZE DEMONA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: istoty widzące twarz demonologa.

Opis: pod wpływem tego czaru, twarz demonologa wykrzywia się w groteskową demoniczną maskę. Wszystkie istoty, które ją zobaczą, otrzymują k10 punktów obłądu, ew. połowę po udanym rzucie na szok. Czar nie działa na martwiaki, istoty poniżej 50 INT oraz demony. Uwaga: wpisanie tego czaru w figurę magiczną, narysowaną wokół twarzy jakiegoś malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby, daje analogiczny stały efekt, oddziałujący na wszystkich, którzy spojrzą na tę twarz.

2. PRZENICOWANIE CIAŁA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: powoduje zniekształcenie ciała i zadaje 1k100 obrażeń. Dodatkowo, jeżeli postać nie odeprze polimorfii udanym rzutem na połowę odporność nr 10, wywołuje wyrzucenie wnętrza postaci na zewnątrz. Oznacza to, że wszystkie wnętrzości znajdują się na zewnątrz, a skóra i włosy wewnątrz. Efektowi temu nie podlega zbroja i ubranie. Rozlane fragmenty ciała powodują, że każda widząca to cywilizowana postać musi wykonać rzut na szok. Osoby, które już się z tym spotkały, mają odporność zwiększoną o 20 pkt. Nieudany rzut na szok oznacza, że widząca to postać dostaje torsji i przez 1k10 rund nie jest w stanie aktywnie działać. Jej obrona liczona jest jako bierna (a więc tylko ze zbroi i magii). Bez przeprowadzenia sekcji, nie sposób zidentyfikować potraktowaną tym czarem istotę. Aby przywrócić ofiarę do życia, przyjaciele muszą poddać ją ponownie *przenicowaniu*, a następnie *regeneracji ciała*.

3. NABYCIE CECHY DEMONA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: demonolog.

Opis: demonolog przejmuje jedną losową cechę demona, który zostanie poświęcony w trakcie rzucania czaru, co oznacza że musi on zostać wcześniej schwytany i całkowicie podporządkowany demonologowi. Nową moc (np. zmianę kształtu, aurę zła, możliwość podróżowania między sferami egzystencji, niewrażliwość na broń niemagiczną itp.) ustala losowo MG w oparciu o cechy posiadane przez demona. Od tej pory demonolog nabiera stałej ewidentności charakteru, którą można wykryć przy pomocy odpowiednich czarów lub zdolności. Postać może nabywać jedną cechę demona na każde rozpoczęte 100 punktów WI.

4. WYSSANIE MAGII

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: demonolog łączy się z ofiarą za pomocą eteralnej macki, która oplątuje ofiarę i wysysa z niej magię. O ile nie zadziała antymagia, co rundę demonolog jest w stanie wysać 1 PM na swoje 10 POZ – jeśli postać posiada niezabezpieczony amulet lub magiczny przedmiot, w pierwszej kolejności PM jest pobierany właśnie stamtąd, następnie opróżniany jest zasób many przedstawicieli kasty klerycznej. Na koniec demonolog pobiera PM z ŻYW ofiary – zabranie 1 punktu oznacza ubytek 10 punktów ŻYW i jest możliwe do momentu całkowitego spopielenia

ciała postaci (czyli gdy obrażenia sięgną dwukrotności ŻYW). Podczas działania czaru ofiara nie jest w stanie rzucać zaklęć (traci wykorzystywany potencjał) a jeśli dodatkowo co rundę nie wykona udanego rzutu na szok, traktowana jest jak walcząca w trudnych warunkach. Uwaga: istoty posiadające zdolność postrzegania eteralności mogą dostrzec mackę i próbować ją odciąć (obrona to 50 punktów), co powoduje otrzymanie przez demonologa 1k10 Punktów Obłądu. Magię można wysysać do czasu zapełnienia demonologicznego amuletu, następnie czar kończy swoje działanie. W trakcie wysysania, demonolog nie może wykonywać innych czynności wymagających skupienia uwagi (może biernie się bronić).

5. ESENCJA CHAOSU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

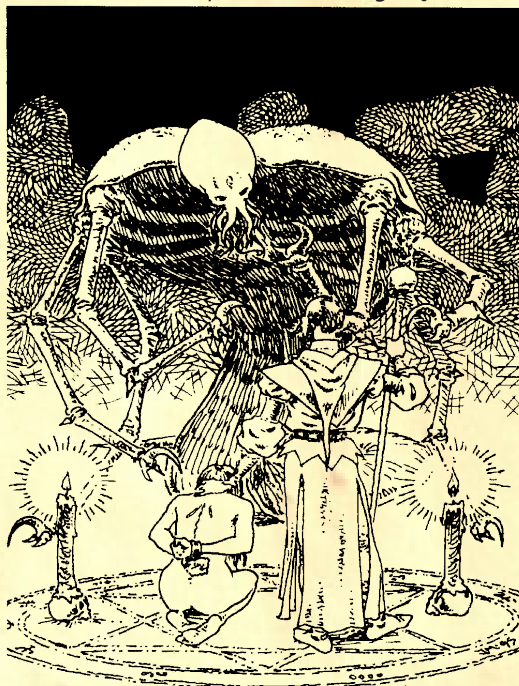
Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: otwiera psychiczno-telepatyczny kontakt z losowo wybraną sferą, w której panuje ewidentne zło. Czar ten trwa, dopóki demonolog się koncentruje, jednak po zakończeniu



jest on wyczerpany umysłowo przez okres 1k100 godzin. W pobliżu miejsc ewidentnie złych, ołtarzy chaotycznych bóstw lub otwartych bram, esencja chaosu umożliwia nawiązanie kontaktu z niesamowicie potężnymi siłami chaosu. Nie zawsze udaje się odpowiednio trafić. MG powinien wylosować, z kim nastąpił kontakt: 01 – demon, z którym nawiązał kontakt demonolog był tak potężny, że na jakiejś zasadzie (np. teleportacji) wciągnął go do siebie na stałe. W zasadzie oznacza to koniec postaci; 02-04 – kontakt z tak potężnym demonem natychmiast zabił demonologa; 05-10 – demonolog został wysłuchany i bez względu na pomoc w najbliższym czasie zostanie zabity; od MG zależy czy udzielona mu zostanie porada; 11-90 – w zamian za określone usługi demon może pomóc swą wiedzą, doświadczeniem, a więc na tyle, na ile pozwala psychiczny kontakt; za pomyślną odpowiedź może zażyczyć sobie ofiar, cyrografów, zniszczenia czyjejś duszy, życia; w momencie spełnienia tego życzenia demon jest w stanie pomóc (ale nie musi); MG może założyć szansę, że porada ta obróci się także przeciwko demonologowi; 90-96 – demonolog nie potrafił porozumieć się tym czarem z istotą, z którą go połączyło; 97-99 – siły chaosu zaintrygowały kontakt z demonologiem – z siebie tylko znanych celów wysłały do demonologa swe służby; 100 – nastąpiło wielkie naruszenie równowagi; najprawdopodobniej kontakt ten spowodował otwarcie bramy i siły chaosu wyruszyły na podbój. Czar ten w wielu sytuacjach może mieć dodatkowe przeznaczenie. Przykładowo może skrócić czas oczekiwania na przybycie oczekiwanego demona lub wzmocnić znaczenie *demonicznej ceremonii*.

KRĄG X

I. DEMONICZNY SOBOWTÓR

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: demonolog, z podporządkowanego sobie demona, może stworzyć swój idealny duplikat. Oczywiście chodzi tu o samo ciało, a więc nie dotyczy jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie oddziałujących czarów i podobnych rzeczy. Taki klon jest w stałym *letargu* (patrz odpowiedni czar kapłański, str. 158). Gdy demonolog tego sobie zażyczy, co trwa 6 rund i wymaga sprawdzenia UM względem połowy ich wartości, może przenieść swoją świadomość i wszystkie cechy umysłowe do tamtego ciała. Wymagany jest przy tym rzut na szok, czy przeżyje to przejście. Stare ciało, po oddzieleniu od poprzedniego, wpada w analogiczny stan *letargu*, w jakim dotychczas spoczywało poprzednie. Przeniesienie się do ciała duplikatu może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi demonologa, utratą świadomości (np. agonią, ogłuszeniem) lub śmiercią. Od tego momentu ciało demonicznego sobowtóra ożywa i jest własnym ciałem postaci (np. młodszym). Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego demonicznego sobowtóra.

2. ZEW KRWI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 300 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: przywołuje z innej sfery egzystencji zew umierającego demona. Wszystkie żywe istoty, które są w stanie usłyszeć ten krzyk, dają się całkowicie ponieść furii zabijania. Trwa ona dopóki demonolog zakończy działanie czaru, zadziała antymagia, istota zostanie ogłuszona lub obroni się przed tym zaklęciem rzutem na połowę odporności nr 2 lub zostanie tylko jedna żywa istota w okolicy. W czasie furii postaci czują mocny przyływ adrenaliny, który sprawia, że ich SF wzrasta dwukrotnie, a wszelkie obrażenia dzielone są na pół. Uwaga: demonolog także jest podatny na działanie tego zaklęcia, chyba że chroni go jakieś zaklęcie (np. *psychiczna tarcza*) lub w jakiś sposób zabezpieczył się przed usłyszeniem zewu.

3. PRZEJĘCIE ISTOTY

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: demonolog przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia rzutem na odporność nr 3, tak jakby sam nią kierował, z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tej wiedzy nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko, co każe jej demonolog, bez

możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub demonologa, zdjęcie oczarowania (ale nie rozproszenie magii) jest w stanie zniszczyć efekt tego czaru. Maksymalnie demonolog jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt. Mądrości powyżej 50). Uwaga: demonolog kieruje taką postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej sfery egzystencji.

4. ZAMYŚL

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe skromne urzeczywistnienie woli demonologa w celu przyniesienia korzyści chaosowi. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie przekracza 500 pkt. albo otrzymać dowolną informację (nie dotyczy imienia własnego istot, dla których jest ono zatajone np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota albo może naprawiać uszkodzone przedmioty itp. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można zdjąć przekleństwa lub klątwy. Uwaga: czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik (z wyjątkiem *Zauważenia*) o k10 pkt. w przypadku ŻYW czy SF albo o k5 pkt. inny, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość (zależnie od MG).

5. DEMONICZNE ZAKLĘCIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: u dotkniętej istoty czar ten wywołuje niesamowity chłód spowalniający postać (TR, ZR, SZ itd. spadają do połowy swej wartości), a jeśli nie odeprze ona zaklęcia (odporność nr 3), to jest ono w stanie całkowicie unieruchomić postać fizycznie. Jeżeli przy tym dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, to wykonuje rzut obronny na energię (odporność nr 5), inaczej zaklęcie wysysa cały PM z istoty, zostawiając z niej tylko suchą powłokę skórną (tzn. postać jest całkowicie wysuszona, a silne gniece nie może obrócić tę pozostałość w proch). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniej *regeneracji Energii Życiowej* i *regeneracji ciała*, a mimo tego postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (połowę odporności na szok). Uwaga: zaklęcie to może być rzucone na przedmiot o maksymalnych rozmiarach (np. objętości) 1 metra sześciennego i jednorazowo zadziała podczas pierwszej próby choćby przypadkowego dotknięcia. Ponieważ ten czar może zadziałać nawet na demonologa, to najczęściej rzuca się go na bełty kusz w zainstalowanych już pułapkach itp.

1. OCZY DEMONA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: demonolog.

Opis: umożliwia demonologowi widzenie w każdych warunkach (gaz, ciemność, pył itp.), widzenie rzeczy i istot niewidzialnych i niematerialnych (również eteralnych). Wartość UM powyżej 300 oznacza szansę ujrzenia istoty astralnej. Dodatkowo czar ten uodparnia na magiczne spojrzenia niektórych istot (bazylipek, meduza) i automatycznie wykrywa wszelkie istoty z innych sfer egzystencji oraz oznacza osoby, które posiadają w sobie części tych istot (np. *symbionta* lub demoniczną inwestycję).

2. UKRYCIE DUSZY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2000 pkt.

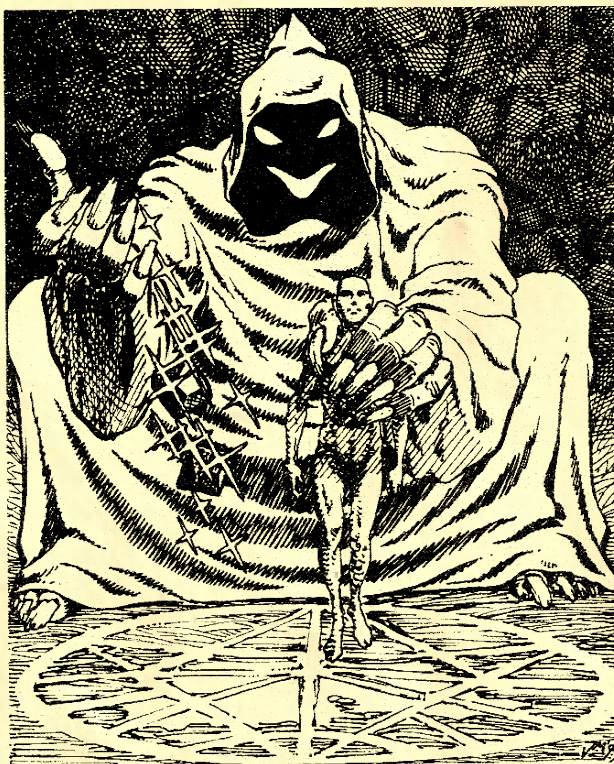
Czas rzucania: 5 rund + 1 godzina ceremonii.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: demonolog.

Opis: demonolog wydobywa swoją duszę i zamyka ją w trzymanym przez siebie, umagicznionym wcześniej naczyniu. Od tej pory staje się niewrażliwy na wszelkie czary i zdolności wymierzone w swoją duszę i ma dwukrotnie większą szansę uniknięcia wszelkich form opętania, uroków, przejęć itp. (w praktyce oznacza to, że jego odporność, na czas testu, jest dwukrotnie większa). Taka dusza musi być pilnie strzeżona lub ukryta, aby nikomu nie dać szansy zyskania przewagi nad demonologiem – może ona zostać zniszczona (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzystana do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo dzieje się jeżeli ktoś rozbije naczynie. Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza, traci ona świadomość i odtąd staje się powłoką słuchającą się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansy (modyfikowanej przez MG ze względu na odległość od właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie pozostaje już na stałe (ew. można użyć czaru astrologicznego – *srowadzenie duszy*). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela, istnieje 90% szansy, że wróci ona do niego, a jeżeli była w jego rękach, dzieje się to automatycznie.



Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 2 rundy.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: daje możliwość przystosowania organizmu dowolnej istoty do bytowania w warunkach innego planu egzystencji, tak jakby było się istotą z danego planu. W niektórych okolicznościach (bramy antymagii itp.) czar ten może przestać działać. Uwaga: czar ten nie chroni przed niczym więcej.

4. ZNISZCZENIE DEMONA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 demon.

Opis: demon, który nie odeprze tego czaru rzutem na połowę odporności nr 3 pomniejszoną o podwójną antyodporność demonologa, zostaje zniszczony – jeśli jest to niemożliwe, zostaje on uwięziony na specjalnej więziennej półsferze egzystencji, z której nie ma ucieczki, a która utrzymuje się przez k100 lat (potem demon zostaje uwolniony). Jeżeli demonowi wyjdzie rzut obronny, natychmiast zostaje odesłany do macierzystej sfery.

5. DAR NIEŚMIERTELNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: specjalny.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: demonolog.

Opis: przywołuje demona, który w zamian za krwawą ofiarę ofiarowuje przywołującemu dar nieśmiertelności. Nieśmiertelny demonolog nie może umrzeć z braku pokarmu, wody czy powietrza, choć odczuwa głód i pragnienie. Wszelkie zadawane mu obrażenia zmniejszane są do 1/10 swoich wartości, zaś jeśli rany przekroczą dwukrotność ŻYW demonologa, wciąż znajduje się on w stanie agonii. Istocie nieśmiertelnej nie można zadać obrażenia krytycznego, a wszelkie ubytki kończyn regenerują się w ciągu k10 lat. Prędkość naturalnego leczenia takiej postaci zwiększa się dziesięciokrotnie.

Uwaga: wraz z darem nieśmiertelności nie idzie w parze dar wiecznej młodości. Choć proces starzenia następuje teraz dziesięciokrotnie wolniej, czas odciska na postaci swoje piętno, co oznacza także zmiany współczynników. Jedynym sposobem na pozbycie się tego daru jest ponowne przywołanie demona tym zaklęciem i zmuszenie go do odebrania nieśmiertelności.



CZARY KAPŁANÓW

1. AURA DOBRA/ZŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie, nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3. Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i temu podobnymi czynnikami.

2. SYMBOL NIETYKALNOŚCI

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota (znak runiczny).

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten znak, zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu *magiczny pocisk* lub *piorun* i podobne, działające na odporność nr 9 lub ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Symbol może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni – długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziaływanie niszczy go.

3. BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1, ew. 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: to wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do trafienia, obrony, UM i do szansy powodzenia użycia zdolności profesjonalnej, równą 1/10 Wiary kapłana (w wypadku innowiercy połowę tego). Pozwala też na wykonanie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany. Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru, można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa „jestem pobłogosławiony” lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.



4. PRZELAMANIE SŁABOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo pozwala zatrzymać agonię w dowolnym jej momencie lub każdy typ krwawienia. Czar ten jednorazowo potrafi także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), *oczarowania* (ale nie *uroku*), *hipnozy*. W ten sam sposób może także zniwelować psychiczny lub fizyczny paraliż postaci, a także przywrócić świadomość istocie ogłuszonej. Energia ta może być używana także do jednorazowego uleczenia z bólu lub ze zwykłego zmęczenia (typu zadyszki), o ile ono już zaistniało. Jeżeli czynnik, z którego wyleczył ten czar, zadziały ponownie, to nie chroni on przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać w której zastopowano agonię (ale jej nie uleczono) dostanie nowe obrażenia, to agonía na nowo jej się odnawia. Postacie z poważnymi obrażeniami, u których zastopowano agonię tym czarem, mogą być leczone tylko przez *leczenie poważnych obrażeń* lub *uzdrowienie*.

5. WYKLĘCIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba (od 100 pkt. Wiary dodatkowo 1 osoba/2 POZ).

Opis: działa na osoby, które wykonały czyn bluźnierczy przeciwko wierze, bogu, świątyni, ewentualnie wysokopozomowemu kapłanowi. Postać taka, ilekroć znajdzie się blisko uświęconego miejsca danej wiary, ma jednorazową szansę (bez względu na to jak długo przebywa w pobliżu tego miejsca) na zauważenie przez boga, którego uraził. W zależności od wielkości przewinienia może być ukarany upomnieniem lub (w skrajnych przypadkach) karą boską. Czar przestaje działać po pierwszym upomnieniu lub karze, a także po zdjęciu klątwy.

6. WYKRYCIE EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godz. + 1 godz./POZ.

Obszar działania: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie).

Opis: postać, znajdująca się pod wpływem tego zaklęcia, potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro i neutralność w istotach ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur, czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności. Zaklęcie to pozwala wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

7. LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH

OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń + 10 pkt. na poziom kapłana, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, nie-które istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia poważne). Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (wymaga udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze ona czaru rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie jątrzenia oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar kapłana (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *leczenie poważnych obrażeń, uzdrowienie, regeneracja ciała* itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego przywrócenia vitalności także natychmiast kończą działanie jątrzenia. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych. Uwaga: obrażenia, odniesione wskutek działania tego czaru, nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

8. ROZŚWIETLENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 10 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o średnicy 10 metrów.

Opis: w niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum jest miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku trafienie, obrona, UM oraz szansa powodzenia użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt. Uwaga: ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).

9. ATAK BÓLU

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota + 1 na 2 POZ.

Opis: istota, która nie odparła tego czaru rzutem na odporność nr 4, przez okres jego trwania ma zmniejszone do połowy trafienie, OB, WI, UM i szansę na powodzenie wykonania zdolności. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru, postać będąca pod jego wpływem wykonuje rzut na szok. Udany powoduje, że od tej rundy czar przestaje na nią działać. Czar ten nie działa na martwiaki i podobne istoty.

10. AURA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: kapłan i paladyn tej samej wiary.

Opis: będącemu pod wpływem tego czaru, aura dodaje ogromnego majestatu. Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary kapłana. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i podobnych istot, które nie wierzą w żadne bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania czaru kapłan zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania *aury wiary*). Ten stan daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 Wiary do Trafienia, OB i bazowej odporności psychicznej. Uwaga: w momencie ewentualnego wskrzeszania kapłana (lub paladyna) ma on o premię 10 pkt. do rzutu na szok (podczas sprawdzania czy jego dusza przetrzyma wskrzeszenie). Dotyczy to także sługi lub współwyznawcy, który zginął, będąc w fanatyzmie.

KRĄG II

I. NAZNACZENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: postać, która nie przełamie zaklęcia rzutem na odporność nr 3 ma tylko połowę rzeczywistych szans trafienia w naznaczoną postać (ale zawsze minimum 5 pkt.). Naznaczony ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu nie dolicza się tego) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikającą z poziomu przeciwnika.

2. CEREMONIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: w trakcie trwania czaru dwukrotnie zwiększa antyodporność rzucających przez kapłana czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta do stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z Wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy *wskrzeszeniu* itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywaniu określonych zdolności). Czar ten użyty zgodnie z etosem kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów uświęcających dany obszar. Rzucona w imię czegoś niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

3. KONTAKT Z BOSKĄ MOCĄ

Odporność: zaklęcia, nr 3.
Zużycie PM: 20 pkt.
Czas rzucania: 1 runda.
Zasięg: dotyk.
Czas działania: 1 runda/POZ.
Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. do Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) jej Zauważenie jest dwukrotnie większe. Czar ten nie wpływa na samozauważenie w przypadku półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

4. WYKRYCIE

TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.
Zużycie PM: 2 pkt.
Czas rzucania: 4 segmenty.
Zasięg: bliski.
Czas działania: 1 runda.
Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala w określonej cieczy, przedmiocie, substancji (np. w powietrzu), czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach. Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (np. co 1 godzinę) itp.

5. TARCZA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.
Zużycie PM: 20 pkt.
Czas rzucania: 7 segmentów.
Zasięg: dotyk.
Czas działania: specjalny.
Obszar działania: współwyznawca.

Opis: istota, na którą rzucono ten czar, jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że wrogie inteligentne istoty nie są w stanie zaatakować jej bezpośrednio, dopóki spełnione jest kilka warunków – po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru, postać bez przerwy musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw (sprawdza się to co rundę rzutem na Wiarę zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 poziomów kapłana). W momencie pierwszego nieudanego rzutu, czar przestaje działać. Oczywiście z tego powodu w tym czasie nie można mówić, czy rzucać czarów. Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest mniejsza od 50, ewentualnie w danej rundzie chroni je antymagia. Po trzecie zaklęcie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem. Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowałoby to zakończenie działania czaru.

6. SYMBOL NEKROMANCJI

Odporność: energia specjalna, nr 5.
Zużycie PM: 20 pkt.
Czas rzucania: 1 runda.
Zasięg: dotyk.
Czas działania: stały.

Obszar działania: 100 metrów na POZ wokół (znak runiczny).

Opis: symbol przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy, jaką dysponuje kapłan, który rzucał ten czar. Czar może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

7. UDERZENIE

DOBRA/ZŁA

Odporność: energia, nr 5.
Zużycie PM: 20 pkt.
Czas rzucania: 5 segmentów.
Zasięg: bliski.
Czas działania: 0.
Obszar działania: 1 istota.

Opis: istocie ewidentnie złej/dobrej, która nie odparła go rzutem na odporność nr 5, energia wysłana przez ten czar potrafi zadać $1k10 \times 10$ obrażeń na każde 2 poziomy kapłana.

8. WYWOŁANIE/PRZEŁAMANIE

ZMĘCZENIA

Odporność: energia, nr 5.
Zużycie PM: 4 lub 40 pkt.
Czas rzucania: 4 segmenty.
Zasięg: bliski.
Czas działania: specjalny.
Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 5, przez okres $k10$ rund czuje się tak wyczerpana, że nie może robić nic, z wyjątkiem biernego bronięcia się. Obrońcą jej w takim przypadku liczy się tylko ze zbroi i magii ponadto należy ją zmniejszyć o 20 pkt., ze względu na znaczne osłabienie ZR. Wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie większy PM, można uzyskać efekt, który na stałe potrafi przełamać (zniwelować) dany efekt zmęczenia lub wyczerpania. W wypadku przywracania do pełnej możliwości działania, postaci, która była wskrzeszona lub została wyleczona z agonii, musi wykonać ona rzut na szok, inaczej ten czar nie tylko nie zadziała pozytywnie, ale dodatkowo zada jej 100 obrażeń umysłowych. Uwaga: na postaci z wytrzymałością lub podobną zdolnością czar ten działa $k5$ rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący.



9. NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru, istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześciennie + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla martwiaków, a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze sfer egzystencji związanych z nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest zakaz wykonywania czynności agresywnych lub energicznych. Postaci niewidzialnej w momencie pierwszego ataku jest dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy akt. SZ). Istoty, przed którymi chroni to zaklęcie, nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Postać biernie broniąca się przed martwiakami ma bonus do obrony liczony z całej wartości aktualnej ZR. Uwaga: martwiak, mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem, jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności wykrycie witalności.

10. ROZUMIENIE MYŚLI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: osoba, na którą rzucono to zaklęcie, potrafi (jeśli się skupi przez minimum 1 rundę) wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji u innej postaci (choć ich nie rozróżnia). Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek itp. Postać, na którą działa ten czar, w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu. Uwaga: czar ten nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są *psychiczną tarczą*.

KRĄG III

1. LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo potrafi uleczyć z oślepiającego wpływu światła (z oślepienia), ze ślepoty i z chorób oczu. Zamiast powyższego można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii (rzutem na odporność nr 5). Ślepa istota traci

możliwość używania do obrony ZR, a ponadto jej zdolności, trafienie i obrona są średnio o połowę redukowane (inne ograniczenia np. możliwości potknięcia się, ustala MG). W wypadku posługiwania się w walce węchem lub słuchem ograniczenia mogą być mniejsze, a w wypadku strzałów z daleka dużo większe (np. może się liczyć tylko obrona ze zbroi/skóry). Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem. Uwaga: czar swoje działanie leczące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie k10 rund.

2. SPOTĘGOWANIE DOBRA/ZŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

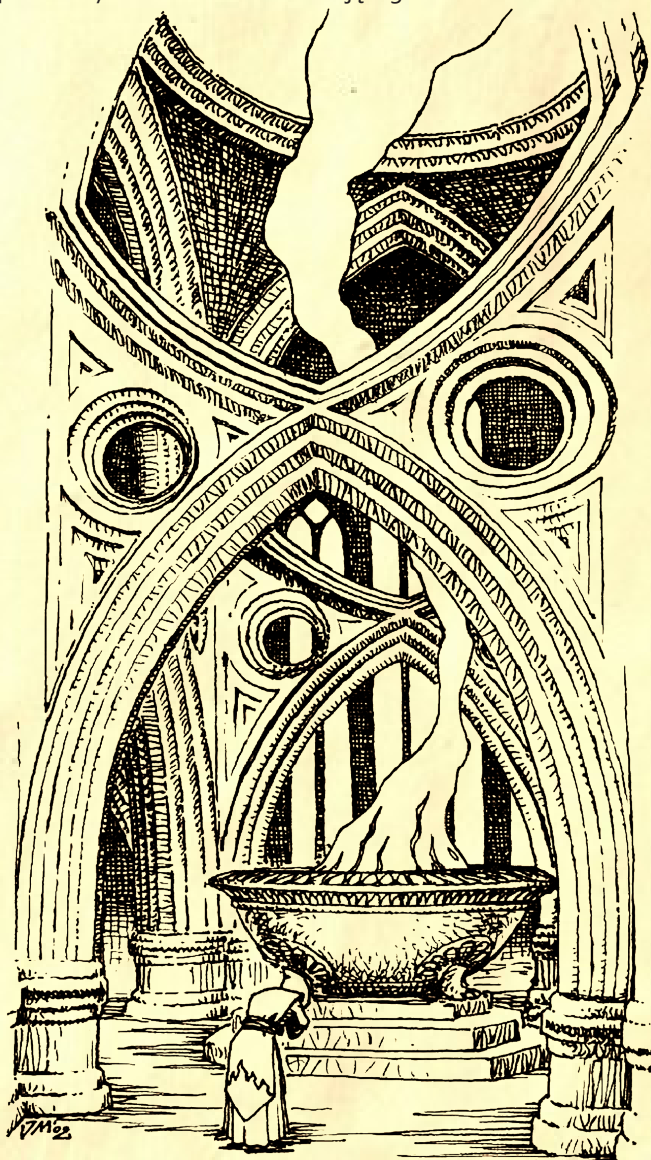
Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w trakcie trwania tego zaklęcia podwojone zostają antyodporności rzuconych czarów opartych na ewidentnym źle/dobrze. Dotyczy to także niektórych wykonywanych zdolności (np. wpisywanych czarów w znak magiczny, odwracania martwiaków itp.). Rzucony w pobliżu własnego ołtarza lub jeśli kapłan ma UM powyżej 100 pkt., działa dużo silniej. Oznacza to obniżenie odporności ofiar na czary oparte na ewidentnym źle/dobrze o połowę. W wypadku kleryków (i paladynów) emanujących dobrem/złem lub posiadających minimum 150 UM, zaklęcie to dodatkowo podwaja siłę raniącą wspomnianych czarów, o ile są one używane przeciwko istocie o charakterze przeciwnym do charakteru rzucającego.



3. WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala wykryć charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Zaklęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i ewidentności charakteru. Czarom tym można też ukryć charakter, by podczas jego wykrywania wskazać inny (działa maksymalnie przez 1 godzinę/POZ kapłana).

4. OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: postaci lub przedmiotowi chronionej tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki sfer egzystencji negatywnej, martwiacej itp., a także czynniki z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (eteralnych, astralnych itp.). Dodatkowo zaklęcie to pozwala ograniczyć do połowy szkodliwe wpływy elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych itp., np. wyssanie Energii Życiowej, rany od miecza ewidentnego zła, a także efekty niektórych czarów (*fali ewidentności* (zła), *uderzenia zła* itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem *aury śmierci*, *upiornych jęków*, potępieńczego śpiewu i czaru *zejście do piekła*. Uwaga: czar ten potrafi zneutralizować pierwsze wysane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ kapłana).

5. NATCHNIENIE ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jeżeli działa na istotę żywą, powoduje że zyskuje ona kilka znaczących udogodnień. Postać zyskuje (analogicznie do nadleczenia) dodatkowe 50 pkt. ŻYW + 50 pkt./5 POZ kapłana. Wszystkie rany, które w tym czasie dostaje, najpierw redukują tę formę nadleczenia, a dopiero po ich wyczerpaniu, zmniejszają normalną Żywotność. Po skończonym działaniu czaru nadwyżka automatycznie zanika. W trakcie trwania czaru, bazowa odporność psychiczna postaci zostaje zwiększona o 5 pkt. + 5 pkt./5 POZ kapłana, a bazowa fizyczna o 10 pkt. + 10 pkt./5 POZ kapłana. W tym czasie postać nie odczuwa żadnej formy zmęczenia i wyczerpania, a więc jeżeli była w takim stanie (np. jest tuż po wskrzeszeniu lub krócej niż dzień po agonii), to może normalnie działać. Postać która znajdzie się (lub była) w agonii, może w trakcie działania tego czaru (jeżeli została o tym wcześniej poinformowana), używać zdolności podtrzymanie życia, analogicznie jak mogą to robić rycerze.

Postać z kasty rycerskiej wykorzystując tę zdolność, nie sprawdza przetrwania (nie wykonuje rzutu na szok). Współwyznawca kapłana (lub kapłan) w trakcie oddziaływania na niego tego czaru od każdego ciosu odnosi tylko połowę ran. Uwaga: czar ten działa tylko raz dziennie, a kolejne jego rzucenie na daną postać przed upływem 24 godzin, nie wywiera żadnego efektu.

6. PORĄŻENIE

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota (od 10 POZ, 1 istota/POZ).

Opis: w umyśle postaci ukazuje majestat i potęgę kapłana. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony odmianą paraliżu umysłowego. Brak kontroli nad własnym ciałem, powoduje że postać traci równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi i słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. Jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub, jeśli się przez minimum 3 rundy przymierzy, można jej zadać wybrany przez siebie cios krytyczny. Paraliż ten mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (*przełamanie słabości*, *egzorcyzm*, *leczenie chorób*), ewentualnie dość ryzykownym sposobem, który polega na tym, że każda istota może ostatnim wysiłkiem woli próbować przełamać wiążące jej umysł obezwładnienie. Jeśli się zdecyduje, co trwa 1 rundę, musi wykonać rzut na szok. Nieudany oznacza śmierć, zaś udany jest tylko wtedy skuteczny, gdy wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

7. ŚWIATŁO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: sfera o promieniu 10 metrów wokół miejsca rzucenia.

Opis: w promieniu 10 metrów wokół kapłana lub określonego przedmiotu, pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. k100 co rundę) lub są spowalniane. Uwaga: poza danym obszarem światło to natychmiast zanika. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność wyłącza działanie infrawizji i podobnych zastosowań oczu do ciemności.

8. WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: postać objęta tym zaklęciem, w trakcie jego trwania, widzi normalnie (w zasięgu swego spojrzenia) wszystko, co jest niewidzialne z powodu swej natury lub magii. Czar ten nie wykrywa jednakże istot niematerialnych i eteralnych.

9. OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ.

Opis: jednorazowo pozwala uzdatnić do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając ją brudu, nieświeżości, trucizny i czynników chorobotwórczych, nie zmienia jednak smaku, właściwości odżywczych i możliwości spożycia.

10. UŚWIĘCENIE ZIEMI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 pole/POZ.

Opis: na najbliższe 24 godziny poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nieprzekłęty obszar. Wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie dodatkowe 10 pkt. do trafienia, obrony, UM, WI, szansy wykonywania zdolności oraz odporności – w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to 10 pkt. do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru mają dwukrotnie zwiększoną antyodporność. Jakiegokolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na uświęconą ziemię, muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (rzutem na połowę odporności na zaklęcia). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak o połowę mniejszą szansę trafienia oraz o 20 pkt. mniejszą obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli martwiak lub inna nieczysta istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę/POZ rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc. Uwaga: rzucający wybiera pola pod ten czar. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.

KRĄG IV

1. LECZENIE/JĄTRZENIE

POWAŻNYCH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 100 pkt. obrażeń na każde 5 POZ kapłana, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki i niektóre istoty z innych sfer egzystencji. Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie *jątrzenia* oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt. obrażeń/5 POZ rzucającego czar kapłana. Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie

potraktowana czarem typu *leczenie poważnych obrażeń, uzdrowienie, regeneracja ciała* itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladryńskiego przywrócenia witalności także natychmiast kończą działanie *jątrzenia*. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: obrażenia, odniesione wskutek tego czaru, nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

2. BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: potencjalnie 1 dzień.

Obszar działania: porcja około 1 litra krystalicznie czystej wody.

Opis: powoduje jednorazowe nasycenie bardzo czystej wody energią dającą jej wyjątkową moc. Każda porcja tej wody większa od 1/10 części litra potrafi nadal zatrzymać w sobie moc tego czaru. Zanieczyszczenie, rozcieńczenie, dotknięcie ręką lub użycie danej porcji, ewentualnie upływanie 24 godzin od czasu jej stworzenia, kończy działanie zaklęcia. Wypicie 1 porcji pozwala na stałe zatamować krwawienie, rany zadawane przez truciznę lub jej inne powolne działanie. Dodatkowo postaci nadaje tyle wigoru, że na najbliższe 12 godzin zaspakaja jej potrzeby na jedzenie i picie, dwukrotnie powiększa naturalne zdrowienie, neutralizuje odczuwanie bólu, a nawet jednorazowo leczy ze zwykłego zmęczenia. Dokładne (trwa to minimum 2 rundy) polanie porcją tej wody danej broni (a szczególnie ostrza lub obuchu) pozwala, by ugodziwszy martwiaka broń zadała mu rany, nawet jeśli nie spełnia warunku bycia magiczną lub srebrną. Aby ugodzenie faktycznie odniosło skutek, broń od momentu polania nie może być użyta do jakiegokolwiek innego celu, a ponadto nie mogło upłynąć więcej niż 10 rund. W wypadku użycia bezpośrednio na martwiaka, wodę traktuje się analogicznie do wody święconej. Należy jednak pamiętać że zadawane rany nie zależą od ilości wylanej wody, a od tego, ile razy polano martwiaka porcjami zawierającymi minimum 1/10 część litra.

3. OPIEKA NAD ZMARŁYM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 nieżywa istota.

Opis: zwłoki postaci będącej pod wpływem tego czaru nie podlegają efektowi rozkładu. Ciało to aż do końca działania zaklęcia jest też niemożliwe do przejścia przez nekromancję (np. do ożywienia w postaci martwiaka).

4. LECZENIE CHOROÓB

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp., ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny lub przekleństwa. Czar ten pozwala też leczyć większość lekkich chorób umysłowych (decyduje MG).

5. ŚWIATŁOŚĆ/CZERŃ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: wszystkie martwiaki (albo żywe istoty – w wypadku rzucenia *czerni*), a także postacie ewidentnie złe (dobre), które znajdują się wewnątrz sfery *światłości* (*czerni*), jeśli nie odeprą zaklęcia rzutem na odporność nr 3, giną, choć ich ciała nie odnoszą żadnych ran (śmierć umysłowa). Czar ten nie działa na rzucającego go. *Światłość* powinni rzucać tylko kapłani o dobrym etosie (charakterze), a *czerni* o złym. Klerikom o neutralnym etosie wolno rzucić dowolną formę tego zaklęcia, ale tylko w naprawdę krytycznym momencie, w przeciwnym przypadku nakładają na siebie śmiertelny grzech (zauważenie przez boga kończy się przeważnie śmiercią) – podobnie jak kapłani, którzy rzucają niewłaściwą swojemu charakterowi formułę czaru.

6. NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE

TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota, ew. 1 litr/POZ.

Opis: w dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. *Neutralizacja trucizny* nie leczy jej wcześniejszych skutków i spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez kapłana o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne, ofiara trucizny musi wykonać pozytywny rzut na szok. Konsekwencje niepowodzenia są identyczne, jak przy *wskrzeszaniu* (patrz odpowiedni czar kapłański, str. 159). Czar ten rzucony przez kapłana o wybitnie złym etosie, potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3. Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

7. UWIĘZIENIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia rzutem na odporność nr 3, w żaden sposób, poza rozproszeniem magii, zdjęciem przekleństwa lub działającą antymagią (w tym przypadku sprawdza się co rundę) nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastał ją ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza). Zaklęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to

nie są w stanie odlecieć itp. Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zaklęciem zostaną rzucone czary *ceremonia* i rundę później *bariera mocy*, to bez antymagii lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe. Uwaga: rzucenie tego czasu ponownie powoduje, że czas trwania czaru ulega wydłużeniu.

8. POŚWIĘCENIE KAPLICZKI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ, ewentualnie stały.

Obszar działania: kapliczka.

Opis: wszystkim współwyznawcom pobyt w poświęconej kapliczce pozwala dziennie na odbycie dwukrotnie większej ilości modlitw, ponadto upomnienia boskie w takich okolicznościach są często łagodzone (zależnie od MG). Jeżeli w poświęconej kapliczce znajdzie się relikwia, to zaklęcie to jest przedłużone do końca pobytu tej relikwii.



9. WYKRYCIE KŁAMSTWA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: kapłan.

Opis: zaklęcie to pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia kapłan, fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie, jeśli wynikają one z jej niewiedzy lub głupoty.

10. OCHRONA PRZED NEUTRALNYM PLANEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: postaci chronionej tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki sfer egzystencji żywych, a także z ich sfer pośrednich. Dotyczy to również sfer eterycznych, astralnych itp. (ale nie negatywnych). W obrębie sfery egzystencji materialnej, zaklęcie to pozwala zmniejszyć do połowy szkodliwy wpływ elementów sfer neutralnych np. obrażenia od ognia, błyskawicy, lodu (zmrożenia).

KRĄG V

I. EGZORCYZM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 rund + 1 godzina ceremonii.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: powoduje jednorazowe zdjęcie *uroku*, *zawładnięcia*, a także jest to jedyny czar rozdzielający np. *wejście w umysł*, *dominację*, *rozdwojenie jaźni*, *przejęcie*. Przy pomocy jego magii można także usunąć obcą (np. niematerialną lub eteryczną) istotę, która weszła w posiadanie danego ciała. W tym wypadku jest to skuteczne, jeżeli istota, która się wcieliła, nie odeprze tego zaklęcia rzutem na odporność nr 3. Uwaga: jeżeli tuż przed tym zaklęciem zostanie rzucony czar *odeślanie złą/dobłą*, to obrona przed *egzorcyzmem* liczona jest względem 1/2 odporności na zaklęcia. Jeżeli *egzorcyzmem* poprzedzi się czar *odeślanie złą/dobłą*, to obrona przed tym ostatnim liczona jest względem 1/10 odporności na zaklęcia.

2. UZDROWIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrawienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą albo takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków, aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, śmiertelne rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

3. POKORA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

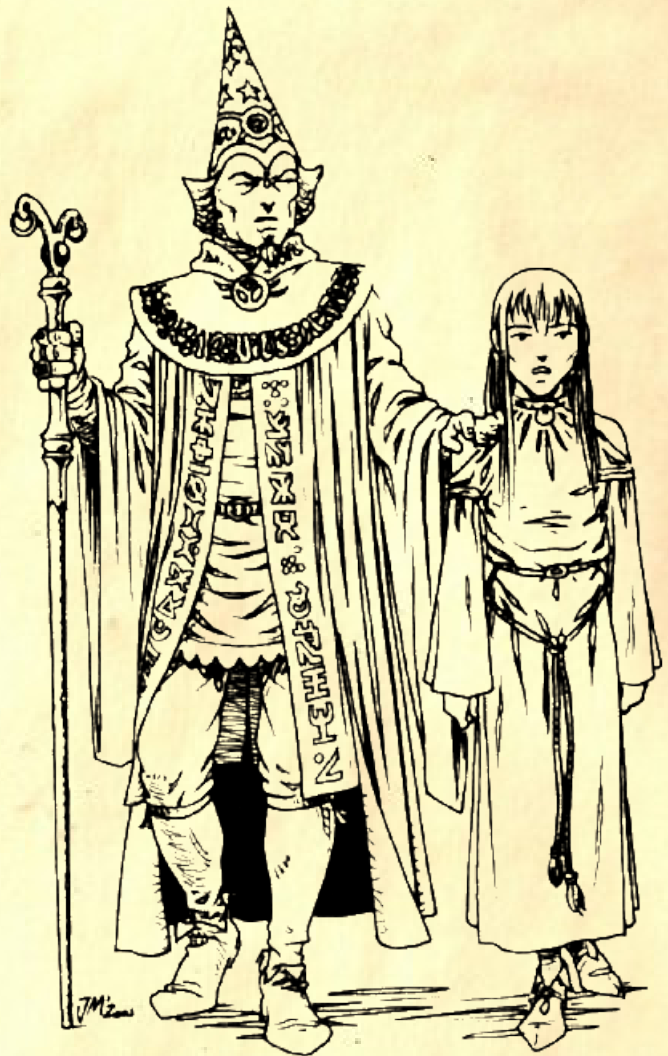
Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: osoby przed kapłanem.

Opis: postaci, które nie odparły zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, są zmuszone paść na kolana przed kapłanem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru. Mogą próbować to zrobić co 1 rundę na POZ kapłana. W tym stanie postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. W przypadku współwyznawców, czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa albo daje 10 pkt. do szansy zdjęcia klątwy. Oczywiście dotyczy to postaci, które są pod wpływem tego zaklęcia (a więc się przed nim nie obroniły). Uwaga: jakkolwiek agresja ze strony kapłana lub jego towarzyszy automatycznie przerywa działanie czaru u wszystkich, którzy mu podlegali.



4. AURA NIETYKALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

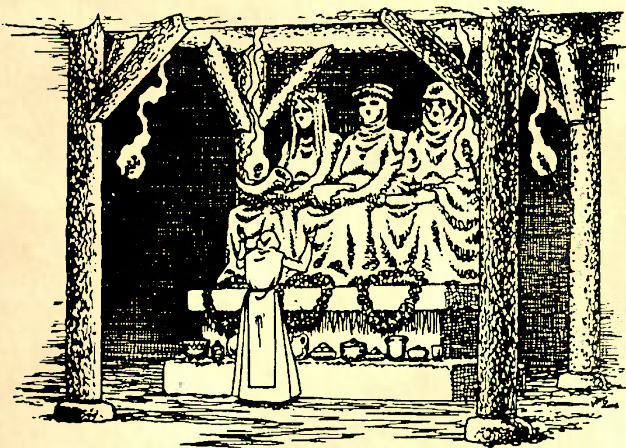
Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: to potężne zaklęcie, w rundzie po jego rzuceniu, spożywa współwyznawcę (i oczywiście wszystko, co niesie). Zapewnia to całkowitą niewrażliwość na zagrażającą magię, trucizny, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10%, tak więc w drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80% itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aurą, MG wykonuje rzut na szansę nietykalności. Udany oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM, udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany). Czar ten nie nakłada się kumulatywnie, a więc w momencie jego trwania postać jest niewrażliwa na kolejne rzucenie go na siebie. Czar ten nie może też zostać wydłużony pod względem czasu trwania zarówno przez magię jak i rzucenie krytyczne. Jakikolwiek rzucenie go nadefektywnie, w tym wypadku traktowane jest jak rzucenie normalne.



5. POŚWIĘCENIE OLTARZA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: k10 × 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: ołtarz + 2 metry wokół.

Opis: podczas rzucania tego czaru kapłan musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany rzut na WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołanego rzuceniem czaru. Jeżeli kapłan ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji, zaklęcie to nie ma mocy. Poświęcony ołtarz roztacza niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru, zamienia w półmrok. Spełnia to podwójną rolę. Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt. mają zwiększone trafienie, obronę, UM, WI oraz o 5 pkt. szansę wykonywania zdolności oraz odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu, automatycznie goi się 25 obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 pkt. za każde 50 jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kapłanów i członków kasty rycerskiej, jest dwukrotnie wyższy. Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga, któremu poświęcony jest ołtarz. Czyniący to nie są karani za niezłożenie ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary niczego też nie mogą oczekiwać. Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zaklęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to, że czar przestaje działać.

6. SYMBOL NIEBEZPIECZEŃSTWA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 10 metrów na POZ wokół (znak runiczny).

Opis: w miarę zbliżania się jakiegokolwiek poważnego niebezpieczeństwa w kierunku symbolu, ulega on zniekształceniu. Po szybkości zniekształceń można określić przybliżoną

prędkość nadejścia niebezpieczeństwa, a po intensywności czerwienienia znaku – przybliżoną siłę niebezpieczeństwa. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Długo działająca wilgoć, naruszenie jego struktury lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

7. LETARG

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: aby rzucić ten czar, kapłan musi dotknąć ofiary. Względem postaci aktywnie opierających się, należy przy tym wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika. Dotknięta w momencie rzucania czaru postać zmuszona jest wykonać rzut na zaklęcia. Nieudany oznacza zapadnięcie w letarg. W stanie tym następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, ani nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to, że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Postać przebywająca w wilgoci, co roku traci na stałe po 1 punkcie każdej cechy fizycznej (ŻYW, SF, ZR, SZ, PR). Uda- ne odparcie czaru lub przebudzenie z niego, powoduje lekkie otumanienie. W praktyce oznacza to na k10 rund zmniejszenie o połowę ZR, SZ, INT i UM. Dotyczy to także premii do odporności wynikających z tych cech. Zakończyć działanie *letargu* można tylko czarem typu *przebudzenie z letargu*. Dodatkowo spełnia tę rolę także zdjęcie przekleństwa. Istnieją również specjalne okoliczności naturalne, które potrafią obudzić z letargu. Mogą to być silne wyładowania elektryczne, specyficzne wibracje, czy określone czynniki, które MG uzna za skuteczne (podniecenie, hasło).

8. ODESLANIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota innoplanowa.

Opis: potrafi odesłać do macierzystej sfery egzystencji dowolną istotę o ewidentnie złym lub dobrym charakterze. Pierwszym warunkiem odesłania jest to, że ofiara czaru nie powstała w obrębie sfery egzystencji, w której aktualnie się znajduje. Drugim warunkiem jest to, że nie odeprze czaru udanym rzutem na odporność nr 3. Po przeniesieniu ofiara czaru pojawia się w miejscu, w którym ostatni raz znajdowała się przed opuszczeniem tej sfery egzystencji. Istoty nieprzygotowane do przebycia drogi, którą wyznaczył ten czar, zmuszone są do wykonania rzutu na szok. Nieudany wynik oznacza, że postać nie przeżyła tego stanu. W tym momencie istnieje 50% szansa, że dusza postaci zostanie w obrębie poprzedniej sfery egzystencji. Uniemożliwia to wskrzeszenie postaci. Demony, anioły, mastugi i inne stwory, które same z siebie potrafią podróżować między różnymi sferami egzystencji, nie testują swojej odporności na szok podczas odesłania.

9. CHODZENIE PO WODZIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal, co rundę należy wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt na każdy centymetr wysokości fali. Nieudany rzut oznacza upadek. Podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni. Wysokopoziomowi kapłani El-Amarny (minimum 10 POZ), mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale. Omijają ich one lub roztępują się. Wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM mają nielimitowany okres jego trwania. Uwaga: istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast wyskakuje na powierzchnię.

10. JASNOŚĆ ASSANU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 75 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: w promieniu 1 metra na 10 UM.

Opis: powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął kapłan, rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która dokładnie nie przepuszcza światła i wzroku do wewnątrz, ani na zewnątrz. Istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic, co jest w środku. Moc zaklęcia potrafi niedopuszczyć do środka istot niematerialnych i eteralnych (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Kapłan stojący zawsze pośrodku jasności nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowałoby to natychmiastowe zakończenie czaru. W stosunku jednak do strzał spoza jasności, jego obrona liczy się względem całej akt. ZR. Wszyscy protegowani kapłana, znajdujący się wewnątrz sfery jasności, w zależności od jego woli, zyskują specyficzną świetlistą aurę. Daje im ona premię 25 pkt. do obrony i o 50 pkt. zwiększa wartość wyparowań. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię 10 pkt. do swego współczynnika SZ. Wszelkie te premie podwajane są na każde 10 POZ kapłana. Uwaga: kapłan, który rzucając ten czar miał ponad 150 UM, potrafi sprawić, by do wnętrza jasności Assanu z niepowołanych istot mogły by dostać się tylko te, które przełamują wiążące ten czar zaklęcie (rzutem na odporność nr 3).

KRĄG VI

1. GROM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: jedno wybrane pole/4 POZ.

Opis: za pomocą tego czaru kapłan sprowadza z nieba ogromną błyskawicę. Wszystkim ofiarom zadaje ona 50 +

k10 × 10 obrażeń na każde pełne 4 POZ kapłana, ew. połowę, jeżeli ofiary wykonały udany rzut na odporność na elektryczność (zmniejszoną o 10 pkt, jeżeli noszą metalowe zbroje). Rany od *gromu* są poważne i można je uleczyć tylko *leczeniem poważnych ran* lub *uzdrowieniem*. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

2. WSKRZESZENIE

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 240 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: czar ten przywraca do życia martwą istotę, o ile jej ciało jest zachowane w całości i nierozłożone. Wskrzeszana istota musi wykonać pozytywny rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza, że dusza istoty uległa zniszczeniu i nic już nigdy nie przywróci jej do życia. Wskrzeszona istota jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran. Jest jednak tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień, zanim zacznie normalnie funkcjonować. Ciało po wskrzeszeniu jest brzydsze – traci 1/10 Prezencji. Także na stałe maleje odporność na szok – o 1/10 tej odporności. Uwaga: kapłan, który wskrzesza innowiercę, dopuszcza się śmiertelnego grzechu, a przy następnej próbie przyjmuje na siebie śmiertelną klątwę.

3. SYMBOL STRAŻNICZY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 2 metry wokół (znak runiczny).

Opis: czar ten zostaje uaktywniony, jeżeli jakkolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu znaku. Efektem jest przenikliwa jasność, niszcząca martwiaki, które nie wykonały udanego rzutu obronnego przed tym zaklęciem. Istotom szczególnie wrażliwym na światło czar zadaje k10 × 10 obrażeń na każde 4 poziomy kapłana. Istoty żywe, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 3, zostają oślepione (na stałe). Uwaga: znak runiczny może być narysowany tylko na płaskiej, gładkiej i suchej powierzchni. Długie działanie wilgoci lub pierwsze uaktywnienie niszczy go.

4. PRZEBUDZENIE Z LETARGU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: budzi istotę z letargu lub podobnego stanu. Budzona w ten sposób istota musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie umiera z powodu szoku. Działaniu czaru podlegają też wszelkie stany paraliżu, hibernacji, śpiączki itp.

5. POWSTRZYMANIE MOCY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: kreuje wokół określonej istoty czarną, nieprzenikalną sferę, która może zamknąć wewnątrz nawet kilka istot, jeżeli stykają się one ze sobą (np. jeździec wraz z wierzchowcem albo kilka osób obejmujących się nawzajem). Magiczna sfera, która jest efektem czaru, rozpościera się na 3 metry wokół wybranej istoty (lub istot), uniemożliwiając jej wydostanie się na zewnątrz. Z wnętrza sfery nie można się teleportować, ani nie można jej w jakikolwiek sposób przesunąć. Sfera nie przepuszcza ani w jedną, ani w drugą stronę żadnych istot, przedmiotów materialnych, a także istot eteralnych, gazów, magii, żadnej formy energii, czyli nawet światła, dźwięku ani myśli. Istoty zamknięte i posiadające antymagię, mogą próbować przełamywać moc bariery. Nie jest to jednak takie proste, bowiem sfera składa się z kilku warstw – jednej na każdy poziom kapłana. Każdą z tych warstw trzeba pokonywać kolejno, runda po rundzie, wykonując udany rzut na antymagię. Jeżeli antymagia nie skutkuje lub zamknięta istota w ogóle jej nie posiada, może próbować przekraczać kolejne warstwy (też runda po rundzie), decydując się na otrzymywanie obrażeń. Każda pokonywana warstwa zadaje $k10 \times 10$ obrażeń, a jeśli dana istota nie wykonała udanego rzutu na połowę odporności na zaklęcia, otrzymuje tych obrażeń dziesięciokrotnie więcej (czyli $k10 \times 100$). W momencie przełamania ostatniej warstwy, czar przestaje działać. Kapłan może również sam (ew. wraz z przyjaciółmi) zamknąć się wewnątrz sfery – będzie ona wówczas spełniała funkcję ochronną. Nikt nie dostanie się do środka (chyba, że przełamie kolejne warstwy), jednak kapłan także nie wydostanie się na zewnątrz. Kapłan może w każdej chwili zakończyć działanie tego czaru.

KRĄG VII

1. SYMBOL ŚMIERCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 2 metry.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 2 metry wokół znaku runicznego.

Opis: znak runiczny tego czaru przedstawia małą czarną czaszkę z dwiema skrzyżowanymi piszczelami pod spodem. Istota (lub istoty), która znajdzie się w zasięgu tego znaku, powoduje uaktywnienie zaklęcia. W efekcie otrzymuje ona $200 + k100$ obrażeń, a jeśli nie wykonała udanego rzutu na odporność nr 3, automatycznie ginie. Kapłan może tak narysować znak runiczny, że czar zadziała z pewnym ($k10$ rund) opóźnieniem. Ten czar uaktywnia się dopiero, gdy w jego pobliżu znajdzie się istota posiadająca co najmniej 50 pkt. Energii Życiowej. Nie działa więc na martwiaki i istoty, które w jakikolwiek sposób zataiły swoją Energię Życiową. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).



2. OŻYWIENIE KAMienia

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna skamieniała istota.

Opis: pozwala przywrócić ciało istocie, która wcześniej została poddana petryfikacji (zamieniona w kamień). Odmieniana istota przeżyje ten efekt, jeśli wykona udany rzut na odporność przetrwania (szok). Uwaga: czar może być też użyty przeciwko kamiennym istotom. Zostaną one zniszczone, jeśli nie wykonają udanego rzutu na połowę odporności nr 10. Ten czar nie działa jednak na golem i istoty bezpośrednio związane z żywiołem ziemi (żywioły, żywiołaki). W przypadku gargoili czar nadaje jej formę cielesną.

3. PRZEJĘCIE WSPÓŁWYZNAWCY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: dzięki temu zaklęciu kapłan może przejąć całkowitą kontrolę nad współwyznawcą, który nie wykonał udanego rzutu na odporność nr 3 lub w trakcie rzucania czaru był ogłuszony. Ofiara czaru nie może się przeciwstawić telepatycznej woli kapłana. Kapłan musi się jednak koncentrować, a kiedy jego uwaga zostanie rozproszona, zdominowany współwyznawca traci przytomność do końca czasu działania czaru. Kapłan może wznowić kontrolę po ponownej koncentracji. Kapłan słyszy, widzi, mówi i działa, jakby był postacią, którą kontroluje. Nie ma jednak dostępu do jej pamięci, wiedzy i umiejętności. Uwaga: kapłan w każdej chwili może przywrócić współwyznawcy jego wolę.

4. SCHRONIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 + 15 pkt./osobę.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: kapłan + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ.

Opis: zaklęcie w ciągu jednej rundy przenosi kapłana i wybrane przez niego osoby do najbliższej, poświęconej jego bogu świątyni, w której spędził wcześniej minimum 50 dni. Wszyscy pojawiają się w pobliżu głównego ołtarza. Czar nie zadziała, jeśli ołtarz jest zniszczony. Nie zadziała również wtedy, gdy w promieniu 5 metrów od kapłana znajduje się osoba, która nie chce się tam przenieść i wykona pozytywny rzut na odporność nr 3.

5. FAŁA EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 5 metrów/POZ.

Opis: ten czar można rzucić tylko raz na 24 godziny. Kapłan w każdej rundzie działania czaru emituje fale potężnego zaklęcia, rozchodzące się w zasięgu czaru. Każda fala zaklęcia, zależnie od woli i etosu kapłana, oddziałuje na istoty złe, neutralne albo dobre, zadając im lub lecząc 50 obrażeń. Na istoty o ewidentnym charakterze czar działa z podwójną mocą. Leczenie obrażeń w innych przypadkach porównywalne jest do czaru *leczenie lekkich obrażeń*. W momencie rzucania czaru kapłan musi zdecydować, jakim charakterem czar sprzyja, a jakim szkodzi. Zaklęcie ma moc odsyłania z powrotem istot przybyłych z innych sfer egzystencji, o ile istoty te nie wykonają pozytywnego rzutu na odporność nr 3. Czar oddziałuje również na martwiaki, które nie wykonają pozytywnych rzutów na zaklęcia (odporność nr 3) i przetrwanie (odporność nr 4). W takim przypadku martwiak zostanie odwrócony albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Rzucając ten czar, kapłan powinien kierować się swoim etosem i charakterem.

KRĄG VIII

1. REGENERACJA CIAŁA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 320 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: regeneruje wszelkie rany, przywraca brakującą część ciała. Potrafi również przywrócić życie, pod warunkiem, że ożywiane ciało ma choć jeden organ lub jedną kość zachowaną w całości. Ożywianej osoby dotyczą te same prawa, co w wypadku czaru wskrzeszenia, za wyjątkiem okresu wy-czerpania, który jest skrócony do k10 rund. Jeżeli jednak regeneracja ciała dotyczy zwłok, z których pozostało mniej niż

50% tkanki, to rzut na szok stosowany podczas wskrzeszania zostaje zmodyfikowany o liczbę od 1 do 49, odpowiadającą procentowi tkanki poniżej tych 50%. Uwaga: regeneracja ciała innowiercy może oznaczać popełnienie śmiertelnego grzechu, chyba że leczona postać jest żywa.

2. POCHŁONIĘCIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 2 rundy.

Obszar działania: 1 pole/4 POZ, o głębokości i szerokości 1 metra/4 POZ.

Opis: we wskazanym miejscu otwiera szczelinę w ziemi, która może pochłoniąć stojące tam istoty. Chcąc uniknąć zguby, istoty te muszą wykonać rzut na odporność nr 3, a ponadto uskoczyć, wykonując rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt/POZ kapłana. W następnej rundzie szczelina zamyka się, a pochłonięte przez nią ofiary giną po k5 rundach od uduszenia i zmiżdżenia. Czar nie ma efektu, gdy pod powierzchnią znajduje się niestałe lub puste podłoże (np. pokój, jaskinia, woda). Istoty potrafiące latać unikają *pochłonięcia*.

3. SŁOWO BOŻE

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: istoty znajdujące się przed kapłanem i posiadające zmysł słuchu.

Opis: kapłan mocą swego słowa potrafi zabić, sparaliżować, ogłuszyć, oślepić lub odstraszyć istoty, do których je skierował. Czar działa zgodnie z zamierzonym efektem, jeśli ofiary nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 4. Efekt może być chwilowy lub stały, zależnie od zamysłu kapłana i logiki. Istotę zabitą tym czarem można wskrzesić tylko po uprzednim zdjęciu z niej klątwy. Uwaga: za słowo boże należy uważać pojedyncze słowa, jak: „gińcie”, „uciekajcie”, „oślepnijcie”, „bądźcie sparaliżowani” itp. Jeżeli wymówione jest w formie pojedynczej, podlega mu tylko jedna, wskazana istota.

4. CHODZENIE PO POWIETRZU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg rzucania: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (decyduje MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać), a wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię. Uwaga: kapłani Sharami mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM mają nieograniczony czas jego działania.

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 minut/POZ.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: po rzuceniu tego czaru kapłanowi lub jego współwyznawcy przychodzi na pomoc specjalny wysłannik, taki jak anioł, potwór, demon itp. lub też dzieje się cokolwiek innego (wymyślonego przez MG), co w krytycznym momencie ratuje go z opresji. Czar nie ma efektu, jeżeli kapłan nie złożył w ciągu ostatniego tygodnia wymaganej przez jego boga ofiary.

KRĄG IX

1. POSŁUCHANIE U BOGA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/50 Wiary.

Obszar działania: specjalny (modlitwa).

Opis: podczas medytacji czar ten pozwala po pomyślnej modlitwie (udany rzut na Wiarę i Zauważenie) otrzymać telepatyczny kontakt z bogiem lub z jego awatarem. Pozwala to, zadać kilka pytań (jedno na każde 2 poziomy kapłana) odnośnie istotnych problemów wiary (zależnie od MG). Uwaga: wola bóstwa w wyjątkowych sytuacjach może pozwolić na uzyskanie informacji odnośnie imion własnych, np. demonów oraz lokalizacji specyficznych miejsc, przedmiotów, czy istot z innych sfer egzystencji itp. Kapłan może jednak pytać tylko o istoty, miejsca lub przedmioty, które widział na własne oczy.

2. REGENERACJA ENERGII ŻYCIOWEJ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 450 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czar ten pozwala przywrócić wyspane przez martwiaki punkty Żywności lub Siły Fizycznej oraz jednorazowo przywraca 1 punkt Energii Życiowej na każdy poziom kapłana. Jest też w stanie przywrócić energię jakimkolwiek pozostałościom po istocie, która dawno temu rozsypała się w proch lub został z niej wyspany PM (o ile dysponuje się minimum 1 gramem prochu z jej ciała). Taki proch poddany dodatkowo *cudowi* (lub innemu analogicznemu w działaniu czarowi) można przemienić w część ciała, która zostanie użyta do *regeneracji ciała*, co daje tej istocie szansę na odzyskanie życia i swej naturalnej postaci. Uwaga: regeneracja innowiercy może oznaczać popełnienie śmiertelnego grzechu, chyba że leczona postać jest żywa.



Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: dłoń współwyznawcy.

Opis: każde skuteczne trafienie bronią utrzymaną w naznaczonej tym czarem dłoni, jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie ręką zadaje $k10 \times 10 + 10$ obrażeń/POZ kapłana. Uwaga: naznaczona tym czarem ręka jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień itp. – nic nie może jej zniszczyć.

4. OTWORZENIE BRAMY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 900 pkt.

Czas rzucania: $k100 \times 10$ rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: sześcian o boku $k10$ metrów.

Opis: to potężne zaklęcie pozwala na krótki czas otworzyć bramę do sąsiadującej sfery egzystencji (lub półsfery), którą kapłan wcześniej już odwiedzał. Przez bramę można przechodzić w obie strony. Bohaterowie przechodzący do nieznanej im sfery (ale nie półsfery) muszą wykonać rzut na odporność nr 4. Nieudany rzut oznacza, że nie przeżyli szoku obcości nowego świata. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota. Istnieje 5% szansy w każdej rundzie otwarcia bramy, że istota z innej sfery zapragnie (np. z ciekawości) przejść przez tę bramę.

5. POWSTRZYMANIE/WYWOŁANIE

ZARAZY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 180 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wstrzymuje dalsze rozszerzanie się zarazy (danego ogniska) lub pozwala utworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i rozprzestrzeniało przez $2k10$ dni, po czym nastąpi kilkudniowa ($k10$ dni) faza ataku, podczas której nastąpi śmierć zarażonych istot, które nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 6 (zarazy), co sprawdza się w każdym dniu nasilenia, zmniejszając odporność o 1 punkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (nieudany rzut na odporność 6 oznacza zarażenie) oraz najczęściej jest śmiertelna. Ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) wynosi maksymalnie 1 na każde 5 POZ kapłana. Rzucając ten czar, kapłan powinien kierować się swoim etosem i charakterem.

KRĄG X

I. BOŻY GROM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 12 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 wybrane pole/2 POZ.

Opis: za pomocą tego czaru kapłan sprowadza z nieba na ziemię potężną, zesłaną z niebios błyskawicę. Potrafi ona spopielić każdą istotę, która nie wykona udanego rzutu na połowę odporności nr 9 (zmniejszonej o 10 pkt., jeżeli nosi metalową zbroję). Wszystkie ofiary, które obroniły się przed tym gromem otrzymują $k100 \times 10$ obrażeń oraz zostają ogłuszone na $k10$ rund. Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko *leczeniem poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniem*. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

2. CUD

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli kapłana. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM, albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota, albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik (z wyjątkiem Zauważenia), jednak najwyżej o $k10$ pkt. ŻYW czy SF albo o $k5$ pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

3. SFERA UZDROWIEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

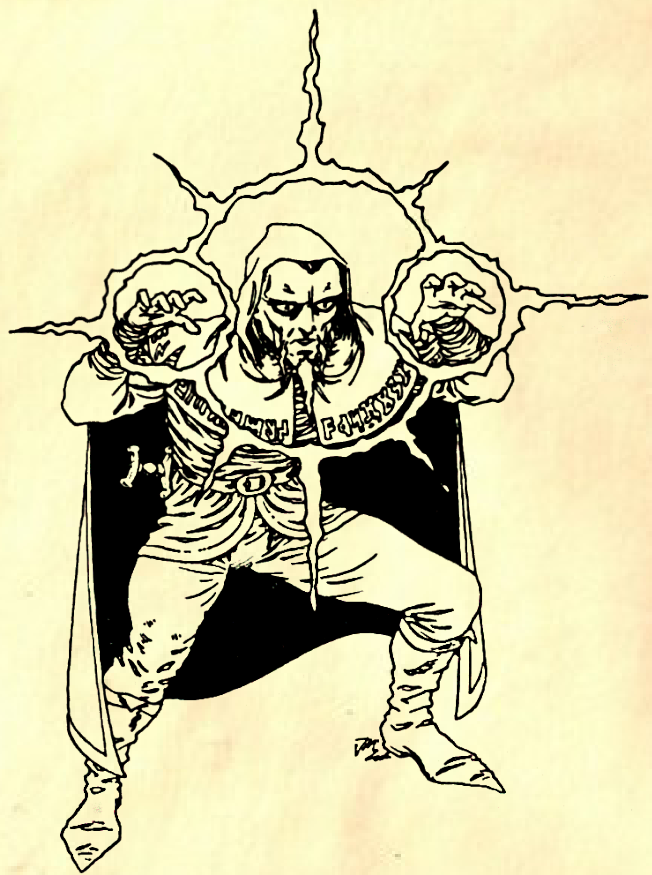
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: wszyscy, którzy znajdują się w zasięgu działania czaru, zostają na koniec każdej rundy za wolą kapłana uzdrowieni (patrz czar *uzdrowienie*, str. 157). Dotyczy to także ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.



4. WZROK PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota (zasięg jej wzroku).

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charakter, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Kapłan wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Przedmioty poddane dokładnym oględzinom (przez pełną rundę) ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

5. NAWRÓCENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: powoduje, że innowierca staje się niewierzącym, niewierzący współwyznawcą kapłana, a wierzący – fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i kapłana jest w stanie bez wahania poświęcić własne życie. Efektowi czaru ofiara podlega tylko wtedy, gdy nie wykona udanego rzutu na sugestię (odporność nr 2). Postać, która wskutek działania nawrócenia zmieni swoje wyznanie, od nowa losuje współczynnik wiary. Podczas modlitwy do nowego bóstwa, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji wybranej przez MG, istnieje ryzyko zauważenia przez poprzednie bóstwo (rzut na Zauważenie). Najczęściej kończy się ono upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów, MG ma prawo zdecydować o karze boskiej.

1. WYMAZANIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, zostaje kompletnie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego rzutu na antymagię, zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą, zaginioną itp. Wszelkie materialne dobra, należące uprzednio do ofiary, przechodzą na własność osób, które je znajdują lub przechowują. Zapisy i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśliku. Uwaga: zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, w przeciwnym razie kapłan naraża się np. na śmiertelny grzech i odpowiednie konsekwencje ze strony bóstw.

2. BOSKA INGERENCJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 100 000, ewentualnie 1000 pkt.

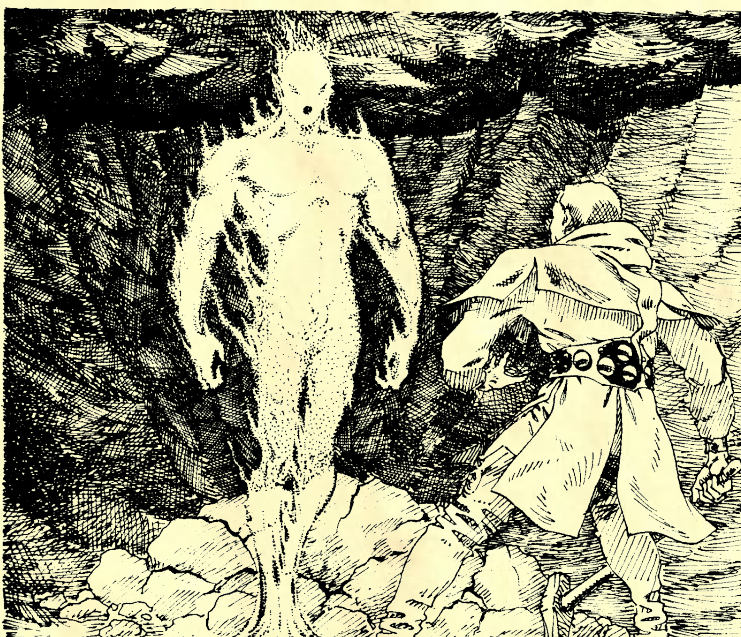
Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 24 godziny, ewentualnie specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu itp. kapłan może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne oblicze swego bóstwa. Ześlana istota nie jest w żaden sposób kontrolowana przez kapłana i odchodzi po 24 godzinach, jeśli jednak dysponuje odpowiednią mocą i taka jest jej wola, to może pozostać dłużej. Ilość PM koniecznego do rzucenia czaru jest dużo mniejsza, jeżeli rzucany jest przez otwartą bramę łączącą z planem własnego boga. Uwaga: w niektórych sytuacjach zamiast oblicza boskiego może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od bóstwa, sytuacji i MG).



Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: k100 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: 1 km kwadratowy/POZ.

Opis: w sytuacji, w której doszło do naruszenia praw wiary, religii itp. kapłan może wezwać na dany obszar przedwczesny (przeważnie) sąd boży. Wszystkie istoty, które w każdej rundzie działania czaru nie wykonają udanego rzutu na WI giną, zaś ich dusze w ostatniej rundzie sądu są oceniane (pozytywny rzut na WI pozwala im trafić na plan egzystencji wyznawanego bóstwa). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioskę, małe miasto, dzielnicę, niszcząc go w 5% na każde 2 POZ kapłana od ognia, wody (zatopienie), wichury itp. W wypadku magicznych przedmiotów istnieje szansa w wysokości 5% na POZ kapłana, a w wypadku artefaktów 1% na 2 POZ kapłana, że zostaną zniszczone. Postać, która zginęła wskutek sądu bożego ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (wykonuje rzut na 1/10 odporności nr 4). Uwaga: na postaci posiadające jakąkolwiek aurę ewidentności czar działa dwukrotnie krócej.

4. REINKARNACJA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: dotknięta osoba przeistacza się w inną postać (losową, ale nie zwierzęcą), która posiada nowe cechy (współczynniki), choć zachowuje częściową pamięć (jednak nie PD czy POZ). Najczęściej spotykane rasy humanoidalne to ludzie, orki (półorki, orki wyniosłe, orkony), elfy (półelfy), gnomy, krasnoludy, gobliny (gobory), hobgobliny (hobgobory), gnole, hobbity, ogry (ogrylliony), olbrzymy (szklary), trolle, minotaury, troglodyci i wiele innych, zależnie od miejsca występowania. Podobnie losuje się profesję i POZ (10% na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd.). W niektórych sytuacjach (Labirynt Śmierci itp.) MG może wybrać dla istoty podlegającej reinkarnacji dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.

5. AURA ŚWIĘTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: przedstawiciel kasty klerycznej, rycerskiej lub łowca.

Opis: w czasie trwania czaru nic (poza przemianami boskimi) nie jest w stanie niczego zrobić postaci noszącej aurę świętości, zaś każda istota, która podniesie na nią rękę, zostaje obłożona śmiertelnym przekleństwem (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwą (współwyznawca). Uwaga: dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego aurą świętości i nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.



CZARY DRUIDÓW

KRĄG I

1. TOTEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 rok.

Obszar działania: druid.

Opis: dany gatunek zwierzęcia (wybrany z charakterystycznych dla druida stron) czyni dla niego świętym. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiać i za wszelką cenę chronić od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem 1k10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż dzień na POZ druida. Będąc pod postacią danego zwierzęcia, druid posiada standardowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczne do POZ zwierzęcia odpowiadającego połowie POZ druida. Podczas bycia zwierzęciem druid zachowuje się swoją INT, MD, świadomość oraz własną wolę. Nie może jednak wykonywać czynności, których dane zwierzę nie potrafi (np. po zamianie w żmiję nie da się mówić). W czasie działania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej magicznej cechy. Powstaje ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia. Przykładem tego może być totem sokoła, który podwaja zasięg wzroku i umożliwia rozróżnianie z daleka małych obiektów; totem kota – umożliwiający stałe widzenie w ciemnościach albo naturalne, ciche chodzenie; totem żółwia – dwukrotnie spowalniający proces starzenia się; totem żaby – dwukrotnie wydłużający odległość skoków; totem ryby – pozwalający na dwukrotnie dłuższy czas nurkowania itp. W wypadku innych zwierząt cechą tę ustala i modyfikuje MG, w zależności od wybranego gatunku. Czar kończy się w momencie agresji ze strony druida względem wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po upływie roku lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z transformacji można wyjść w każdej chwili kosztem k10 rund). Uwaga: druid z Kręgu Zwierząt jest w stanie odbyć dwukrotnie większą ilość transformacji, a ponadto każda z nich potencjalnie może trwać dwa razy dłużej.

2. ZDROWIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia odpoczywającej we względnie bezruchu (na leżąco) istoty oraz dodatkowo leczy 1 ranę na POZ druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty, na które ten czar nie działa (np. żywioły). Uwaga: czar rzucony przez druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą moc leczniczą.

3. WYKRYCIE NATURALNEGO

ZAGROŻENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 minut + 5 minut/POZ.

Obszar działania: w zasięgu wzroku postaci.

Opis: postać objęta tym czarem automatycznie zauważa wszelkie miejsca niebezpieczne, będące dziełem czynników naturalnych (także niektórych zwierząt i roślin) takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a ponadto wykrywa szkodliwe ilości trujących naturalnej (także kwasu) np. w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb itp. oraz określa jej przybliżone działanie (żrące, raniące, usypiające), a także przybliżoną szybkość działania (natychmiastowa, szybko działająca, wolno działająca itp.).

4. BŁOGOSŁAWIENSTWO NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1, ew. 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wsparcie duchowe, dające premię do TR, OB, UM oraz do szansy użycia zdolności profesjonalnych równą 1/10 (współwyznawcy) lub 1/20 (wyznawcy innych bogów) WI druida. Pozwala ono również na wykonanie drugiego rzutu obronnego na strach w wypadku, gdy pierwszy był nieudany. Uwaga: zużywając 5 PM na rzucenie tego czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa „jestem pobłogosławiony” lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa w normalny sposób.

5. LOKALIZACJA POŻYWIEŃ/WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ.

Opis: lokalizuje (ustala dokładny kierunek i przybliżoną odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub tego, które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).



6. SPROWADZENIE DESZCZU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1k10 rund.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów + 10 metrów/POZ.

Opis: druid, kondensując pod gołym niebem parę wodną w powietrzu, wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy lub w suchym otoczeniu czar można rzucić tylko raz na k10 dni, trwa on o połowę krócej, a ponadto trzeba użyć dziesięciokrotnie więcej PM. I odwrotnie – podczas deszczowej pogody (gdy zanoś się na deszcz lub pada mżawka) zaklęcie trwa dwukrotnie dłużej i wymaga dziesięciokrotnie mniej PM. Druidzi z Kręgu Wody lub Powietrza są w stanie spowodować, by czar trwał dziesięciokrotnie dłużej. Normalny deszcz utrudnia wszystkim o 10 pkt. TR, UM, wykonywanie czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających rany od ognia (ew. również skraca czas ich działania) i ma kumulatywną szansę (5% na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (np. pochodni, ogniska). Jeżeli UM druida są większe od 100 pkt., to wydając 100 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile ulewy, która o połowę zmniejsza TR, UM, wykonywanie zdolności i o 10 pkt. zmniejsza obronę postaci w jej zasięgu, ponadto osłabia siłę czarów zadających rany od ognia (ew. również skraca czas ich działania) o 1/2 i ma szansę (10% kumulatywnie na każdą rundę padania deszczu) ugasić każdy niemagiczny ogień. Jeżeli UM druida są większe od 200 pkt., wydając 1000 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile odpowiadającej oberwaniu chmury, która dziesięciokrotnie zmniejsza TR, UM i szansę wykonania innych czynności, zaś obronę o połowę, a ponadto każda postać trafiona musi wykonać rzut na akt. ZR, inaczej się przewraca. Taki deszcz dziesięciokrotnie osłabia efekt raniący i skraca czary oparte na ogniu, automatycznie gasząc wszelki niemagiczny ogień itp. Uwaga: podczas mrozu zamiast kropel deszczu spada śnieg.

7. SYMBOL NIETYKALNOŚCI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota (znak runiczny).

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten znak, zostaje otoczona silną magią ochronną, broniącą postać przed jednym czarem typu magiczny pocisk lub piorun (i podobnymi działającymi na odp. nr 9) lub przed pierwszą skutecznie wymierzoną strzałą (bełtem itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długo działająca wilgoć, zejście z symbolu lub pierwsze zadziałanie).



8. LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ.

Opis: lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) określony gatunek zwierzęcia lub rośliny, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar nie dotyczy tych osobników zwierząt lub egzemplarzy roślin, które ma przy sobie druid lub tych, które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie). MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to ustala procentową szansę).

9. KAMIENNA SKÓRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: druid.

Opis: uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt. + 10 pkt. wyparowań na POZ druida. Ponadto dodaje ona 20 pkt. do odporności fizycznych oraz na niektóre czary specjalne (np. *wyssanie Energii Życiowej*). Zaklęcie to automatycznie chroni przed lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. *Kamienią skórę* niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu *skruszenie kamienia*. Uwaga: czar rzucony przez druida z Kręgu Ziemi, który wydał nań dziesięciokrotnie większy PM, trwa Nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

10. UŚPIENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 zwierzę (roślina) + 1/POZ.

Opis: wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich typowych zwierząt, ich wielkich odpowiedników, drzewców i specyficznych roślin (np. magicznych), które nie odeprą sugestii rzutem na odp. nr 2. Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do druida, bronią się o 10 pkt. gorzej, zaś nastawione przychylnie i bezpośrednio nie zagrożone, automatycznie nie odpierają zaklęcia. By obudzić taką istotę, należy poświęcić na to całą rundę, co umożliwia dodatkowy rzut obronny na sugestię. Gdy jest on nieudany zwierzę/roślina dalej śpi.

KRĄG II

I. TARCZA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg rzucania: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: współwyznacza.

Opis: dopóki spełnione są niżej wymienione warunki, czar otacza poddaną jego działaniu postać silną magią, chroniącą przed atakami ze strony wrogich istot: po pierwsze – w trakcie każdej rundy trwania czaru, postać musi bez przerwy i prawidłowo się modlić (czyli np. nie rozmawiać, nie rzucać czarów). Sprawdza się to co rundę rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ druida). Po drugie – czar nie działa na istoty, których INT jest większa od 50 pkt., ewentualnie w danej rundzie chroni je antymagia. Po trzecie – zaklęcie nie działa na wrogów znajdujących się z tyłu, za postacią. Po czwarte – w trakcie trwania czaru, postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar. Jeśli któryś z tych warunków nie jest spełniany, czar przestaje działać.

2. UZDROWIENIE/ZMIĘKCZENIE

DREWNA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: roślina lub bryła drewna.

Opis: czar rzucony jako uzdrowienie drewna, leczy daną roślinę ze wszystkich ran, aczkolwiek nie regeneruje ubytków. Pozwala także zlikwidować toczącą ją chorobę lub zneutralizować szkodliwy efekt typu odwodnienie, gnienie. Rzucony na drewniany przedmiot (o objętości nie większej niż 1 metr sześcienny) likwiduje większość jego uszkodzeń. Działa także na drewniane elementy broni. Czar rzucony jako *zmiękczenie* przemienia niemagiczne drewno w miękkie (np. w młode, zgniłe, próchno). Można w ten sposób zniszczyć pojedynczą niemagiczną broń, jeśli jest choć częściowo wykonana z drewna. Roślinom, drzewcom i podobnym istotom, zmiękczenie zadaje jednorazowo k100 x 10 ran. W niektórych sytuacjach czar można ciekawie wykorzystać (np. do zakładania pułapek jak spróchniała podłoga).

3. JĘZYKI NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: osoba naznaczona tym zaklęciem przez pewien czas, poświęciwszy temu całą uwagę, potrafi rozumieć, rozmawiać i czytać w językach natury. Za takowe uważa się naturalną mowę wszelkich zwierząt, roślin i żywiołów. W trakcie jednej rundy można rozumieć lub przekazać jedno zdanie o ilości słów nie większej od 10. Ograniczeniem w rozumieniu

języków natury są stopnie trudności językowej. Postać nie jest w stanie opanować naraz więcej niż jednego stopnia trudności językowej na 50 swoich UM. Zaklęcie nie pozwala odczytać niewyraźnego pisma itp. Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 stopień trudności (rzadziej 2), gadów 2-3, roślin 2-4, żywiołów 4. Każde posiadane 100 pkt. UM umożliwia druidowi utrzymać to zaklęcie dziesięciokrotnie dłużej.

4. ZAKLĘCIE WZROKU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 godzin (10 godzin dla kleryków).

Obszar działania: oczy.

Opis: postaci, na której oczy został rzucony ten czar, pozwala widzieć w każdej ciemności tak, jak w półmroku (to znaczy z ujemnym ograniczeniem 10 pkt. do TR, obrony, UM i innych zdolności). Druid (tylko on) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialne istoty (ale nie przedmioty i postacie niematerialne).

5. ZAUROCZENIE

ZWIERZĘCIA/ROŚLINY

Odporność: sugestie, nr 2.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: jedno zwierzę (roślina).

Opis: zwierzę lub posiadająca inteligencję roślina, które nie odeprą sugestii rzutem na odp. nr 2, stają się oddanymi przyjaciółmi druida. W miarę swych możliwości wykonują jego każdą zrozumiałą prośbę (nawet misję samobójczą), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota będąca pod wpływem tego czaru nie wie, że jest zauroczona, ani nie robi nic, by zdjąć z niej czar (nie wierzy jeśli jej o tym mówią). W wypadku wielokrotnego zauroczenia, istota wykonuje polecenia pana o wyższej względem niego lojalności. Czar działa tylko na istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt., a w przypadku druidów z Kręgu Zwierząt – 50 pkt.



6. ODPORNOŚĆ NA POGODĘ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: daną istotę (wraz z ekwipunkiem) chroni przed negatywnymi efektami złej pogody – deszczem, wiatrem, mrozem czy upałem, bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami). Ochrona zmniejsza też do połowy magiczne efekty bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza rany od magicznego zimna).

7. WYWOŁANIE WIATRU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda + runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 100 metrów/POZ.

Opis: od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza – niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Utrudnia on przeciwnikom walkę, zmniejszając o 10 pkt. TR i UM, a także wykonywanie zdolności profesjonalnych. Pociski (np. strzały) i przedmioty lecące w obszarze objętym działaniem czaru, mają o połowę mniejszą szansę trafienia i skuteczność raniącą. Jeżeli UM druida są większe od 100 pkt. i wyda on 100 PM, to wywołany wiatr ma bardzo dużą siłę (huragan) i zmniejsza o połowę TR, UM i szansę udanego wykorzystania zdolności profesjonalnych. Dodatkowo uniemożliwia strzelanie, zmniejsza o 10 pkt. obronę, a ponadto każda postać, która niczego się nie trzyma, musi co rundę wykonać udany rzut na akt. ZR, inaczej się przewraca (taki sam rzut musi wykonać przy próbie podniesienia się). Jeżeli UM druida są większe od 200 pkt. i wyda na rzucenie czaru 1000 PM, wywołany wiatr ma siłę tajfunu, całkowicie uniemożliwiając walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności, poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. k100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu). W zależności od siły wiatru, MG może ustalić dodatkowe efekty np. niemożność latania, zrywanie czapki z głowy itd.

8. SYMBOL OCHRONY ŻYWIOŁU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 2 metry wokół (znak runiczny).

Opis: magia tego symbolu pozwala zatrzymać jednorazowy napór określonego wcześniej żywiołu, ewentualnie jego elementu. Uniemożliwia mu to przesunięcie się w ustalonym kierunku lub wejście na określony obszar (sfera 2 metrów wokół symbolu). Zastosowaniem tego symbolu jest powstrzymanie naporu danego elementu lub istoty żywiołu np. w wąskim korytarzu, ochrona osób stojących przy runie przed oddziaływaniem wiatru (np. chroni przed trującym dymem, który mógłby się dostać na dany obszar), wody (np. chroni przed rozmyciem), ognia (np. chroni przed podpaleniem), ziemi (np. chroni przed zasypaniem) oraz uniemożliwienie wejścia na dany

obszar istocie danego żywiołu (np. ognia). Z czaru można także korzystać, jeżeli chce się uniknąć zasypania ziemią, zalania przez wodę lub objęcia przez zbliżający się ogień (pożar), w tym jednak przypadku można np. umrzeć z powodu gorąca lub udusić się z braku powietrza, jeżeli dany czynnik na dłużej przykryje sferę chronioną przez ten symbol. W skrajnych przypadkach symbol potrafi ochronić np. przed zawaleniem się kamiennych ścian lub sufitu jaskini o ile przyczyną zawalenia się nie jest obszar większy niż ten, który chroni symbol. Uwaga: magia symbolu zostaje uaktywniona w momencie zadziaływania danego czynnika, a przestaje działać w wypadku zasłonięcia, odsłonięcia lub starcia (nawet minimalnie) symbolu, zaprzestania oddziaływania danego żywiołu (itp. czynnika) oraz w wypadku, gdy żywioł lub jego element zadziała po raz drugi (np. drugi żywioł, czy ten sam ze zdwojoną siłą).

9. SPROWADZENIE OWADÓW

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w ciągu k5 rund po rzuceniu sprowadza roje (po ok. 100 osobników każdy) miejscowych latających owadów. Ilość skupisk zależy od POZ druida (przywołuje 1 rój na każde 2 POZ) oraz od otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach jest to niemożliwe). Każdy rój może być skierowany w określone miejsce w zasięgu wzroku druida lub do ataku na jakąś istotę. Owady po osiągnięciu celu zadają w każdej rundzie k10 obrażeń (każdy rój). Jeżeli ofiara się nie porusza lub w inny sposób przed nimi nie broni, ilość ran zadawanych przez każde skupisko jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe rozprasza rój (ma on obronę równą 10 pkt. na POZ druida). Atakujące owady obniżają ofierze TR, obronę, UM i szansę wykorzystania zdolności o 20 pkt. Gruba (własna) skóra o wyparowaniach na obrażenia klute powyżej 50 pkt., magia ochronna dająca wyparowania oraz zbroje odlewane chronią całkowicie przed owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają ilość ran zadawanych przez owady o połowę. MG może wprowadzić modyfikacje w zależności od zbroi i sytuacji (np. pozwoli uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinie ona szybkość większą od szybkości owadów równej 40 + k50 metrów na rundę).

10. OTOCZKA ŚWIEŻOŚCI/NIEŚWIEŻOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota, na którą rzucono *otoczkę świeżości* staje się niewrażliwa na wszelkie gazowe trucizny, zapachy (np. kwiatów), naturalne wyziewy, a nawet na opary dymu. Czar chroni także przed zapachami wydzielanymi przez trupy, martwiaki i istoty, które wybierze MG. Istota, na którą rzucono *otoczkę nieświeżości* (oraz ten, kto ją z bardzo bliska powącha), czuje bijący od siebie smród, który obniża o k10 × 10 pkt. TR, UM i szansę wykonywania zdolności, a ponadto, jeśli nie wykonała udanego rzutu na odp. nr 7, raz na k100 rund ma torsję, które uniemożliwiają jej jakiekolwiek działanie w tej rundzie (posiada wówczas tylko obronę liczoną ze zbroi i ew. magii).

KRĄG III

1. PRZEMIANA W ZWIERZĘ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: maksymalnie 1 godzina/POZ.

Obszar działania: druid.

Opis: na określony czas przemienia druida w dowolne, dobrze znane mu zwierzę. Pod postacią zwierzęcia posiada standardowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczne do POZ zwierzęcia odpowiadającego POZ druida. Druid zachowuje swoją ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), odporności psychiczne oraz własną świadomość. Nie może jednak wykonywać czynności, których dane zwierzę nie potrafi (np. po zamianie w żmiję nie da się mówić). Zwykły druid nie może przerwać tego czaru przed upływem godziny/POZ, potrafią to tylko druidzi z Kręgu Zwierząt, a ponadto czas działania przemiany jest dla nich nieograniczony.

2. OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ.

Opis: oczyszcza pewną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając je brudu, nieświeżości, trucizny, czynników chorobotwórczych itp., czyniąc je przydatnymi do spożycia. Oczyszczony pokarm nie jest magiczny i z upływem czasu psuje się jak każdy inny.

3. ZAKLĘCIE KERADA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: drewno o wadze do 20 kg + 10 kg/POZ.

Opis: zaklina nie-magiczny, pojedynczy kawałek drewna tak, by w rękach współwyznawcy przez najbliższe 24 godziny posiadał magiczną moc. Zwiększa ona dwukrotnie wytrzymałość tego drewna, a w przypadku broni całkowicie drewnianej, każde jej uderzenie zadaje podwójne obrażenia. Umagicznienie



drewnianej tarczy nadaje jej podwójną obronę. Czar nie uaktywnia się w rękach nieodpowiedniej istoty oraz jeżeli został rzucony na magiczne drewno.

4. CEREMONIA NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: dwukrotnie zwiększa antyodporność rzucanych przez druida czarów, wykonywanych przemian lub zdolności. Może również jednorazowo być użyta do powiększenia szansy pomyślnego wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy *wskrzeszeniu* itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG, o 1/10 pierwotnej wartości. *Ceremonia natury*, użyta zgodnie z etosem druida, dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów uświęcających dany obszar. Zaklęcie rzucone w imię szczytnego celu niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

5. LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH

OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk (bliski dla druida z Kręgu Życia).

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ druida, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW. Czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze ona tego czaru rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie *jątrzenia* oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar druida (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszyć postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *leczenie* poważnych obrażeń, uzdrowienie, regeneracja ciała itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego przywrócenia vitalności natychmiast kończą działanie *jątrzenia*. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

6. OBJAWIENIE EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3, 30 lub 300 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów/POZ.

Opis: istota, na którą został rzucony ten czar, lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje czy pochodzą one z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość). Wydając dziesięciokrotnie więcej PM, druid (tylko) może skanować tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. ściany, poziomy labiryntów). Po użyciu stukrotnie większej ilości PM druid jest w stanie uzyskać telepatyczny kontakt z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile chcą one rozmawiać i mają INT większą od 50. Uwaga: skutecznie działająca w momencie rzucania czaru antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca jego działania).

7. MEGAINSEKT

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 30 pkt.

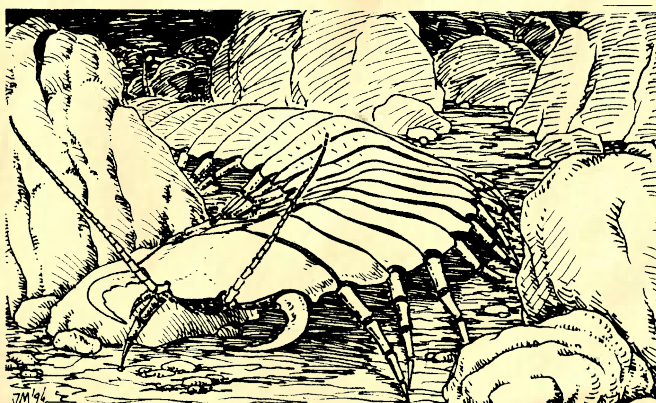
Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: jeden owad.

Opis: zamienia danego owada w jego gigantyczną formę, całkowicie posłuszną rzucającemu czar. Owad staje się z reguły 10 + 1/POZ druida razy większy (w przypadku druida o etosie związanym ze zwierzętami 20 + 2/POZ). Rozmiary insekta określają jego ŻYW równą 1 punkt na 1 cm długości korpusu (bez czułków). Siła takiego owada zależy od POZ rzucającego czar i rodzaju użytego insekta: owad drapieżny – ataki: 1 (ew. 2), TR: 50 pkt. + 15 pkt./POZ, obrażenia: (rzuć k10: 1-8 tnące, 9-10 kłute) 20 pkt./POZ + k10 × 10 pkt. obrażeń od soków żółdkowych (ew. połowę, jeśli postać wykona udany rzut na odp. nr 8), ZR i SZ: 50 pkt. + 5 pkt./2 POZ, INT i MD: 10 pkt., obrona i wyparowania: 5 pkt./POZ, odporności psychiczne: 15 pkt. + 5 pkt./2 POZ; odporności fizyczne: 35 pkt. + 5 pkt./2 POZ; owad wszystkożerny – jak wyżej, ale TR: 50 pkt. + 10 pkt./POZ, obrażenia: 15 pkt./POZ + k10 × 10 od kwasu; owad roślinożerny – jak wyżej, ale TR: 25 pkt. + 5 pkt./POZ, obrażenia: 10 pkt./POZ + k10 × 10 od kwasu. Zwykłego owada druid może złapać w ciągu 1-2 rund, a określonego w czasie 1-10 rund (ew. dłużej np. 100 razy jeśli znajduje się poza naturalnym otoczeniem). Uwaga: żywego owada druid nie może trzymać dłużej niż ok. godziny (zależnie od etosu i MG), bowiem nie wolno mu trzymać ich w niewoli.



8. ZAWEZWANIE ZWIERZĄT

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 km/POZ wokół.

Opis: przywołuje z okolicy zwierzęta danego gatunku. W zależności od rodzaju zwierzęcia może to być stado, rodzina lub pojedynczy osobnik. Zawsze będą to zwierzęta znajdujące się najbliżej druida, jednak z powodu odległości mogą się one pojawić w ciągu 10k100 rund. Jeżeli istnieją szczególne powody (np. fizyczne bariery), MG może założyć, że zawezwane zwierzęta nie przybędą. Oczywiście dotyczy to także sytuacji gdy nie ma ich na danym terenie. Zawezwane zwierzęta przybywają neutralnie nastawione do druida (a więc jeżeli są np. głodne, mogą go zaatakować). Uwaga: jeżeli MG nie jest pewny obecności gatunku na danym terenie, to może założyć określoną szansę np. 25%.

9. POSŁUCH POGODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: k10 rund.

Zasięg: 0.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 km + 100 metrów/POZ wokół.

Opis: zaklęcie może nieco zmienić aktualną pogodę na obszarze wokół druida. Może on np. dwukrotnie skrócić czas trwania niekorzystnej pogody, rozpędzić chmury deszczowe, dwukrotnie osłabić lub wzmocnić siłę deszczu, mrozu, upału, wiatru (zależnie od MG). Podczas burzowej pogody druid może co rundę wywołać mały naturalny piorun, który spada na wskazaną ręką istotę (o ile znajduje się pod gołym niebem i druid ją widzi). Piorun zadaje ofierze 100 pkt. + 10 pkt. obrażeń/POZ druida, modyfikowane ponadto o +/- k50 (od 10 POZ +/- 2k50). W wypadku udanego rzutu na odp. nr 9 (elektryczność) zmniejszoną o 10 punktów, otrzymuje się tylko połowę ran. Pioruny mogą być sprowadzane tylko przez najbliższe 10 rund/POZ druida od momentu rzucenia zaklęcia. Jeżeli pogoda nie jest burzowa, a tylko pochmurna lub deszczowa, to czas sprowadzania piorunów jest ograniczony do 1 rundy/POZ druida. Uwaga: ten czar można rzucić tylko raz dziennie.

10. CHODZENIE PO WODZIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: pozwala przejść suchą nogą po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się fal, co rundę należy wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, sprawdzając czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni). Druidzi z Kręgu Wody mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich one lub roztępują się przed nimi), a ponadto, wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, mają nielimitowany czas jego działania. Uwaga: istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć w wodzie nawet palca, a jeżeli była w niej całkowicie zanurzona, to natychmiast wyskakuje na powierzchnię, niczym korek.

I. SYMBOL UTAJENIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się optycznie jednolita, całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin, podczas udanego przeszukiwania, pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwanych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją za pomocą kontroli otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniał lub był na innym planie egzystencji. W istocie lub rzeczy na tym symbolu nie można nic wykryć (np. ewidentności, magii lub charakteru). Stanie na nim uniemożliwia także wykrycie przez szczególnie wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG). Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim oraz długo działająca wilgoć kończą działanie czaru.

2. UŚWIĘCENIE ZIEMI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 pole/POZ.

Opis: na najbliższe 24 godziny poświęca jednolity, nie przeklęty obszar danemu bóstwu. Wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie dodatkowe 10 pkt. do TR, obrony, UM, WI, szansy udanego użycia zdolności oraz do odporności – w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to bonus 10 pkt. do rzutu na szok. Czary rzucone z tego obszaru przez współwyznawcę mają dwukrotnie większą antyodporność. Jakikolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na uświęconą ziemię, muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (rzutem na połowę swej odporności na zaklęcia). W każdej rundzie pobytu, będą one miały jednak o połowę mniejszą szansę TR oraz o 20 pkt. mniejszą obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna nieczysta istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę na poziom rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.



I PRAGNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: postać pod wpływem tego zaklęcia w żaden sposób nie odczuwa głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru, postać musi przez ten sam okres wypoczywać w dobrych warunkach z pełnym zaopatrzeniem w jedzenie i picie. W przeciwnym wypadku w każdy taki dzień ma sprawdzane czy przeżyje (rzutem na odp. nr 4).

4. WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda, ew. 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo może wykryć dokładny charakter postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Czar może też służyć do ukrycia własnego charakteru tak, by podczas jego wykrywania wykazał inny (tylko przez czas trwania czaru).

5. NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE

TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota, ew. 1 litr/POZ.

Opis: w dowolnej dotkniętej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. *Neutralizacja trucizny* nie leczy jej wcześniejszych skutków i spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Życia lub Przeznaczenia (jeśli wyda się

dziesięciokrotnie więcej PM), potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która zginęła od działania trucizny nie wcześniej niż 1 godzinę/POZ druida. By było to jednak skuteczne, ofiara trucizny musi wykonać pozytywny rzut na szok. Konsekwencje nieudanego rzutu są identyczne jak przy *wskrzeszeniu* (patrz odpowiedni czar kapłański, str. 159). Czar rzucony przez druida z Kręgu Śmierci lub Przeznaczenia potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (rzutem na odp. nr 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie empirycznie przeżył wcześniej rzucający ten czar.

6. POSŁUCH ŻYWIOLAKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: jeden żywiołak.

Opis: zaklęcie to zmusza żywiołaka do wypełnienia jednego nakazu wypowiedzianego przez druida. Rozkaz ten składa się z pojedynczego słowa (jednego na każde 5 POZ druida) w języku żywiołów (choć sam rzucający nie musi go znać) typu: broń, ratuj, odejdz, podejdz itp. Uwaga: żywioł, który wcześniej został zaatakowany przez druida lub jego podopiecznych, jest niewrażliwy na ten czar (aczkolwiek nie dotyczy to druidów należących do Kręgu Żywiołów).

7. SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOLU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr/poziom wokół (znak runiczny).

Opis: jeżeli znak zostanie naruszony (np. nadarty, przydepnięty), to w momencie odsłonięcia jest on w stanie wywołać jednorazowe poruszenie określonego żywiołu. Oddziaływanie magii runu trwa 1 rundę. I tak symbol strażniczy ognia wywołuje erupcję magicznego ognia zadającą 10 ran/POZ druida + $2k10 \times 10$ ran, ew. połowę, jeżeli ofiara pomyślnie przetrwa część tego ciepła (rzutem na odp. nr 8). Istota, która nie odparła ognia, ma szansę na utracenie przedmiotów (np. odzieży, broni, które palił ogień – co sprawdza się rzutem na wytrzymałość przedmiotu). Symbol strażniczy ziemi jest w stanie wywołać miejscowy wstrząs ziemi. Siła wibracji potrafi zadać $2k10 \times 10$ ran na każde 5 POZ druida. Ubocznym efektem tego może być zawalenie się niezbyt solidnych fragmentów budowli (połowa zadawanych ran odpowiada ilości uszkodzeń, jaką mogą ponieść mury, ściany lub mocno zamknięte bramy (drzwi)). Symbol strażniczy powietrza wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje ran, jednak potrafi porwać istoty lub przedmioty o ciężarze mniejszym niż $k10 \times 10 + 10$ kg/POZ druida. Istoty takie unoszone są na koniec wiru (maksymalna wysokość wiru wynosi 1 metr/POZ druida) i lecą w losowym kierunku, otrzymując od wstrząsu przy upadku $2k100$ ran na każde 2 metry wysokości wiru. Lądowanie na miękkim podłożu lub w wodzie łagodzi ilość doznawanych ran (najczęściej do połowy). Istoty cięższe muszą wykonać rzut na akt. ZR, inaczej się przewracają. Istoty dziesięciokrotnie cięższe lub istoty trzymające się wystarczająco mocno solidnego podłoża, nie podlegają wpływowi wiatru. Symbol strażniczy wody wywołuje odwodnienie organizmów. Każda istota w zasięgu działania symbolu, która nie wykona rzutu na odp. nr 8, traci znaczną ilość wody i dostaje 10 ran/POZ druida + $2k10 \times 10$. Istoty wodne lub ziemnowodne odczuwają dwukrotnie mocniej siłę raniącą tego czaru, natomiast istoty pustynne (i podobne) dwukrotnie słabiej. Ubocznym efektem tego czaru, jest to, że postać na stałe fizycznie starzeje się o rok. Uwaga: w niektórych sytuacjach MG może zmodyfikować mocno działanie danego symbolu strażniczego. Czar ten rzucony przez druidów z Kręgu danego żywiołu posiada dwukrotnie większą moc (raniącą i zasięg), ale tylko w obrębie efektu własnego żywiołu.

8. OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 2 rundy/POZ.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: chroni przed bezpośrednimi ranami od iluzji (także tych półrzeczywistych), przed *halucynacją*, a także przed czarami typu *obłąd otoczenia* itp.

9. SFERA NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 metr/poziom wokół.

Opis: zatrzymuje każdą istotę o charakterze innym niż neutralny, jeśli nie przełamie ona zaklęcia rzutem na odp. nr 3. Takie istoty, znajdujące się wewnątrz, co rundę muszą je odpierać, inaczej najszybciej jak mogą opuszczają sferę. Wszelkie istoty czy-
sto neutralne wewnątrz sfery tracą wszelkie agresywne i opiekuńcze zapędy (nie dotyczy to postaci centralnej, dlatego też rzadko druidzi rzucają to zaklęcie na kogoś innego).



10. POMINIĘCIE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: przedmiot lub istota do 1 metra/POZ.

Opis: pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona ona udanego rzutu na odp. nr 1, wtedy nie dostrzega go. Magia *pominięcia* działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofiara czaru osoba widząca ten obiekt dokładnie go wskaże, automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji – można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty *pominięciem* podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot. Uwaga: pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki), czar ten jest analogiczny do *niewidzialności*.

KRĄG V

1. AURA NIETYKALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund.

Obszar działania: jeden współwyznacznik.

Opis: swym działaniem obejmuje całą postać wraz z ekwipunkiem, a swą moc ujawnia dopiero w następnej rundzie. Zapewnia on całkowitą (liczoną bazowo jako 100%) niewrażliwość na wrogą magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie moc czaru zmniejsza się o 10%, tak więc w kolejnej rundzie wynosi ona 90%, potem 80%, 70% itd. W momencie zagrożenia wynikającego z któregoś z wymienionych powyżej czynników, postać wykonuje rzut na aktualną w tej rundzie moc czaru. Udany oznacza, że została całkowicie uchroniona przed zaistniałym niebezpieczeństwem, zaś nieudany, że aura nie pomogła. W wypadku eksplozji PM udany rzut zmniejsza doznane obrażenia tylko o połowę. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi oraz takimi, które podziały na postać wcześniej (nie chroni przed ich skutkami, nawet jeśli postać wciąż ich doświadcza, ew. decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany).

2. LECZENIE/JĄTRZENIE

POWAŻNYCH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 100 pkt. obrażeń na każde 5 POZ druida, przy czym obejmuje to też rany śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki i niektóre istoty z innych sfer egzystencji. Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR, zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze ona czaru rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie *jątrzenia* oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt. obrażeń/5 POZ rzucającego czar druida. Czar odąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *leczenie poważnych obrażeń*, *uzdrowienie*, *regeneracja ciała* itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladynskiego



przywrócenia vitalności także natychmiast kończy działanie jątrzenia. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: obrażenia odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

3. ZAWEZWANIE ROŚLIN

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 3 rundy/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: zmusza wszelkie znajdujące się w pobliżu rośliny do pomocy druidowi i daje ich naziemnym częściom możliwość ograniczonego ruchu. Dzięki temu są one w stanie skrępować każdą postać, która nie wymknie się ich gałęziom (ucieczka to rzut na aktualną ZR pomniejszoną 1 punkt na POZ druida), ew. zadusić (rzut na szok co rundę w przypadku unieruchomionej już postaci) – zależnie od woli druida. Jeżeli w pobliżu nie ma gęstych drzew, tylko duża ilość krzewów, możliwość uniknięcia pojmania jest o 20 pkt. większa, a w wysokiej trawie aż o 50 pkt. większa. Jeżeli inna postać z bronią tnącą poświęci całą rundę na uwolnienie pojmanego, to automatycznie go odcina. Czar ten nie ma wpływu na istoty minimum trzykrotnie większe od roślin, które znajdują się na danym obszarze. Uwaga: czar ten rzucony przez druida z Kręgu Roślin ma dziesięciokrotnie dłuższy czas trwania i dziesięciokrotnie większy obszar działania.

4. OBLĘD OTOCZENIA

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: w umysłach istot, które znajdują się lub znajdą na danym obszarze, pozwala stworzyć halucynację (wizję) nierealnego otoczenia, które objawia się jako pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru go nie odparły udanym rzutem na odp. nr 1, jako że przed tym czarem należy się bronić w każdej rundzie obecności w jego zasięgu (aż do końca jego działania). Istoty, które są pod wpływem halucynacji, tracą kontakt z całym otoczeniem (w razie obrony liczy się wyłącznie ich obrona ze zbroi i ewentualnie aktywnej magii), aczkolwiek w momencie zranienia do końca następnej rundy odzyskują kontrolę nad sobą (po czym znowu ją tracą). Po zakończeniu działania czaru, każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji, musi wykonać rzut na szok (odp. nr 4). Jeżeli był on nieudany, oznacza to, że doznała trwałego okaleczenia umysłu, co objawia się chorobą umysłową (zależnie od MG) i najczęściej bardzo nienaturalnym zachowaniem (np. poprzez skłonności samobójcze, agresywność, w zależności od MG i ew. zamysłu druida).

5. PRZEMIANA W ROŚLINĘ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: maksymalnie 1 godzina/POZ.

Obszar działania: druid.

Opis: przemienia druida na określony przez niego czas w dowolną dobrze mu znaną, odpowiadającą rozmiarami roślinę. Posiada on wszelkie jej cechy i zdolności, z wyjątkiem ŻYW, INT, MD, WI (i ZW) oraz odporności psychicznych, które zachowuje własne. W tym czasie pod tą postacią nie potrzebuje jeść, ani pić. Uwaga: druidzi z Kręgu Roślin potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nielimitowany okres jego trwania.

6. KONTROLA TEMPERATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 pole lub 1 niepalny przedmiot.

Opis: kontroluje temperaturę danego miejsca, tak że druid jest w stanie zmieniać ją w miarę swoich potrzeb np. temperaturę ognia z ogniska, by nie parzył, natychmiast chłodzi rozpalone żelazo, zagotowuje małe ilości niemagicznej wody (wymagany jest rzut obronny dla magicznych mikstur) itp. Czar użyty do rozgrzania trzymanego przez kogoś metalu np. broni lub nawet metalowej zbroi, powoduje poparzenie. Chociaż nie zadaje obrażeń, wymaga co rundę wykonania rzutu na odp. nr 8 zmniejszoną o modyfikator zbroi. Nieudany oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia i robi wszystko, aby pozbyć się parzącego ją przedmiotu – odrzuci miecz, zacznie natychmiast ściągać zbroję itp. Uwaga: rozgrzana tym czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko bronią magiczną.

7. ANIMACJA ROŚLINY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 250 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: jedna żywa roślina.

Opis: nadaje danej roślinie czasową zdolność ruchu i świadomości. Jest ona w stanie wykonywać proste czynności w zależności od woli druida, takie jak walka, pomoc, przesadzenie się, każdą zmianę kształtu itp. W walce animowana roślina traktowana jest w zależności od swojej wielkości i ilości gałęzi (ew. pni), które ustala MG. Ataki: 1 atak/każdą gałąź (o minimum 20 cm grubości); trafienie 50 pkt. + 10 pkt./metr gałęzi; rany (obuchowe): 10/ metr gałęzi, ew. próba pochwycenia, a w następnych rundach duszenia: k100/2 metry, ew. rzucenie z wysokości: k100 ran od wstrząsu na każde 2 metry upadku, po uprzednim podniesieniu z prdkością 1 metra/rundę (jeśli w lesie itp. to miękkie podłoże łagodzi połowę obrażeń); obrona: 1 punkt/2 cm średnicy; wyparowania gałęzi lub

pnia: 1 punkt/1 cm średnicy, ponadto rany zadane bronią kłutą są zmniejszane dziesięciokrotnie, a obuchowe dwukrotnie; Żywotność gałęzi/pnia: 100 pkt./2 metry (jeżeli zginie pień, to automatycznie ginie cała roślina); Zręczność: 20 pkt.; Szybkość: 10 pkt./POZ druida; Inteligencja jak druida, Mądrość: 1 punkt, odporności: psychiczna równa 25 pkt. + 1 punkt/1 cm średnicy; fizyczne: 35 pkt. + 1 punkt/1 cm średnicy (na ogień o 30 pkt. gorzej). Uwaga: druid należący do Kręgu Życia, Śmierci, Przeznaczenia lub Roślin jest w stanie tym czarem przywrócić do życia (wegietacji) martwego, ale jeszcze nie spróchniałego drzewca, inteligentną roślinę itp. – zależnie od MG i etosu. Musi jednak wcześniej dodatkowo rzucić *ceremonię natury*.

8. ZAKLĘCIE GROTY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: jedna grotę lub jaskinia.

Opis: pojedyncza grotę, jaskinia itp. wytwór natury staje się dla druida miejscem świętym, w obronie którego zawsze będzie stawał (szczególnie jeśli jakieś niezwykłe istoty będą chciały ją zamieszkać na czas dłuższy niż k10 dni itp. W tej grocie druid i jego współwyznawcy 2 razy szybciej zdrowieją, ich czary odpierane są na połowę odpowiednich odporności, a ponadto wewnątrz własnej groty druid potrafi wyuczyć się nowych czarów dwukrotnie łatwiej i szybciej, niż wynika to z jego współczynników. Znajdując się w grocie druid intuicyjnie orientuje się co się dzieje w najbliższej okolicy na zewnątrz (10 metrów/POZ druida wokół wejścia) lub, jeśli znajdzie się w okolicy groty, co zmieniło się w jej wnętrzu. Także we wnętrzu groty jest zawsze intuicyjnie poinformowany o ewentualnym niebezpieczeństwie (tzn. nie może być zaskoczony). Uwaga: jeżeli druid zechce, to kosztem zniszczenia zaklęcia w dowolnym momencie może przenieść się do najbliższej zaklętej przez siebie groty, ale oddalonej nie dalej niż 1 km/POZ druida. Trwa to 1 segment. Niszcząc innemu druidowi świętą grotę, druid naraża się jednak na jego gniew.

9. ZMIĘKCZENIE KAMIENIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: kamienna istota/bryła kamienia do 1 metra sześciennego.

Opis: zamienia niemagiczny kamień (minerał) w miękką substancję pochodną (np. glinę, łupek). Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń, jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny kamień. Istotom kamiennym (niektóre golemy, żywiołaki ziemi) lub o podobnej do kamienia skórze (kamienny gigant, kamienny jaszczur, istoty pod wpływem czarów typu *kamienna skóra* lub *brylantowa skóra*), czar ten zadaje jednorazowo k100 × 10 ran. Uwaga: w niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę muru, czy do zakłádania pułapek).

10. PASTERZ OWADÓW

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia.

Opis: pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk owadów na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las lub łąka, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Przez skupisko owadów należy rozumieć grupkę ich kilkuset przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdowali się (bardzo) blisko siebie. Czar ten potrafi np. odegnać szkodniki z danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się owadom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do utrudniania życia innym istotom (obniżając o 20 pkt. TR, obronę, UM i inne wykonywane czynności), czy wręcz poprzez natarczywość do odstraszenia różnych stworów (co rundę ofiara musi wykonać udany rzut na sugestię, inaczej ucieka z danego obszaru). Aktywne opędzanie się od owadów o połowę zmniejsza doznawane utrudnienia. Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikatory (np. zimą, względem martwiaków, podczas deszczu itp.).

KRĄG VI

I. UZDROWIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: leczy wszystkie obrażenia, ponadto skutecznie łagodzi każdy ból, napęla energią, która skutecznie usuwa wszelkie ślady zmęczenia i wyczerpania. Istota całkowicie wyczerpana, np. tuż po wskrzeszeniu lub agonii, natychmiast wstaje na nogi, w pełni sił vitalnych. Uzdrawienie usuwa z organizmu trucizny oraz leczy wszystkie choroby. Nie może jednak usunąć skutków przekleństwa i klątwy oraz chorób psychicznych. Jakkolwiek nie może też zregenerować utraconych kończyn, to goi i regeneruje rany głębokie, tzw. poważne obrażenia, nawet jeśli brakuje małych fragmentów ciała lub uległo ono już częściowemu zepsuciu. Uwaga: druid z Kręgu Życia zużywa na ten czar tylko 12 PM.

2. POWIĘKSZENIE/ZMNIEJSZENIE

ZWIERZĘCIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 zwierzę.

Opis: za pomocą *zwiększenia* druid dwukrotnie powiększa określone zwierzę. Zyskuje ono dwukrotnie większą

Żywność i Siłę Fizyczną, a także dwukrotnie wzrastają mu wyparowania skóry i ilość zadawanych obrażeń. Odpowiednio modyfikowane są odporności. Pozostałe cechy jak Zręczność, Szybkość, Inteligencja, Mądrość i biegleści pozostają bez zmian. Zmniejszenie działa dokładnie na odwrót. Jeżeli zwierzę jest neutralnie lub źle nastawione do druida, może wykonać rzut odpornościowy na polimorfie, który – jeśli będzie udany – ochroni je przed tym czarem. Uwaga: czar rzucony przez druida z Kręgu Zwierząt trwa dziesięciokrotnie dłużej, a ponadto zwierzę broni się przed nim na połowę odporności nr 10.

3. SANKTUARIUM

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 100 lat.

Obszar działania: 10 metrów/POZ wokół.

Opis: wyznacza święte miejsce, które dla wszystkich druidów jest ostoją czystości natury. Druid musi chronić takie miejsce nawet za cenę własnego życia. Zbezczerzenie świętego miejsca może nawet spowodować utratę zdolności przez druida, który jest za nie odpowiedzialny (czyli rzucił ten czar). W takim wypadku bóstwo druida reaguje, najczęściej zyskując straszliwą karę zarówno na tych, którzy dopuścili się tego bezecnego czynu, jak i na samego druida, o ile nie starał się on temu zapobiec. *Sanktuarium* chroni wszystkie znajdujące się wewnątrz istoty. Jest to miejsce całkowicie neutralne, a więc każda istota, która naruszy święty spokój tego miejsca – poprzez jakikolwiek czyn agresywny, ale także i wynikający z pobudek litości czy miłosierdzia – otrzymuje w każdej rundzie wykonywania takiej czynności k10 × 10 obrażeń + k10 × 10 obrażeń na każde 10 POZ druida. Jedynie skuteczna antymagia może zmniejszyć te obrażenia do połowy. W *sanktuarium* zawsze panuje święty spokój, porządek i harmonia. Druid opiekujący się tym miejscem może dowolnie regulować liczebność występujących tam zwierząt i roślin. Może nawet zesłać na intruzów efekt raniący, bez żadnych dla siebie konsekwencji, jeżeli tylko podejrzewa ich o jakieś złe zamiary. Uwaga: w miejscu tym życie zwierzęce i roślinne jest niezwykle bujne i panuje tam wieczna wiosna.

4. UŚPIENIE STWORZENIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 stworzenie/2 POZ.

Opis: działa na wszystkie istoty żywe, nawet takie jak drzewce, czy inteligentne lub animowane rośliny. Jeżeli wybrane wzrokiem istoty nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 2, natychmiast zapadają w sen. Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można tylko bardzo brutalnym sposobem – kopiąc ją i tłukąc bez przerwy przez k10 (premiowane) rund, zadając przy tym znaczną ilość czasowych (znikają po 1 dniu, gdyż są to zwykłe siniaki i stłuczenia) obrażeń. Obudzona istota musi jednak wykonać powtórny rzut obronny albo znów zaśnie i wtedy brutalną czynność budzenia należy powtórzyć. I tak do skutku. Uwaga: stworzenia, które były nastawione przychylnie do druida, wykonują rzut obronny tylko na połowę odporności.

5. CIERNISTY SZLAK

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 dzień (ew. stałe).

Obszar działania: 1 km kwadratowy/POZ.

Opis: na objętym czarem obszarze wszystkie liście i gałązki roślin obrastają w ostre kolce, a ponadto zyskują ograniczoną zdolność ruchu. Wszyscy (z wyjątkiem druida, jego podopiecznych i drobnych zwierząt) poruszający się na tym obszarze, w każdej rundzie ruchu otrzymują k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ druida od licznych skaleczeń i ukłuć. Zbroja lub gruba skóra zmniejsza obrażenia o połowę. Bardzo gruba (własna) skóra (posiadająca minimum 100 wyparowań na rany tnące) lub zbroja miarowa i odlewana chronią całkowicie. Skutecznie chroni też czar *kamienna skóra* lub *magiczna zbroja* itp. Uwaga: czar rzucony przez druida z kręgu należącego do Wielkiego Kręgu Życia ma działanie stałe, może być przez tego druida w dowolnym momencie odwołany, zadaje pięciokrotnie więcej obrażeń i to tylko wybranym przez niego intruzom.

KRĄG VII

1. CHODZENIE PO POWIETRZU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (ustala MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać); wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię. Uwaga: druidzi z Kręgu Powietrza mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto, wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, mają nieograniczony czas jego działania.

2. PRZEMIANA W DZIEŁO NATURY

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: druid.

Opis: pozwala druidowi przemienić się w dowolny, znany mu, stały i nieożywiony twór natury np. wielki głaz, fragment skały, spróchniałą kłodę, bryłę lodu (topnienie, to 1 obrażenie na rundę), zbitą grudę ziemi itp. Druid posiada wszelkie właściwości charakterystyczne dla tworu, w który się przemienił. Zachowuje własną ŻYW, INT, MD, WI (i ZW) oraz odporności psychiczne. Pod nową postacią nie odczuwa się głodu, pragnienia, zimna, gorąca i wszelkich czynników zewnętrznych, które normalnie nie mogą uszkodzić tworu natury, w jaki się przemienił. Uwaga:

druidzi z Kręgu Ziemi potrafią w dowolnym momencie przerwać działanie czaru, ponadto w ich przypadku działa on tak długo, jak sobie tego życzą.

3. ZAUROCZENIE STWORZENIA

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 2, staje się całkowicie podległa woli druida. Wykona w miarę swych możliwości każde zrozumiałe dla niej polecenie, nawet samobójczą misję, jednak polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie przerwie działanie czaru. Zauroczona istota nie wie, że podlega działaniu czaru, a druida traktuje jako swego najwierniejszego przyjaciela, za którego gotowa jest oddać życie. Jeśli ta istota zostanie zauroczona ponownie przez kogoś innego, jego także traktuje jako przyjaciela, jednak wierniej służy temu, wobec którego w normalnych warunkach zachowywałaby większą lojalność.

4. PASTERZ ZWIERZĄT

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 700 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia.

Opis: pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż zwierzęta lub druid opuszczą obszar jego działania. Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupę (stado) zwierząt znajdujących się w momencie rzucania czaru blisko siebie. Druid może

przegnać zwierzęta, skierować je na inny obszar, zmusić do ataku, rozrodu, poznać ich problemy. Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje – 10 razy więcej.

W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikatory.



5. MAGICZNY KWIAT

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: jeden świeżo zerwany kwiat (dla jednej osoby).

Opis: zaklęcie może być rzucone tylko na świeżo zerwany kwiat. W momencie rzucania czaru należy ściśle określić osobę, dla której kwiat ma być przeznaczony. Magia czaru zależy od koloru kwiatu, wybranego przez druida. Efekt czaru uaktywnia się dopiero wówczas, kiedy wybrana osoba dobrowolnie weźmie go do ręki. Podstawowe kolory i efekty magii kwiatów: biały – zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania; kryształowy – w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt. automatycznie zostaje sparaliżowana na k10 rund; różowy – w momencie wręczania, poprzez swą magiczną woń, daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny; czerwony – w momencie wręczania wybucha magicznym ogniem – obdarowanemu (i istotnie tuż za nim) zadaje k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ druida. Udany rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów maksymalny efekt czaru zadaje 100 obrażeń + 10 obrażeń/POZ. Kwiat niebieski – posiada kolce, które mogą ukłuć ofiarę, o ile nie ma ona grubej (dającej wyparowania) skóry lub rękawic. Oznacza to, że jeśli rzut na akt. ZR obdarowanego nie powiedzie się, ofiara ukłuła się i po k10 rundach zapada w magiczny sen – *letarg* (patrz analogiczny czar kapłana, str. 158); czarny – woń kwiatu jest silnie trująca dla obdarowywanego – musi on wykonać rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund. Uwaga: w wypadku wręczania bukietu jednakowych kwiatków, ofiara wykonuje rzut obronny na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo czar uzyskuje antyodporność równą 1 punkt na każdy kwiat w bukiecie.

KRĄG VIII

1. ZAKLĘCIE ASSANU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia (rzutem na połowę odporności nr 3) jednorazowo staje się posłuszna druidowi, ponadto jej życie i śmierć są uzależnione od jego jednego słowa (np. słowo *giń* powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała akurat skutecznie działającej antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.) oraz całkowicie podlega woli druida

i w żaden sposób nie jest w stanie mu się przeciwstawić lub mu zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) druida, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ druida. Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Zaklęta postać i druid są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak tylko podczas skupienia. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy druida lub upłynie 1 rok/POZ druida od momentu przejęcia, zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać jego trwania. W trakcie działania tego czaru na postać nie działają inne *zaklęcia Assanu* oraz czary typu *urok*, *przejęcie*, *oczarowanie*, *hipnoza*. Uwaga: czar ten rzucony przez druida należącego do Wielkiego Kręgu Czasu trwa dziesięciokrotnie dłużej i dziesięciokrotnie więcej rozkazów druida należy wykonać, by czar przestał działać.

2. ZMIĘKCZENIE METALU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: bryła metalu o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego.

Opis: zamienia niemagiczny metal (lub jego stop) w substancję o właściwościach plasteliny. Można tym zniszczyć pojedynczą broń, jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal. Istotom metalowym (niektóre golemsy, animanty) lub o żelaznej skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu *stalowa skóra*) czar zadaje k100 × 10 obrażeń. Uwaga: w niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę żelaznych wrót, czy do zakładania pułapek).

3. FAŁA NEUTRALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 5 metrów/POZ.

Opis: ten czar można rzucić tylko raz na 24 godziny. Druid w każdej rundzie działania czaru emituje fale potężnego zaklęcia, rozchodzące się w jego zasięgu. Każda fala zaklęcia, zależnie od woli i etosu druida, oddziałuje na istoty złe, neutralne albo dobre, zadając im lub lecząc 50 obrażeń. Na istoty o ewidentnym charakterze czar działa z podwójną mocą. Leczenie obrażeń w innych przypadkach porównywalne jest do czaru *leczenie lekkich obrażeń*. W momencie rzucania czaru druid musi zdecydować, jakim charakterem czar sprzyja, a jakim szkodzi. Zaklęcie ma moc odsyłania z powrotem istot przybyłych z innych sfer egzystencji, o ile istoty te nie wykonają pozytywnego rzutu na odporność nr 3. Czar oddziałuje również na martwiaki, które nie wykonają pozytywnego rzutu na zaklęcia (odporność nr 3) i przetrwanie (odporność nr 4). W takim przypadku martwiak zostanie odwrócony albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Rzucając ten czar, druid powinien kierować się swoim etosem i charakterem.

4. TARCZA NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: przed druidem.

Opis: chroni druida od przodu przed każdym niebezpieczeństwem, także magią (na zasadzie antymagii). Tarcza ta może zniwelować ilość ataków równą POZ druida, później znika. Czar może więc chwilowo powstrzymać np. żywioł, wichurę, ogromnego potwora, jego ataki, smocze zionięcie, czary itd. Tarcza chroni też osoby stojące najbliżej druida.

5. OCZY NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: działanie tego czaru polega na tym, że skoncentrowany druid może obserwować na własne oczy dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna, niezależnie od odległości, jaka ich dzieli. Druid ma 5% szansę na POZ, że zobaczy to, co chce. Za pomocą tego czaru nie można zobaczyć miejsc, gdzie natura musiała ustąpić istotom cywilizowanym, a więc np. miast.

KRĄG IX

1. ADAPTACJA W NATURĘ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 11 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: druid.

Opis: ciało druida zostaje (wraz z ekwipunkiem) tak przekształcone, że jest on w stanie przeniknąć każdy niemagiczny element natury bez jakichkolwiek negatywnych dla siebie konsekwencji. Przykładowo druid może swobodnie przechodzić przez dowolny ogień lub lawę, nie tonie, ani nie dusi się pod wodą, przenika przez skały, nie zważa na najsilniejsze huragany. Ponadto podczas działania czaru jest kompletnie niewrażliwy na ciosy zadane dowolną niemagiczną, naturalną (nie zmienioną przez istoty myślące) bronią. Wszelkie niecywilizowane, niemagiczne zwierzęta, rośliny i żywioły, a także niektóre prymitywne monstra (zależnie od MG) również nie potrafią naturalnymi sposobami zranić druida. Uwaga: w niektórych sytuacjach MG powinien wprowadzić modyfikacje w zależności od warunków w jakich znalazł się druid (np. co do szybkości poruszania się i widoczności).



2. PASTERZ ROŚLIN

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 900 pkt.

Czas rzucania: 11 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia.

Opis: pozwala kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk roślin na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż druid opuści obszar jego działania. Przez skupisko roślin należy rozumieć grupę roślin, które rosną bardzo blisko siebie. Druid może zasugerować roślinom powolną zmianę kształtu, rozpocząć u nich gromadzenie zapasów na zimę, spowodować kwitnienie, zmusić je do rozrodu, poznać ich problemy, wykorzystać je do zacierania śladów i mylenia drogi, czy wręcz do odstraszania intruzów (ofiara musi jednorazowo wykonać udany rzut na odporność nr 2, inaczej ucieka z danego obszaru). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje – 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikatory.

3. SYMBOL PRZETRWANIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol, automatycznie przenosi swoją Energię Życiową, materię i życie (Żywotność) na równoległy półplan egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jej półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Odnosi tylko połowę ran z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (dotyczy tylko premii z dodatku do ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy aktualnej ZR (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z symbolu kończy działanie czaru).

4. WZROK PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku jednej istoty.

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charakter, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Druid wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki, wie na czym polegają i jak je ominąć. Przedmioty poddane dokładnym oględzinom (pełna runda), ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

5. PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIÓŁU

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt./typ.

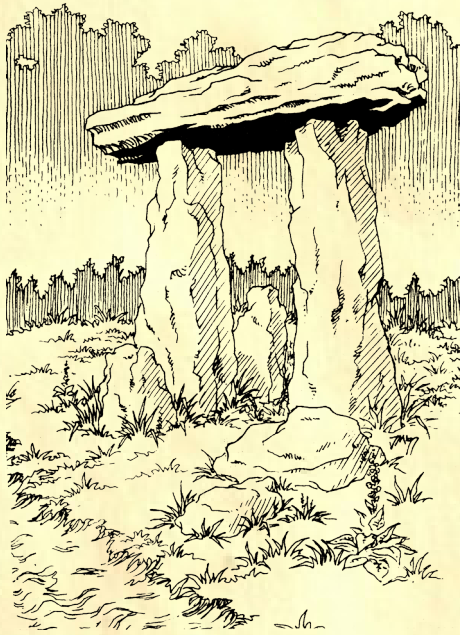
Czas rzucania: k10 rund/typ.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w zależności od wydanego PM i posiadanych umiejętności magicznych, druid jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia): za 90 PM i 100 UM – magiczną substancję żywiołu, za 180 PM i 150 UM – małego żywiołaka, za 270 PM i 200 UM – średniego żywiołaka, za 360 PM i 250 UM – dużego żywiołaka, za 450 PM i 300 UM – arcyżywiołaka. Przywołany żywiołak, na czas trwania czaru, jest posłuszny druidowi, ale bez obiecanej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę wykonuje rzut na antymagię), ew. mści się w późniejszym czasie (np. po walce). Zapłatą dla żywiołaka może być dowolny czysty składnik danego żywiołu itp. (np. specyficzny płomień, niespotykany minerał, niesamowicie czysta woda, szczególnie gaz). W wielu sytuacjach niektóre żywiołaki nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc). Uwaga: druid z kręgu danego żywiołu nie musi płacić swemu żywiołowi, by ten był mu posłuszny.



KRĄG X

I. DAR NATURY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli druida. Przy pomocy zaklęcia można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota, albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik z wyjątkiem Zauważenia, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

2. ŚWIĄTYNIA NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr na POZ wokół miejsca rzucenia.

Opis: uświęca dany naturalny i niezamieszkały teren oraz przenosi go do półsfery egzystencji znajdującej się w obrębie bieżącej sfery. Na obszar ten można dostać się tylko za zgodą druida lub znając hasło wejścia. Druid może siłą woli zneutralizować każdą próbę rzucenia jakiegokolwiek niechcianego czaru lub natychmiast usunąć ze świątyni natury niepożądane istoty, chyba że zdolają się one obronić za pomocą skutecznie działającej antymagii. Efekt zaklęcia utrzymuje się do momentu, gdy druid opuści uświęcony obszar.

3. WĘDRÓWKA DUSZY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: druid, ew. współwyznawca.

Opis: pozwala oddzielić swą duszę od ciała. Świadomość może dzięki temu podróżować w wyzwolonej z ciała duszy pod postacią niewidzialnego, eteralnego obłoczka. Dusza zachowuje połowę aktualnej EŻ i połowę nagromadzonego w ciele PM. Współczynniki psychiczne w tej postaci są o połowę mniejsze. Na duszę nie oddziałują żadne czynniki zewnętrzne, zaś ona sama nie słyszy, ani nie odczuwa niczego pochodzącego ze świata zewnętrznego. Unosi się swobodnie nad ziemią i może latać (jak czar *latanie*). Może również przenikać przez niemagiczne ściany i powierzchnie z prędkością 10 cm na rundę. Jej postrzeganie jest zupełnie inne. Elementy otoczenia widzi jako cienie o różnym stopniu nasycenia czerni – w zależności od struktury i gęstości materii. Magia promieniuje błękitną poświatą. Istoty żywe widziane są jako zielone kształty, istoty niematerialne jako czerwone plamy, półmaterialne jako różowe plamy, martwiaki jako żółte cienie, a wszystkie inne dusze jako fioletowe płomyki. Dusza druida nie powinna zbyt oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić do innych sfer egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i spoczywa w stanie zbliżonym do śmierci klinicznej – przypadkowy obserwator może wziąć je za martwe. Jeśli ktoś zabije ciało, druid natychmiast umiera, podobnie jak w przypadku, gdy dusza nie zdąży na czas wrócić do ciała. Druid pod postacią duszy może rzucać czary, korzystając z połowy nagromadzonego w ciele PM (nie może zużywać ŻYW). Nie może jednak rzucać czarów, które wymagają dotyku lub specjalnych czynności (np. wykonywania gestów już po samym rzuceniu zaklęcia). Może próbować porozumieć się z innymi, jeśli dysponuje telepatią. Może także atakować czarami widziane osoby lub samotne dusze. Tylko osoby zdolne wykrywać istoty eteralne mogą go zauważyć. Inteligentni przeciwnicy mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi lotu czarów, którym towarzyszy efekt świetlny. Druid otrzymuje obrażenia tylko od czynników nie fizycznych (zaklęcia, energia, iluzja itp.) – jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń, niż połowa ŻYW druida, natychmiast ginie wraz z ciałem. Druid w postaci duszy nie posiada agonii. Za pomocą tego nie można przejąć kontroli nad niczym ciałem, nawet pozbawionym własnej duszy.

4. WIEDZA NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: po rzuceniu tego czaru, druid jest w stanie uzyskać wyczerpującą odpowiedź na konkretne pytanie dotyczące natury, ew. jej przeszłości. Jedno zdanie równe w przybliżeniu 10 słowom zajmuje rundę działania zaklęcia. Jeżeli naturze powierzono jakieś tajemnice, to druid ma szansę równą 1% na swój POZ, ewentualnie dwukrotnie większą (zależnie od kręgu, etosu, tajemnicy i MG) na ich poznanie. Uwaga: w niektórych sytuacjach MG może pozwolić, aby za pomocą tego czaru druid poznał określone hasło, np. słowo-klucz umożliwiające przedostanie się przez bramę do innej sfery egzystencji.

5. WYMAZANIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, zostaje kompletnie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego rzutu na antymagię, zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Wszelkie materialne dobra należące uprzednio do ofiary przechodzą na własność osób, które je znajdują lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Uwaga: zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary lub równowagi pomiędzy siłami zła i dobra, w przeciwnym razie druid naraża się np. na śmiertelny grzech.

KRĄG I SPECJALNY

1. KATAKLIZM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 4 km kwadratowe/POZ.

Opis: przywołuje ogromną innoplanową energię w celu wywołania niekontrolowanego, sztucznego kataklizmu, rozpoczynającego się w widzianym przez druida punkcie i rozchodzącego się na wskazany obszar (oczywiście o ile kataklizm ma realne szanse tam dotrzeć). Istoty na obszarze objętym działaniem czaru muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną. Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów: powódź – ulewne deszcze padają bez przerwy przez k10 dni, a ponadto po 1 dniu wszystkie nieckowate tereny zalewane są na głębokość k5 metrów; trzęsienie ziemi – objawia się potężnymi uskokami (przez 2k10rund) i każda istota/przedmiot z prawdopodobieństwem równym 1% na POZ druida może

wpasć w powstałą szczelinę. Ofiara może tego uniknąć, jeśli nie jest zaskoczona (sprawdza się to rzutem na jej akt. SZ) i utrzyma równowagę (rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt/POZ druida). Luźno leżące przedmioty (ew. trupy itp.) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczeliny; susza – na danym obszarze przez okres k10 miesięcy lub przez okres k10 lat w wypadku terenów suchych, nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości trwania suszy może wyschnąć; zaraza – pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie się rozwijać i roznosić przez 2k10 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (k10) faza ataku. Podczas niej następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 6. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, zmniejszając odporność na zarazy o 1 punkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym fizycznym kontakcie wykonuje się rzut na odporność nr 6, by sprawdzić czy się nie zarażyło). Najczęściej zarazy są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) może maksymalnie wynosić 1 na każde 5 POZ druida. Wszystko działa zależnie od MG i sytuacji. Uwaga: rzucając ten czar, druid powinien kierować się swoim etosem.

2. PRZYWRÓCENIE RÓWNOWAGI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 000 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole/4 POZ.

Opis: przywraca stan danego obszaru do tego, który miał miejsce przed jego zniszczeniem np. przez cywilizację, kataklizm, magię. Czar jest w stanie połowicznie odtworzyć poprzednie warunki np. wyrównać teren, dopuścić wodę, zniszczyć daną chorobę, sprowadzić nowe rośliny, zniszczyć twory cywilizacji (np. spowodować osunięcie się domu w gruzy), zrodzić drobne zwierzęta (np. owady), przywołać większe zwierzęta itd. (zależnie od sytuacji i MG). Uwaga: do rzucenia tego czaru przez druida z Kręgu Równowagi wystarczy zaledwie 1000 PM.

3. PASTERZ NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1100 pkt.

Czas rzucania: 2 rundy.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia.

Opis: pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk elementów natury na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż druid opuści obszar jego działania. Druid może np. zmienić ukształtowanie terenu lub bieg strumienia, pogłębić lub zwęzić koryto rzeki, spowodować osunięcie się skał, stworzyć niezbyt głęboką (o głębokości do 10 cm na POZ) rozpadlinę (zaskoczona tym istota musi wykonać rzut na akt. ZR, inaczej wpada do środka) lub ją zamknąć (analogicznie). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje – 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikatory.

4. REINKARNACJA NATURY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: dotknięta postać na stałe przeistacza się w inną losową, charakterystyczną dla danej sfery egzystencji istotę, która posiada wylosowane na nowo współczynniki. Oto schemat losowego przeistoczenia: 1-3: zwierzę bezkręgowie (koniec grania tą postacią); 4-6: zwierzę kręgowie (praktycznie koniec gry, chyba że właśnie nim); 7-8: rasa humanoidalna (istota częściowo zachowuje pamięć, jednak nie doświadczenie, czy poziom); 9-10: dowolny wylosowany lub wybrany przez MG stwór (praktycznie koniec gry, chyba że nim). Najczęściej spotykane rasy humanoidalne to: 1-15%: ludzie (1-5 inne podrasy); 16-25%: orki (półorki, orki wyniosłe, orkony); 26-30%: elfy (półelfy); 31-35%: gnomy; 36-40%: krasnoludy; 41-45%: gobliny (gobory); 46-50%: hobgobliny (hobgobory); 51-55%: gnolle; 56-58%: hobbity; 59-62%: reptyllioni; 63-65%: ogry (ogryliony); 66-70%: olbrzymy (półolbrzymy, szklary, malauki); 71-74%: trolle (półtrolle); 75-76%: minotaury (minotaury opasy); 77-79%: troglodyci; 80-85%: inne rasy ludzi-jaszczurów (rasa khang, rasa khara, inne); 86-87%: wodni ludzie, ludzie-płazy (trytoni, salamandry); 88-89%: ludzie-węże (rasa andara); 90-92%: ludzie-ptaki; 93-94%: centaury (agrysy opasy); 95-99%: inne rasy (zależnie od występowania i MG, np. gigole, arani itp.); 100%: rasy specjalne. Po wylosowaniu rasy humanoidalnej MG losuje (z dostępnych dla niej) profesję, a następnie ewentualnie poziom (10% szansy na 1 POZ, 1% na 2 POZ, 0,1% na 3 POZ itd.). W niektórych sytuacjach (np. w Labiryntach Śmierci) MG może zdecydować, że istota po przemianie przyjęła charakterystyczną dla danego obszaru postać. Uwaga: istota poddana działaniu tego czaru musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, inaczej po przemianie jest martwa.

5. AURA ŚWIĘTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: przedstawiciel kasty klerycznej, rycerskiej lub łowca.

Opis: w czasie trwania czaru nic (poza przemianami boskimi) nie jest w stanie oddziaływać na postać noszącą *aurę świętości*, zaś każda istota, która podniesie na nią rękę, zostaje obłożona śmiertelnym przekleństwem (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwą (współwyznawca). Uwaga: dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego aurą świętości i nie odeprze zaklęcia (rzutem na połowę odporności nr 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku, działanie zaklęcia sprawdza się ponownie.





CZARY ASTROLOGÓW

KRĄG I

1. AURA DOBRA/ZŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: jedna istota/przedmiot.

Opis: postać (lub przedmiot), na którą nałożono ten czar, nie może zostać dotknięta przez istotę ewidentnie złą/dobrą, jeżeli ta istota nie przełamie tego zaklęcia rzutem na połowę odp. nr 3. Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze itp. (przed ich wpływem na postać). Uwaga: czar ten nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i temu podobnymi czynnikami.

2. OBJAWIENIE NATURY

ISTOTY/PRZEDMIOTU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: jedna istota lub przedmiot.

Opis: pozwala wykryć i określić naturę danego przedmiotu lub istoty. Jest w stanie określić zło, dobro, neutralność w istotach (lub przedmiotach) ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych, a także prawdziwy wiek (np. w latach, ew. w dniach). Pozwala ponadto wykryć inteligencję (wolę itp.) w niektórych szczególnych przedmiotach magicznych (np. artefaktach). W przypadku mikstur określa, czy zachowały jeszcze swoje właściwości (astrolog nie musi wiedzieć jakie mają działanie). Czarem tym można wykryć też czy dana istota jest matwiakiem, lykantropem, czy jest innoplanowa (urodziła się na innym planie egzystencji) albo czy dana rzecz lub istota nie jest tylko iluzją. Uwaga: czar ten pozwala wykryć kontrolę istoty np. przy pomocy uroku lub czarów przejęcie, oczarowanie.

3. SYMBOL GWIAZDY MAGICZNEJ

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: istota lub przedmiot na symbolu.

Opis: symbol gwiazdy magicznej rysowany jest tylko na stałych płaskich powierzchniach. Znak ten jednorazowo chroni stojącą na nim postać przed wszelkimi formami magii (z wyjątkiem przemian i czarów, które zmianą otoczenia są w stanie być niebezpieczne np. powodując pożar). Opuszczenie go lub użycie kończy działanie czaru. Uwaga: postać stojąca na tym symbolu, nie chcąc z niego zejść, nie powinna walczyć w pierwszej linii, ani

używać zdolności wymagających ruchu, jako że traktuje się ją jakby miała ZR i SZ równe 0. W wypadku stania na takim symbolu podczas popełnienia błędu np. podczas ścierania innego symbolu, chroni on tylko przed pierwszym czarem, który swą magią obejmuje ścierającego, natomiast nic nie jest w stanie poradzić na następne czary uaktywnione podczas tej czynności.

4. IDENTYFIKACJA PISMA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ godz./POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej, jeśli się powtarzają). Jeżeli język, w którym jest napisana informacja, ma stopień trudności większy niż 1, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że umożliwia on zrozumienie języka o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego. Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie całkowicie starte lub zniszczone. Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas, jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp.), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych. Uwaga: w trakcie czytania postać musi być całkowicie skupiona.



5. WIĘZIENNY KRĄG

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: istoty będące na 1 polu.

Opis: rzucony na naziemną istotę (istoty) zajmującą mniejszą powierzchnię od 1 pola, tworzy wokół niej zielono fosforyzujący okrąg. Postać, która znalazła się wewnątrz tego kręgu, nie może go opuścić (fizycznie – nie jest możliwe oderwanie się od ziemi, ani przekroczenie jakiegokolwiek części ciała linii), dopóki nie zostanie przełamane wiążące to miejsce zaklęcie (rzutem na odp. nr 3, a w przypadku ewidentnych z charakteru istot, na połowę tej wartości). W wypadku nieudanej próby, kolejną szansę wyjścia z kręgu można podejmować co rundę. Postać, która chciałaby dostać się do środka, także musi przełamać chroniące ten krąg zaklęcie. Z wnętrza tego kręgu (lub do wnętrza) można strzelać lub rzucać czary, a nawet można walczyć bronią o zasięgu większym od 0. Uwaga: czar ten kończy swe działanie w momencie pierwszego przekroczenia linii kręgu (np. gdy przełamie się zaklęcie lub skutecznie zadziała antymagia).

6. OPÓŹNIANIE MYŚLI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota objęta tym czarem traci częściowo swój wigor i ewentualnie bystrość umysłu, co objawia się zmniejszeniem SZ (całkowitej) o 10 punktów/50 UM astrologa, a w przypadku nieudanego rzutu obronnego na zaklęcia, także INT o tę samą wartość. Czar ten trwa do momentu, aż dana istota się wyśpi (przez minimum 8 godzin). MG lub gracz, kierujący istotą poddaną temu zaklęciu, musi zmodyfikować sposób działania takiej istoty. W momencie, gdy INT danej istoty osiągnie 1 (bardziej nie można zmniejszyć tym czarem, jako że jest to wartość minimalna dla żywej istoty), to powoduje to, że odruchowo zwija się ona w pozycję embrionalną i zapada w głęboki sen. W wypadku martwiaków (i tym podobnych istot) zmniejszenie INT do wartości równej 0 na stałe niszczy umysł tym istotom. Obniżenie SZ do wartości równej 0 unieruchamia postać. Uwaga: czar ten nie działa kumulatywnie, jeśli postać ma go już na sobie.

7. CZERWONY SYMBOL

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: ostrze jednego przedmiotu (znak runiczny).

Opis: symbol ten przedstawia jasnoczerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegoś przedmiotu. Jego jednorazowe uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze zasmakuje krwi, gdyż wtedy dodatkowo czar zadaje ofierze 100 ran (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol, zaczyna jej używać, w każdej rundzie takiej

czynności istnieje 50% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub tnącej oraz na ostrza kółców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Długo działająca wilgoć, naruszenie go lub pierwsze zadziałanie, niszczy symbol. Do zadziałania czaru konieczny jest kontakt ze świeżą krwią, więc od decyzji MG zależy jak sprawdzi się przeciwko poszczególnym martwiakom – zwykle nie zadziała on przeciwko np. utopcowi, ale okaże się skuteczny np. wobec wampira.

8. PRZEZNACZENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala rzucić na wybraną istotę jeden z 3 efektów. Ze względu jednak na oddziaływanie losowe, tylko w 50% jest szansa zadziałania wybranego efektu, a nie jego przeciwności. Szansa ta jest jednak modyfikowana przez kilka czynników i tak: za każdy POZ astrologa, jest dodawany 1%, poprzedzająca ten czar *ceremonia* (czar) dodaje lub odejmuje (zależnie od intencji) 10%, tyle samo dodaje pozytywnie wytyczona wróżba i czary wytyczające udanie szczęście; dodatkowo szansa ta może być zwiększona przez premię wynikającą z *błogostawieństwa* oraz o 1% na każde 10 pkt. aktualnej Wiary, jeżeli rzucający ten czar jest wyznawcą Asteriusza Wielkiego. Maksymalnie jednak nie może ona przekroczyć 95%. Tak więc jeżeli zamierzony efekt nie wyjdzie, wtedy postać jest pod działaniem odwrotnej jego formy np. jeżeli nie wyjdzie szansa rzucenia przeznaczenia śmierci, to oznacza to, że postać została objęta przeznaczeniem życia. A oto efekty, którym może zostać poddana dana istota: przeznaczenie życia (śmierci) – tego dnia postać nie powinna (lub powinna) umrzeć. W wypadku znalezienia się w agonii, nie zwiększa się ona (lub zwiększa się dwukrotnie szybciej) do końca trwania czaru. Podczas każdego zranienia postać odnosi o 10 ran + 10 ran/2 POZ astrologa mniej (lub więcej), a ponadto wszelkie jej odporności na czary zabijające i trucienną są zwiększone (lub zmniejszone) o 20 pkt. Przeznaczenie losu – tego dnia postać ma przychylność (lub nieprzychylność) losu, co objawia się premią (lub ubytkiem) 20 pkt. do Trafienia, UM i do szansy udanego użycia zdolności. Uwaga: ponieważ magia tego czaru jest formą wytyczenia losu, to nie chroni przed nim antymagia (jest to wyjątek wśród czarów), aczkolwiek dana istota jest niewrażliwa na ten czar, jeżeli oddziałuje na nią już jakiś efekt tego zaklęcia.

9. KONTAKT Z BOSKĄ MOCĄ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. WI, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) jej Zauważenie jest dwukrotnie większe. Uwaga: czar nie wpływa na Samozauważenie w przypadku półbogów.

10. MAGICZNA BLOKADA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina.

Obszar działania: kwadrat o boku 2 metrów + 1 metr/POZ.

Opis: tworzy pionową lub poziomą magiczną powierzchnię o określonej wielkości. Wizualnie stwarza wrażenie, jakby była ona z elastycznego szkła. Posiada właściwość pochłaniania części energii większości czarów specjalnych, energetycznych i bazujących na cieple, czy elektryczności (działających na odp. nr 5, 8 i 9), ograniczając do połowy efekt ich działania (np. o połowę zmniejsza zadawane rany i czas trwania, w zależności od interpretacji MG). Działa to też w wypadku analogicznych smocznych zionięć. Ma ona także właściwość bycia nie do przejścia dla istot, które nie przełamują tej formy energii udanym rzutem na energię. W wypadku nieudanej próby przedostania się przez magiczną blokadę, bez względu na dalsze próby, następne skuteczne przełamanie może nastąpić dopiero po rundzie 1 rundzie/POZ astrologa. Z założenia jest też ona nie do pokonania dla istot niematerialnych (duchy, widma itp.) i półmaterialnych (upiory, wampiry itp.). Uwaga: skutecznie działająca antymagia kompletnie niszczy ten czar.

KRĄG II

1. SYMBOL NEKROMANCJI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 100 metrów/POZ wokół znaku runicznego.

Opis: symbol ten przedstawia biały znak, który stopniowo czernieje w miarę zbliżania się martwiaka, istoty pochodzącej ze sfery egzystencji negatywnej, zamienionej w martwiaka lub będącej pod wpływem czaru czarnoksiężnika. W zależności od decyzji MG obserwacja zniekształceń symbolu pozwala czasami określić, czy wspomniana istota jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy, jaką dysponuje astrolog, który rzucił ten czar. Symbol można narysować tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długo działająca wilgoć, naruszenie jego struktury lub pierwsze zadziałanie).

2. ZNAK ODPARCIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: 10 metrów.

Czas działania: 0.

Obszar działania: istota, miejsce lub czar.

Opis: uderza w miejsce lub istotę, znajdującą się nie dalej niż 10 metrów od astrologa. Istota, która się przed nim nie obroni rzutem na odporność nr 5, odnosi k5 × 10 obrażeń oraz k5 uszkodzeń tarczy (lub zbroi). Ponadto ofiara czaru musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, w przeciwnym wypadku upada ogłuszona na k10 rund. Czar skierowany na obiekt nieożywiony, zadaje mu k10 uszkodzeń, a rzucony

w odpowiedniej chwili może także zniszczyć niektóre, właśnie zagrażające astrologowi czary (działające głównie na odporności fizyczne – decyduje MG). Podczas rzucania tego czaru astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch ręką (otwartą dłoń) – w kształcie litery „X”. Jeżeli do wykonania tego gestu wykorzysta obydwie ręce (i dłonie), to czas rzucania czaru skraca się do 2 segmentów.

3. DOMINACJA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: astrolog, skupiając swoją uwagę (jej rozproszenie niweluje czar), może podczas każdej rundy trwania czaru próbować narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Uda mu się w rundzie, w której ofiara nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, zmodyfikowanym w górę lub w dół o różnicę INT astrologa i ofiary. W takiej rundzie w miarę swych możliwości ofiara musi wykonać polecenia astrologa (przekazywane telepatycznie – a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej one szkody (np. mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie do atakującego tyłem, podarowanie komuś całego majątku itp.). Od rundy, w której ofiara odeprze czar, zachowuje się ona normalnie. *Dominacja* pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem *uroku*, *przejęcia* lub *rozdwojenia jaźni*, jednak po zakończeniu jej działania, efekty wymienionych czarów nadal się utrzymują. Jeżeli MD astrologa jest większa od MD ofiary, czar trwa dwukrotnie dłużej, a jeśli jest dwukrotnie większa – wystarczy jedna nieudana próba obrony przed czarem, by postać była pod jego wpływem przez cały czas działania (choć nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

4. ZAKLĘCIE WZROKU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

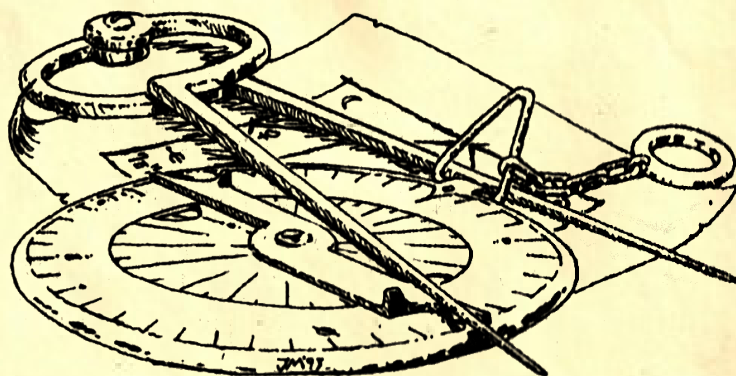
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 godzin.

Obszar działania: oczy.

Opis: pozwala postaci, na której oczy został rzucony, widzieć w ciemnościach każdego rodzaju tak jak w półmroku (tzn. z ograniczeniem 10 pkt. do TR, OB, UM i innych zdolności). Astrolog (tylko on) może przy pomocy tego czaru widzieć istoty niewidzialne (ale nie przedmioty i postacie niematerialne).



5. TARCZA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: dopóki spełniane są pewne warunki, czar otacza poddaną jego działaniu postać silną magią chroniącą ją przed atakami ze strony specyficznych wrogich istot inteligentnych. Te warunki to, po pierwsze – w trakcie każdej rundy trwania czaru postać musi w sposób prawidłowy i bez przerwy się modlić (czyli np. nie może rozmawiać czy rzucać czarów); sprawdza się to co rundę rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ rzucającego czar astrologa). Po drugie – czar działa tylko na istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji, ewidentnie złe/dobre, przeklęte (np. na lykantropy), martwiaki i duże smoki. W szczególnych wypadkach decyduje MG. Przed działaniem tego czaru potrafi jednakże uchronić skutecznie działająca antymagia. Po trzecie – zaklęcie nie chroni przed wrogami znajdującymi się z tyłu, za postacią. Po czwarte – w trakcie trwania czaru, postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar. Jeśli któryś z tych warunków nie jest spełniany, czar przestaje działać.

6. OBJAWIENIE EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2, 20 lub 200 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów/POZ.

Opis: istota, na którą zostało rzucone to zaklęcie, potrafi na danym obszarze automatycznie zlokalizować wszelkie istoty nadnaturalnie (ewidentnie) złe, dobre lub neutralne. Ponadto pozwala ustalić, czy istoty te są magiczne i pochodzą z danej sfery egzystencji oraz ich stan emocjonalny (rozpoznawany jest sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie oraz wściekłość). Jeżeli astrolog rzuci ten czar na siebie i wyda nań dziesięciokrotnie większą ilość PM, zaklęcie umożliwi mu lokalizację istot ewidentnych znajdujących się w obszarze działania bez względu na fizyczne przeszkody (np. ściany, poziomy labiryntów). Po wydaniu stukrotnie większej ilości PM, astrolog jest w stanie uzyskać telepatyczny kontakt z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to możliwe tylko wówczas, gdy chcą one rozmawiać i posiadają INT większą od 50 pkt. Uwaga: skutecznie działająca antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

7. JASNOŚĆ UMYŚLU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, na którą został rzucony ten czar, zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym

zwiększeniem INT i MD o 10 pkt. + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach wzrastają o połowę tej wartości. W wypadku rzucenia tego czaru na innowiercę, istnieje pewna szansa (50% zmniejszona o 5% na poz), że będzie miał on odwrotny skutek, analogicznie zmniejszając wyżej wymienione współczynniki. Efekt jasności umysłu nie kumuluje się, tzn. czar nie podwyższa współczynników już w ten sposób podniesionych.

8. WYROCZNIĄ GWIAZD

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 2 rundy.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: jedno pytanie.

Opis: ustala, czy wykonanie ściśle określonej czynności będzie dla postaci pomyślne. Możliwe są cztery rodzaje odpowiedzi: tak, gdy efekt będzie bezwzględnie pomyślny i gdy tylko taki efekt jest możliwy; być może, gdy efekt będzie raczej korzystny, ale zależy to jeszcze od jakiegoś dodatkowego, szczególnego postępowania itp.; nie wiem, gdy efekt zależy od czynników losowych, gdy pytanie było źle sformułowane albo gdy prawidłowa odpowiedź jest niemożliwa itp.; nie, gdy efekt będzie bezwzględnie niepomyślny lub niemożliwe jest wykonanie danej czynności. Prawidłowa odpowiedź pozostaje taką tylko wtedy, gdy czynność, o którą pytano zostanie wykonana nie później niż w czasie 5 rund/POZ astrologa i gdy nie zależy ona od woli bogów itp. Jeżeli zaklęcie jest rzucone poza obserwatorium astrologa, istnieje szansa 20% pomniejszona o 1%/POZ, że informacja będzie błędna – oczywiście pytający nie może o tym wiedzieć. Powtórne użycie tego czaru w stosunku do tej samej (lub bardzo podobnej albo zastępczej) czynności, daje identyczną odpowiedź.

9. NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota/przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry na 10 POZ) stają się niewidzialne dla wzroku istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze sfer egzystencji związanych z nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Postaci niewidzialnej, w momencie pierwszego ataku, dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć martwą ofiarę (rzut na zaskoczenie uwzględnia tylko połowę jej akt. SZ). Z niewidzialności można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne działanie (np. bieganie, atak). Obrona niewidzialnej, broniącej się biernie postaci, jest liczona z uwzględnieniem jej całej akt. ZR. Martwiak może zorientować się w obecności ukrytej tym czarem postaci, używając zdolności specjalnej wykrycie witalności.

10. CEREMONIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: dwukrotnie zwiększa antyodporność rzucanych przez astrologa czarów, wykonywanych przemian lub zdolności profesjonalnych. Może powiększyć także (tylko jeden raz w czasie jego trwania) o 1/10 szansę pomyślnej próby wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz szansę powodzenia w innych, określonych przez MG sytuacjach. Użyte zgodnie z etosem astrologa, dwukrotnie wydłuża czas trwania czarów uświęcających jakiś obszar. Rzucone w imię szczytnego celu niekiedy podnosi rangę innych czarów.

KRĄG III

I. ODESŁANIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota innoplanowa.

Opis: potrafi odesłać na macierzysty plan egzystencji dowolną istotę innoplanową o ewidentnie złym/dobrym charakterze, która nie odeprze tego czaru rzutem na odp. nr 3. W wielu wypadkach (istotom nieprzygotowanym do takiego przejścia) należy sprawdzić rzutem na odp. nr 4, czy nie będzie to dla niej zabójcze.

2. JASNOŚĆ ASSANU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: w promieniu 1 metra/10 UM.

Opis: powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął astrolog, rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która nie przepuszcza światła (i wzroku) do wewnątrz, ani odwrotnie (a więc istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic, co znajduje się w środku). Jej moc nie dopuszcza do środka istot niematerialnych i eteralnych (np. niektórych martwiaków lub ich form). Astrolog stojący zawsze pośrodku jasności, nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowałoby to natychmiastowe zakończenie się czaru. W stosunku jednak do strzał spoza jasności, jego obrona liczy się względem całej akt. ZR. Wszyscy protegowani astrologa znajdujący się wewnątrz sfery, w zależności od jego woli, zyskują specyficzną świetlistą aurę, która daje im premię 25 pkt. do obrony i o 50 pkt. zwiększa wartość wyparowań na każdy cios. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię 10 pkt. do SZ. Wszelkie te premie podwajane są za każde 10 POZ

astrologa. Uwaga: astrolog, który rzucając ten czar miał ponad 150 UM, potrafi sprawić, by do wnętrza z niepowołanych istot mogły się dostać tylko te, które przełamiają wiążące ten czar zaklęcia.

3. SYMBOL PUŁAPKI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr wokół znaku runicznego.

Opis: w momencie naruszenia (odstąpienia) choć części tego znaku, jednorazowo wydzielona zostaje energia zadająca k10 x 10 ran + 20/POZ astrologa, ewentualnie połowę, jeżeli postać odeprze energię rzutem na odp. nr 5). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub pierwsze zadziaływanie – niszczy go).

4. ODPOWIEDŹ PRZESZŁOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: przedmiot lub istota.

Opis: pozwala otrzymać konkretną odpowiedź (tak, nie, nie wiem) na określone pytanie dotyczące przeszłości przedmiotu lub istoty. Tak lub nie, gdy odpowiedź jest pewna i nie ma innej alternatywy. Nie wiem, gdy istnieje więcej odpowiedzi, brak odpowiedzi, bądź też, gdy pytanie zostało źle sformułowane. Jeżeli zaklęcie jest rzucane poza obserwatorium astrologa, to istnieje szansa 20% pomniejszona o 1%/POZ, że astrolog, nie wiedząc o tym, uzyska błędną informację.

5. ODEGNANIE/ODWRÓCENIE

MARTWIAKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 martwiak/2 POZ.

Opis: ukazując symbol wiary, astrolog jest w stanie odpędzić od siebie (z efektem podobnym do działania strachu) określone martwiaki. Powracają one w momencie, gdy przełamia zaklęcie udanym rzutem na odp. nr 3, czego mogą próbować w każdej rundzie bycia pod wpływem tego czaru. Skupiając moc czaru na jednym tylko martwiaku, można spowodować jego paraliż (na okres 1 rundy na POZ astrologa), jeżeli nie odparł on tego zaklęcia rzutem na odporność nr 3. Jeżeli w momencie rzucania czaru zostaje pokazany symbol boga astrologa, to sparaliżowany martwiak musi sprawdzić swoje przetrwanie rzutem na odporność nr 4, inaczej ginie (analogicznie jak przy zdolności kapłana). Uwaga: zaatakowanie zastraszonego lub sparaliżowanego martwiaka automatycznie przerywa wiążące go zaklęcie.

6. SYMBOL NIEWIDZIALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot na symbolu.

Opis: każda istota lub przedmiot zajmująca powierzchnię mniejszą od 1 pola, która znajdzie się na symbolu, staje się niewidzialna, dopóki z niego nie zejdzie (ewentualnie dopóki symbol nie zostanie starty). Wykonanie jakiegokolwiek agresywnego, czy hałaśliwego posunięcia także niszczy ten czar. Postaci czy przedmiotu na tym symbolu nie można wykryć przy pomocy widzenia niewidzialności, dopóki nie zlokalizuje się samego symbolu (on sam jest widzialny, choć raczej trudny do zauważenia). Zaklęcie to działa też na martwiaki (podobnie jak *niewidzialność dla umartwych*). Znak ten można zakładać także w celu ukrycia przedmiotów (np. posągów, płaskorzeźb, napisów, malowideł, położonych na nim lub przytwierdzonych do stałej powierzchni przedmiotów). Symbol ten pozwala także ukryć inny, narysowany już symbol magiczny. Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (wilgoć lub pierwsze zadziaływanie niszczy go).

7. GWIEZDZNA SZATA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: danej istocie magicznie zwiększa obronę o 25 pkt. i pokrywa jej wierzchnie odzienie lub zbroję białymi, lekko jakby fosforyzującymi gwiazdami w ilości 20 na POZ astrologa. W wypadku rzucenia rundę wcześniej *ceremonii*, czar ten daje wybranej istocie 50 gwiazdek na POZ astrologa. Każda taka gwiazdka jednorazowo broni przed odniesieniem jednej rany (znikając przy tym), jednakże nie dotyczy to ran, które zada się sobie samemu. W momencie zniknięcia ostatniej z gwiazd, czar przestaje działać. Gwiazdy (a zarazem i czar) znikają także automatycznie po zdjęciu odzienia lub zbroi, na które zostały rzucone. Uwaga: czar nie działa na istoty nagie.

8. PROMIEŃ SŁOŃCA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota lub 1 pole.

Opis: jeżeli astrolog i jego przeciwnik znajdują się bezpośrednio pod gołym niebem, w świetle dnia, to jest w stanie jednorazowo wywołać promień światła biegnący (w przeciagu najbliższych k5 rund) od słońca w stronę ofiary. Normalne istoty poddane tej mocy dostają k100 ran i muszą wykonać rzut na energię, w przeciwnym razie ulegają stałemu oślepieniu. Istoty wrażliwe na światło, niektóre martwiaki i niektóre innoplanowe (np. astralne, eteralne) dostają k100 × 10 ran, a w wypadku nieudanego rzutu na energię, od razu

giną. Uwaga: w wypadku posiadania hełmu zasłaniającego oczy (garnkowy, z przyłbicą, kopalin) unika się możliwości oślepienia, natomiast odkryte zbroje metalowe lub łuskowe (odbijające światło) chronią przed ranami. Czarnoksiężski czar *srowadzenie ciemności* oraz podobne, automatycznie uniemożliwiają rzucenie tego czaru.

9. LUKA W PAMIĘCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dana istota, która nie odeprze zaklęcia rzutem na odp. nr 3, traci pamięć (a więc całą wiedzę) odnośnie jednego zdarczenia (trwającego nie dłużej niż 1 godzinę/POZ astrologa). Uwaga: czar ten pozwala leczyć też niektóre choroby umysłowe (szczególnie te oparte na wspomnieniach) oraz jest w stanie zatrzymać działanie niektórych czarów o podobnym działaniu.

10. SPOJRZENIE PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: zasięg wzroku astrologa.

Opis: zwraca uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu. Pozwala więc przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą postać kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru ma jednorazową szansę (równą 5%/POZ) wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony poziom.

KRĄG IV

1. UWIĘZIENIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia w żaden sposób, nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastała ją ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza), dopóki nie rozproszy magii, nie zdejmie przekleństwa lub nie zadziała antymagia (w tym przypadku sprawdza się to co rundę). Zaklęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą itp. (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to nie są w stanie odlecieć itp. Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zaklęciem zostaną rzucone czary *ceremonia* i w rundę później *bariera mocy*, to bez antymagii lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe. Uwaga: rzucenie tego czaru ponownie, na już istniejący, powoduje że czas jego trwania ulega wydłużeniu.

2. SYMBOL OKA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: spoglądając przez ten znak, astrolog bez względu na grubość podłoża/ściany, może jednorazowo zobaczyć to, co znajduje się po drugiej stronie danej powierzchni. Czynność ta trwa do momentu, w którym astrolog oderwie wzrok. Ponadto, jeśli zaklęcie zostanie narysowane na kuli magicznej, astrolog może przez nią oglądać dowolne miejsce (dopóki nie oderwie wzroku), ale obowiązują go przy tym wszystkie prawidłowości dotyczące magii. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie, niszczy go).

3. OGNISTY KAMIEŃ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota lub 1 pole.

Opis: w momencie rzucania tego czaru astrolog musi wysoko, na ponad 5 metrów nad siebie, pionowo wyrzucić kamień o wadze około 1 pkt. SF, czyli 0,25 kg. W momencie gdy przedmiot ten znajdzie się w najwyższym punkcie, astrolog kieruje palec na cel, po czym kamień, niczym mały meteor, jeśli nic nie stoi mu na przeszkodzie, uderza właśnie tam. W zetknięciu ze stałą powierzchnią, eksploduje on ciepłem, zadając $k10 \times 30$ ran. Niektóre martwiaki (np. szkielety, kościotrupy, strzygi, mumie) od tego czaru otrzymują dwukrotnie więcej obrażeń. Użycie do tego czaru magicznego kamienia dwukrotnie zwiększa doznawane rany. Postać odziana w metalową zbroję lub pokryta łuską dającą średnio więcej niż 100 pkt. wyparowań jest uprawniona do wykonania rzutu odpornościowego na ogień (odp. nr 8). Udany zmniejsza doznane rany o połowę. Czar ten podczas eksplozji zadaje także uszkodzenia od magicznego ognia w ilości $1/10$ siły raniącej, które o tę wartość zmniejszają wytrzymałość przedmiotów wystawionych na jego działanie. Uwaga: udane wykorzystanie zdolności uniku, pozwala na uniknięcie efektu działania tego czaru.

4. LOKALIZACJA PRZEDMIOTU/ISTOTY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: 1 istota lub 1 przedmiot.

Opis: czar można rzucić raz dziennie i to tylko około północy. Częstsze rzucenie lub próby podjęte o niewłaściwej porze, nie powodują żadnego efektu. Zaklęcie to daje jednorazową szansę lokalizacji konkretnego, widzianego już przez astrologa przedmiotu albo istoty. Szansa ta wynosi $10\% + 5/\text{POZ}$, przy czym w wypadku magicznych przedmiotów lub

istot jest o połowę mniejsza. W wypadku zadziałania lokalizacji, ustala ona dokładny kierunek i odległość w metrach. Astrolog w momencie lokalizowania musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie). Czar działa tylko przez wszelkie niemagiczne przeszkody.

5. WYZNACZENIE GWIAZDY MOCY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

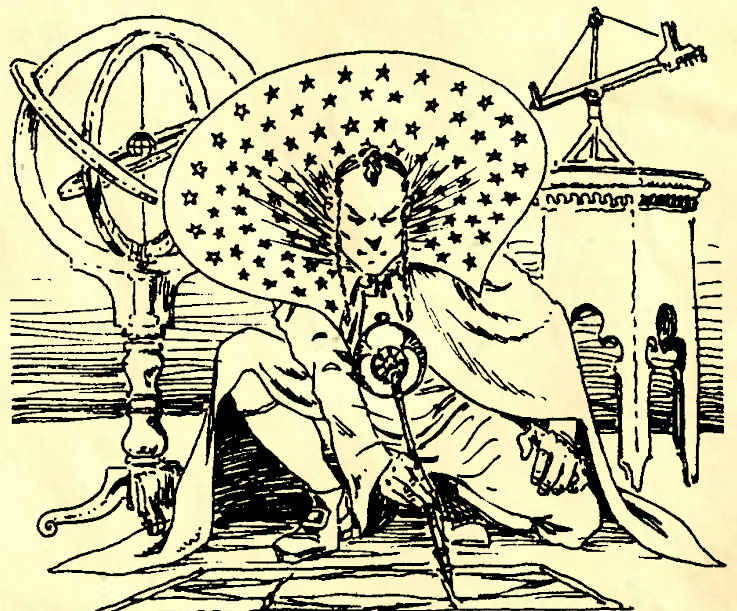
Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czar można próbować rzucać na daną istotę tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć gwiazdę (5% szansy/POZ + ew. 50% jeśli wykonywane jest to przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium), która swoim blaskiem wesprze określoną istotę. Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać mocy (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę na dotarcie do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy postać nie przebywa pod gołym niebem. Wpływ promieni tej gwiazdy, w połączeniu z przepowiednią zawartą w tym zaklęciu, na 10 dni daje potencjalną moc jednorazowego użycia pewnego rodzaju magicznej energii. Uaktywnia się ona najczęściej po wypowiedzeniu odpowiednio modulowanego hasła-zaklęcia np. w słowach „przyjmuję moc”, co zajmuje około 1 segment czasu i wymaga udanego rzutu na UM (w przypadku niepowodzenia, można ponawiać go co rundę). Po uaktywnieniu energii zawartej w tym zaklęciu, postać wygląda jakby delikatnie świeciła oraz zyskuje na okres 1 godziny na POZ astrologa następującą moc: po pierwsze o 200 pkt. wzrasta jej Żywotność (a przy okazji i granice agonii); po drugie o 400 pkt. wzrasta jej SF (daje to m. in. 40 pkt. do trafienia i 100 pkt. do zadawanych ran); po trzecie o 50 pkt. wzrasta naturalna szybkość postaci; po czwarte, wraz ze wzrostem żywotności i SF, automatycznie o 60 pkt. wzrasta wytrzymałość na zmęczenie i bazowa odporność fizyczna, zaś bazowa odporność psychiczna zwiększa się na ten czas o 10 pkt.



6. SYMBOL PRZEMIESZCZENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota na symbolu.

Opis: czar może zostać nałożony w postaci znaku runicznego tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go). W momencie zejścia z tego symbolu postać jest przemieszczana (to nie jest teleportacja) poprzez przejścia międzypłanowe na dowolny znany sobie (widziany wcześniej) symbol przemieszczenia. Jeżeli taka postać nie zna żadnego innego symbolu przemieszczenia, świadomie pomija wszystkie, które zna lub nieświadomie korzysta z symbolu, pojawia się na najbliższym lub wskazanym przez MG. Astrolog posiadający minimum 150 UM, tworząc symbole, może je tak charakterystycznie formować, że zejście z jednego symbolu przenosi na inny konkretny (tak samo ukształtowany). W momencie zejścia z symbolu postać znika w przeciągu jednego segmentu, a następnie podróż trwa aż do końca następnej rundy. Po przemieszczeniu postać pojawia się na nowym symbolu na początku rundy, jednakże aż do jej końca jest oszołomiona (a więc ledwo stoi na nogach i nie jest w stanie podjąć żadnego działania, czy decyzji). Pojawienie się na nowym symbolu niszczy obydwa znaki (bez możliwości użycia tego ostatniego). Uwaga: czar ten ma zbyt słabe działanie aby przedostać się z jednego planu egzystencji na drugi, a ponadto nie jest w stanie zadziałać podczas próby opuszczenia Labiryntu Śmierci (choć działa w jego obrębie).

7. ROZMOWA Z DUSZĄ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliiski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: zaklęcie jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z zachowaną w całości czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru, astrolog jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą danej istoty. Jest to skuteczne, jeżeli za życia dusza posługiwała się językiem, który zna rzucający ten czar. W wypadku gdy powyższy warunek jest spełniony, skupiony nad tym astrolog przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w jednej rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie albo wysłuchiwać odpowiedzi, jednakże nie może się w niej znaleźć więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dowiadywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane, bardzo skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie. Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jednakże w wypadku niezgodności charakteru z charakterem astrologa lub jeżeli postać jest czy była wroga, wtedy może mówić zagadkami albo w inny sposób zbaczać z możliwości udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza



ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje. Uwaga: czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadowi np. po nieudanej próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

8. BARIERA MOCY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: powierzchnia 1 pola + 1/5 POZ.

Opis: na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) tworzy barierę, uniemożliwiającą przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność 5 pkt. na POZ astrologa. W wypadku skutecznego pokonania bariery, czar znika. Każda istota może przekroczyć daną barierę tylko podczas pierwszej próby, a jeśli jej to się nie uda, to jest już dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego jej działania. Uwaga: na czas połączenia z *magiczną blokadą*, dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem antymagii i przemian.

9. ODNALEZIENIE DROGI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wytwarza złote pasmo widoczne tylko dla astrologa (lub istoty posiadającej powyżej 200 UM). Ciągnie się ono od miejsca, w którym znajduje się astrolog, aż do miejsca, w którym znajdował się równie 24 godziny wcześniej. Wracając wzdłuż tej linii, można przebyć dokładnie tę samą drogę, którą już raz się pokonało. Uwaga: linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia astrolog np. był teleportowany lub w inny sposób magicznie się przemieszczał. Linia kończy się na takim miejscu.

10. PRZEPowiednia LOSU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 dni.

Obszar działania: 1 istota (wierząca).

Opis: pozwala ustalić przeznaczenie danej postaci. Aby było to skuteczne, dobrowolnie musi ona wziąć na siebie związane z tym ryzyko, jako że w wyniku przepowiedni może być ona wzmocniona, jak i osłabiona. Oto jej możliwe wyniki (MG sprawdza losowo rzutem k100): wynik od 1 do 10 – postać będzie miała zapewnioną protekcję bogów i będzie jej towarzyszyło wielkie szczęście. Objawia się to przez premię 20 pkt. do TR, obrony i UM oraz 10 pkt. do szansy użycia zdolności. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś bardzo szczęśliwego i pozwolić na wykonanie jeszcze jednego rzutu, który miałby uchronić przed zaistniałym nieszczęściem. Wynik od 11 do 40 – postaci na ten okres przeznaczone jest mieć szczęście. Objawia się to przez premię 10 pkt. do TR, obrony i UM oraz 5 pkt. do szansy użycia zdolności. Niekiedy MG może ustalić, że coś może szczególnie ułożyć się na rękę. Wynik od 41 do 60 – przez ten okres nic nie może zmienić równowagi w przeznaczeniu postaci. Wynik od 61 do 90 – postaci na ten okres przeznaczone jest mieć pecha. Objawia się to przez zmniejszenie o 10 pkt. TR, obrony i UM oraz o 5 pkt. szansy udanego użycia zdolności. Niekiedy MG może ustalić, że coś może ułożyć się szczególnie nie na rękę. Wynik od 91 do 100 – postać będzie prześladował wielki pech i niechęć bogów. Objawia się to przez zmniejszenie o 20 pkt. TR, obrony i UM oraz o 10 pkt. szansy udanego użycia zdolności. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś bardzo nieszczęśliwego i np. nakaże wykonać powtórny rzut, który miałby sprowadzić jakieś nieszczęście. Uwaga: postać dowiaduje się o swoim przeznaczeniu dopiero w pierwszych okolicznościach, na które ma ono wpływ. Nie może też nic poradzić, jeżeli będzie ono niekorzystne, jako że nie można nałożyć na siebie nowej przepowiedni, jeżeli oddziałuje jeszcze stara.

KRĄG V

1. OTWORZENIE PRZEJŚCIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda/bok figury.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: astrolog rysuje na płaskiej i suchej powierzchni figurę geometryczną (typu koło, oko, trójkąt, czworokąt itd.). W ciemności jej boki lekko się świecą, a środek jest jakby zamglony. Ilość boków figury maksymalnie może być równa aktualnemu POZ astrologa, natomiast średnica figury nie może być większa od 2 metrów. Jeżeli powierzchnia (np. ściana, podłoga, mur), na której figura została narysowana, w najgrubszym miejscu nie przekracza 10 cm, to przez tak istniejącą figurę można przejść na drugą stronę. Wniknięcie do wnętrza figury zajmuje 1 rundę i na początku następnej

przechodząca istota pojawia się po drugiej stronie. W jednej rundzie może przechodzić na drugą stronę tylko 1 istota. Maksymalna ilość osób, które mogą przejść przez tak powstałą figurę, nie może przekroczyć ilości jej boków. Można przechodzić przez grubsze powierzchnie, jednak każde nadmiarowe 10 cm grubości wymaga narysowania figury posiadającej o 1 bok więcej. Koło jest podstawową, najprostszą figurą, pozwalającą przejść przez ścianę grubości 10 cm jednej osobie. Jeżeli astrolog nie znał grubości ściany i przekracza ona możliwości czaru, to ulega on rozproszeniu. W wypadku narysowania figury o większej niż wymagana ilości boków, czar działa normalnie. Czar kończy swe działanie po upływie określonego czasu albo w momencie, gdy przechodząca przez figurę osoba wyczerpie jego możliwości. Uwaga: postać przechodząca przez ścianę jest traktowana jakby jej akt. ZR była minimum dwukrotnie niższa, a ponadto liczy jej się tylko obrona ze zbroi.

2. SYMBOL UTAJENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: symbol, nałożony na jakieś miejsce (jedno pole), całkowicie ukrywa jego prawdziwą naturę. Miejsce to wydaje się stapać z otoczeniem tak, że dla postronnych obserwatorów wydaje się ono być zupełnie naturalne, nie warte poświęcenia uwagi. Jedynie dokładne zbadanie tego miejsca za pomocą dotyku pozwala odkryć, co się tam naprawdę znajduje i tym samym znieść działanie zaklęcia. Tego czaru najczęściej używa się do kamuflażu tajemnych przejść, skrytek, przesuwanych ścian i różnych pułapek – zwykle zapadni. Odpowiednio użyty symbol może posłużyć do ukrycia stojącej na nim osoby lub przedmiotu. W takim przypadku nikt i nic nie jest w stanie tej osoby wykryć, ani w żaden sposób zlokalizować – dotyczy to zarówno wszelkich czarów wykrywających, jak i zdolności oraz przedmiotów funkcjonujących na tej zasadzie (np. chroni przed wykryciem witalności – zdolnością martwiaków, wykryciem przez magiczną kulę czy czarem). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były w innej sferze egzystencji. Czar może zostać nałożony tylko na płaską, w miarę gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

3. UNICESTWIENIE NEKROMANCJI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota/2 POZ.

Opis: martwiak, istota pochodząca ze sfery egzystencji martwiaczej, zamieniona w martwiaka lub będąca pod wpływem czarnoksięskiego czaru, która nie obroni się przed tym czarem udanym rzutem na odporność nr 3, natychmiast ginie. Uwaga: czar działa na cmentara i martwiaki wyższych typów tylko wtedy, gdy zostanie wzmocniony czarem *spotęgowanie dobra*.

4. OSŁABIE NIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota ewidentnie zła/dobra.

Opis: istota naruszająca równowagę w otoczeniu (np. ewidentnie zła lub dobra), na którą zostanie rzucone to zaklęcie, zostaje na pewien czas niesamowicie osłabiona. Ten stan traktuje się, jakby ofiara miała współczynniki o połowę niższe. Czar może być zniesiony w rundzie, w której zadziała antymagia ofiary. Istoty stojące aktualnie na poświęconej (złu lub dobru) ziemi, mają możliwość odparcia tego czaru poprzez udany rzut na odporność nr 3.

5. ODEBRANIE/PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: 1 istota myśląca.

Opis: dotknięta przez astrologa postać (astrolog musi wykonać udany rzut na swoją akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika), która nie odeprze zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, traci na długi okres 50% pamięci o przeżytych latach. Utrata połowy wspomnień objawia się dodatkowo jako zanik połowy: MD, PD, biegłości w broniach, WI, UM, a także połowy wyuczonych zdolności (zależnie od MG). Wszystkie powyższe wartości są przywracane tylko przez czar *przywrócenie pamięci* lub *regeneracja pamięci* albo samoistnie wracają do właściwego poziomu po roku na POZ astrologa. Czar może mieć działanie odwrotne, a więc przywracające pamięć (a także utracone razem z nią doświadczenie i współczynniki); ewentualnie pozwala przypomnieć sobie zapomnianą nazwę, krótką historię, hasło itp. W wypadku zakazanych czarów typu *wyczyszczenie pamięci* lub *głupota*, potrzebna jest jednak *regeneracja pamięci*. Astrolog ma szansę (równą 10% + 5% na swój POZ) selektywnego wymazywania z pamięci lub przypominania konkretnych wiadomości. Zaklęcie stosuje się najczęściej do pozbycia się przekleństwa wiążącego umysł, do zdjęcia dowolnego typu paraliżu umysłowego lub do przypomnienia sobie zastyszanej niegdyś opowieści lub pieśni. Uwaga: nieudane selektywne wymazanie powoduje, że odebranie pamięci działa normalnie.

6. JASNOWIDZENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina + 1 godzina/10 POZ.

Obszar działania: wszystko w zasięgu wzroku.

Opis: to zaklęcie astrolog może rzucić tylko raz dziennie, a i tak nie zawsze zadziała (szansa zadziałania równa jest 10% + 5%/POZ astrologa). Udana zaklęcie pozwala na widzenie rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala ono wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty,

zobaczyć prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakterystyce) lub poddanych polimorfii czy spetryfikowanych (np. odróżnia gargoile czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Ten czar umożliwia również wykrycie czyjegoś nienaturalnego zachowania (np. jeśli ten ktoś kłamie, jest pod wpływem *uroku*, czy robi coś wbrew woli). Ma też analogiczne możliwości jak czar *spojrzenie prawdy*. Astrolog zwraca uwagę na pewne nienaturalności w otoczeniu, np. jest w stanie przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą postać, kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyń, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ. Jeżeli UM astrologa są większe od 150, widzi on rzeczy i przedmioty ukryte za pojedynczą barierą (np. może zobaczyć co znajduje się w skrzyni, bez potrzeby jej otwierania, aczkolwiek nie widzi już, co znajduje się w schowanej wewnątrz tej skrzyni szkatułce).

7. SYMBOL STRAŻNICZY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 2 metry wokół (znak runiczny).

Opis: czar ten zostaje uaktywniony, jeżeli jakakolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu znaku. Efektem jest przenikliwa jasność, niszcząca martwiaki, które nie wykonały udanego rzutu obronnego przed tym zaklęciem. Istotom szczególnie wrażliwym na światło czar zadaje k10 × 10 obrażeń na każde 4 POZ astrologa. Istoty żywe, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 3, zostają oślepienie (na stałe). Uwaga: znak runiczny może być narysowany tylko na płaskiej, gładkiej, i suchej powierzchni. Długie działanie wilgoci lub pierwsze uaktywnienie niszczy go.

8. ZNAK ZWYCIĘSTWA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 0.

Obszar działania: istota, miejsce lub czar.

Opis: istota oddalona nie bardziej niż o 25 metrów od astrologa, której dosięgnie ten czar, dostaje 10 obrażeń na POZ astrologa od energii. Jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4, otrzyma dodatkowo drugie tyle obrażeń (choć tym razem umysłowych) i automatycznie zostaje ogłuszona na k10 rund. Ponadto musi wykonać jeszcze jeden rzut o takich samych skutkach. Ten czar może być także wykorzystywany do próby otworzenia pojedynczego zamka (w drzwiach lub w skrzyni). Szansa otwarcia równa jest 2% na POZ astrologa. W wypadku magicznych zamków zmniejszona jest o połowę. Efektem ubocznym tego czaru jest pewien rodzaj magii ochronnej, która kumuluje się wokół rzucającego. Do końca następnej rundy o połowę zmniejsza obrażenia, które astrolog otrzyma w tym czasie. Uwaga: podczas rzucania tego czaru astrolog musi wykonać w kierunku celu gest dłoni złożonych w kształt litery „V”. Uniemożliwia to trzymanie czegokolwiek w dłoniach (np. tarczy).

9. ZNIEKSZTAŁCENIE/PRZYWRÓCENIE

ZAPISU

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr kwadratowy (w przypadku ksiąg dwie sąsiednie strony).

Opis: pozwala odpowiednio zniekształcić tekst pisany lub odtworzyć jego pierwotną wersję. Czar rzucony jako *zniekształcenie* może, do wyboru, uczynić dany zapis nieczytelnym, zmienić język, w którym był napisany na inny, podstawić w jego miejsce dowolną inną informację. Czar rzucony jako *przywrócenie*, sprawia że zapis powraca do stanu pierwotnego.

10. POMINIĘCIE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 przedmiot lub istota o rozmiarach do 1 m/POZ.

Opis: hipnotyzuje każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt tak, że jeśli nie wykona ona udanego rzutu na odporność nr 1, nie widzi go (lub tak się jej wydaje). Jeżeli ktoś, na kogo magia czaru nie podziała, wskaże ofercie ten obiekt, automatycznie zniweluje to hipnozę. Jednak patrząc nadal, można powtórnie znaleźć się pod wpływem czaru (rzuty powtarza się w każdej rundzie patrzenia). Ten czar nie przestaje działać, gdy obiekt objęty *pominięciem* wykonuje czyn agresywny. Uwaga: pod względem większości efektów ten czar jest analogiczny do *niewidzialności*.

KRĄG VI

1. SYMBOL ŚMIERCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 2 metry.

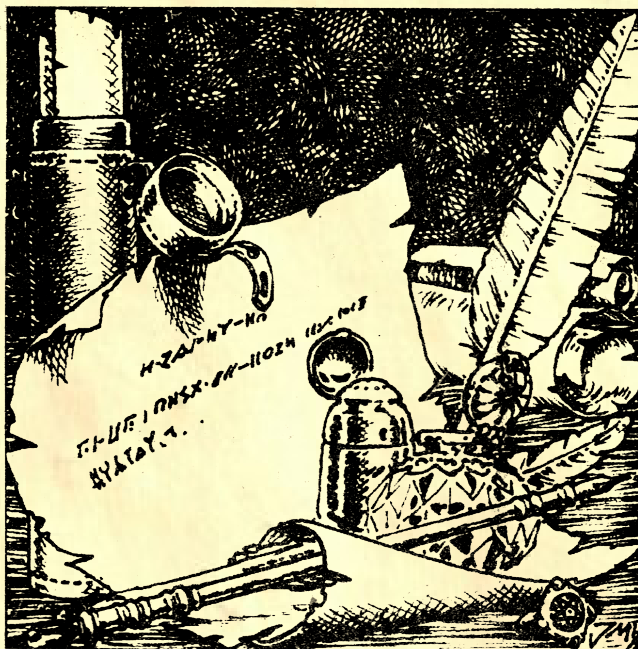
Czas działania: stały.

Obszar działania: 2 metry wokół znaku runicznego.

Opis: znak runiczny tego czaru przedstawia małą czarną czaszkę z dwoma skrzyżowanymi piszczelami pod spodem. Istota (lub istoty), która znajdzie się w zasięgu tego znaku uaktywnia zaklęcia. W efekcie otrzymuje 200 + k100 obrażeń, a jeśli nie wykonała udanego rzutu na odporność nr 3, automatycznie ginie. Astrolog może tak narysować znak runiczny, że czar zadziała z pewnym (k10 rund) opóźnieniem. Ten czar uaktywnia się dopiero, gdy w jego pobliżu znajdzie się istota posiadająca co najmniej 50 pkt. Energii

Życiowej. Nie działa więc na martwiaki i istoty, które w jakikolwiek sposób zataiły swoją Energię Życiową. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

2. SFERA PRZEZNACZENIA



Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: minimalnie 5, maksymalnie 50 metrów wokół miejsca rzucenia.

Opis: przez wyznawców Astoriusza Wielkiego to zaklęcie nazywane jest czasem *areną przeznaczenia*. Działa tylko wtedy, gdy zostaną spełnione 3 warunki: po pierwsze, na obszarze działania nie może znaleźć się ani jedna wierząca istota. Po drugie, ziemia na tym obszarze nie może być ani uświęcona, ani przeklęta. Po trzecie, zaklęcie to

jest uaktywniane wyłącznie wolą boga. Astrolog w każdej rundzie po rzuceniu czaru powinien modlić się o przychylność bóstwa. Otrzyma je, jeżeli wykona udany rzut na Wiarę, a MG na jego Zauważenie. Czar, o ile nie został jeszcze uaktywniony, może jednak zwrócić uwagę niechętnych rzucającemu bóstw. Oznacza to, że w każdej rundzie po rzuceniu czaru astrolog ma szansę równą 1% + 1% na każdą kolejną rundę, że niechętnie mu bóstwo zobaczy czar. Dla rzucającego oznacza to karę boską – analogiczną jak w przypadku zauważenia półboga. Uaktywnione zaklęcie wywołuje niezwykłą światłość. Otoczony tym światłem astrolog zyskuje moc kierowania przeznaczeniem na obszarze jego działania. W każdej rundzie kontroluje przeznaczenie jednej, wybranej przez siebie istoty. Jeżeli taka istota nie wykona udanego rzutu na odporność nr 3, astrolog może natychmiast ją zabić albo wywołać u niej (na zasadzie działania klątwy) dowolne silne uczucie (np. miłość, nienawiść, przywiązanie, instynkt macierzyński itp.), skierowane do określonej, innej istoty. Jeżeli istota obroniła się przed tym czarem, ale rzutem powyżej połowy wartości swej odporności, astrolog może nakazać tej istocie (na zasadzie działania przekleństwa) wykonanie jakiejś czynności (możliwej do wykonania). Jeżeli rzut obronny wypadł pomiędzy 1/10 a połową odporności na zaklęcia, ofiara czaru jest pełna pokory wobec astrologa – wycofuje się tyłem, bijąc mu pokłony i nawet nie myśląc o czynnej obronie, a co dopiero o ataku. Rzut, który wypadł poniżej 1/10 odporności na zaklęcia oznacza, że magia czaru nie działa w tej rundzie na postać, która ten rzut wykonała. Czar przestaje działać w momencie śmierci astrologa, gdy astrolog opuści obszar jego działania oraz jeśli obszar ten zostanie uświęcony lub przeklęty. Uwaga: ten czar może także pomóc (lub przeszkodzić) istotom przywracanym do życia – wskrzeszani mogą wykonać dwa rzuty na odporność na szok i wybrać lepszy (lub gorszy, jeśli taka będzie wola astrologa) wynik.

3. WYZNACZENIE GWIAZDY LOSU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 10 dni.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: czar można próbować rzucać na określoną istotę tylko raz na 10 dni. Za jego pomocą astrolog wyznacza gwiazdę (ma szansę równą 5%/POZ + ew. 25%, jeśli korzysta z teleskopu, automatycznie, jeśli jest w obserwatorium), która swoim blaskiem przyniesie szczęście lub pecha poddanej działaniu czaru istocie. Zaklęcie nabierze mocy (zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie wyznaczonej gwiazdy padną na wybraną do tego czaru istotę. W bezchmurną noc szansa jest równa 90%, przy lekko zachmurzonym nocnym niebie 45%, w chmurną noc lub w dzień 10% i jest oczywiście niemożliwe, gdy wybrana istota znajduje się w pomieszczeniu zamkniętym. Gwiazda losu o 10 pkt. zwiększa lub zmniejsza (zalenie od woli astrologa) szansę wykonania wszelkich czynności, z wyjątkiem tych, które zależą od woli bogów (rzuty na Zauważenie, przemiany, starożytne języki, korzystanie z mocy relikwów itd.). Podwaja też (lub spóławia) współczynnik intuicji i szansę na trafienie krytyczne w przeciwnika. Ponadto – patrz zdolność nadnaturalna szczęściarz (ułomność pechowiec). Uwaga: działaniu tego czaru nie jest w stanie przeszkodzić nawet antymagia.

4. ZMROŻENIE ISTNIENIA

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: bliski.

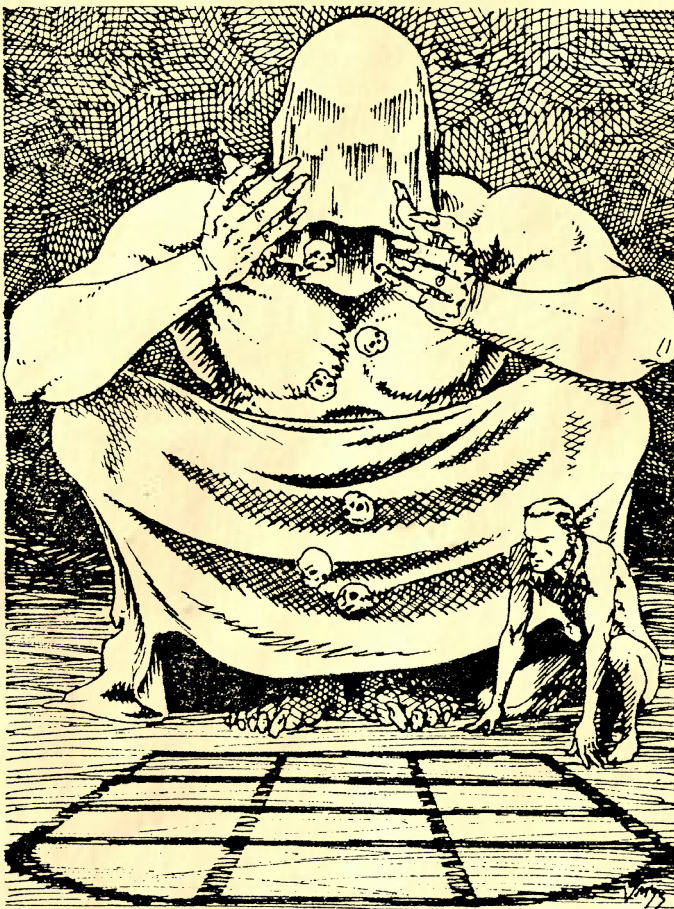
Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: powoduje u ofiary całkowitą utratę świadomości i kontroli nad ciałem. Jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4, traci przytomność na czas 1 rundy na POZ astrologa. Po upływie tego czasu ofiara odzyskuje przytomność, lecz w ogóle nie jest w stanie sprawować kontroli nad swoim ciałem – zamienia się w żywą roślinę. Nie może poruszyć nawet palcem, tak jakby miała kompletnie sparaliżowany układ nerwowy. Ofiara w tym stanie najczęściej umiera po kilku dniach z pragnienia, którego bezwładne ciało nie może zaspokoić. Ten stan może zostać przerwany jedynie poprzez paladynskie

przywrócenie vitalności, czar typu *przebudzenie z letargu* lub przez wyjątkowo namiętny pocałunek prawdziwie kochającej osoby. Ostatnim, dość ryzykownym sposobem wyrwania ofiary z tego odrętwienia, jest możliwość doprowadzenia jej do stanu agonalnego, poprzez zadanie odpowiedniej ilości obrażeń. W takim wypadku ofiara musi wykonać udany rzut na szok, zmniejszony o 1 pkt. na POZ astrologa albo umrze.

5. ROZEJM ANDURHARHUSA



Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 10 istot/POZ.

Opis: wywołuje natychmiastowe zawieszenie broni między dwiema zwaśnionymi stronami, które były celem czaru. W czasie trwania czaru obie strony nie mogą podjąć przeciwko sobie żadnego działania, które uchodziłoby za agresywne (nawet obrzucania się wyzwiskami). W tej kwestii decyduje MG. Czar nie działa jeżeli członkiem którejś ze stron jest osoba przeciwna zaniechaniu walki, a zarazem ewidentnie zła, bardzo ciężko raniona przez przeciwnika lub znajdująca się pod wpływem jakiejś odmiany szału (np. furia, fanatyzm, gniew rycerski).

KRĄG VII

I. SYMBOL STAROŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: normalny.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 2 metry wokół znaku runicznego.

Opis: naruszenie tego znaku sprawia, że patrzące nań osoby, znajdujące się w zasięgu czaru, starzeją się o 1 rok na POZ astrologa. Jeżeli ofiary wykonały pozytywny rzut obronny na odporność nr 3, starzeją się tylko o połowę. Symbol ten nie działa na dzieci (do ok. 15 lat w przypadku ludzi). Dla przypomnienia należy zauważyć, że postać, która przekroczy średni wiek dla danej rasy z każdym rokiem (w przypadku ludzi i ras żyjących krótko – w przypadku innych ras odpowiednią wielokrotność) ma coraz większą szansę umrzeć śmiercią naturalną (automatycznie, gdy nie powiedzie się rzut na szok). Dodatkowo na każdy rok przekroczenia wieku średniego (w przypadku ludzi) postać traci ze starości (na stałe) po 2 pkt. z każdego ze swoich podstawowych współczynników i bieguści. Nie dotyczy to jednak MD, a w przypadku kleryków także WI. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).



2. POWSTRZYMANIE MOCY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: kreuje wokół określonej istoty czarną, nieprzenikalną sferę, która może zamknąć wewnątrz nawet kilka istot, jeżeli stykają się one ze sobą (np. jeździec wraz z wierzchowcem albo kilka osób obejmujących się razem). Magiczna sfera, która jest efektem czaru, rozpościera się na 3 metry wokół wybranej istoty (lub istot), uniemożliwiając jej wydostanie się na zewnątrz. Z wnętrza sfery nie można się teleportować, ani nie można jej w żaden sposób przesunąć. Sfera nie przepuszcza ani w jedną, ani w drugą stronę żadnych istot, przedmiotów materialnych, a także istot eterycznych, gazu, magii, żadnej formy energii, czyli nawet światła, dźwięku ani myśli. Istoty zamknięte i posiadające antymagię mogą próbować przełamywać moc bariery. Nie jest to jednak takie proste, bowiem sfera składa się z kilku warstw – jednej na każdy poziom astrologa. Każdą z tych warstw trzeba pokonywać kolejno, runda po rundzie, wykonując udany rzut na antymagię. Jeżeli antymagia nie poskutkuje lub zamknięta istota w ogóle jej nie posiada, może próbować przekraczać kolejne warstwy (też runda po rundzie), decydując się na otrzymywanie obrażeń. Każda pokonywana warstwa zadaje $k10 \times 10$ obrażeń, a jeśli istota nie wykonała udanego rzutu na połowę odporności na zaklęcia, otrzymuje dziesięciokrotnie więcej obrażeń (czyli $k10 \times 100$). W momencie przełamania ostatniej warstwy czar przestaje działać. Astrolog może także sam lub z przyjaciółmi zamknąć się wewnątrz sfery – będzie ona wówczas spełniała funkcję ochronną. Nikt nie dostanie się do środka (chyba, że przełamie kolejne warstwy), ale i astrolog nie wydostanie się na zewnątrz. Astrolog może w każdej chwili zakończyć działanie czaru.

3. SCHRONIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 + 15 pkt./osobę.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: astrolog + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ.

Opis: w ciągu 1 rundy zaklęcie przenosi astrologa i wybrane przez niego osoby do najbliższej, poświęconej jego bogu świątyni, w której spędził wcześniej minimum 50 dni. Wszyscy pojawiają się w pobliżu głównego ołtarza. Czar nie zadziała, jeśli ołtarz jest zniszczony. Nie zadziała również wtedy, gdy w promieniu 5 metrów od astrologa znajduje się osoba, która nie chce się tam przenieść i wykona pozytywny rzut na odporność nr 3.

4. PRZEJŚCIE DO INNEJ SFERY EGZYSTENCJI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 700 + 100 pkt./osobę.

Czas rzucania: 1 runda + 1 runda/osobę.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: astrolog + 1 osoba/2 POZ.

Opis: przy pomocy tego zaklęcia astrolog może przenieść 1 osobę na każde swoje 2 POZ do innej sfery egzystencji. Musi jednak znać jedno ze słów kluczowych do międzysferowych bram wejścia. Przejście do pewnych sfer egzystencji jest niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane. W niektórych sferach egzystencji panują zupełnie inne warunki, często źle wpływające na istoty spoza nich. Ten czar pozwala nie tylko przenosić się ze sfery do sfery, ale jednocześnie uodparnia przenoszone istoty na warunki, które w nich panują. W przypadku sfer egzystencji żywiołów i niektórych negatywnych, ochrona jest niedostateczna. W momencie rzucania czaru, wszyscy muszą być przytomni, odprężeni i muszą dotykać astrologa. Każda istota poddana działaniu tego czaru musi wykonać rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza natychmiastową śmierć, choć martwe ciało i tak się przenosi.

5. BIAŁA ENERGIA GWIAZD

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 70 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: sfera o promieniu 1 metra/2 POZ astrologa.

Opis: ten czar może być rzucony tylko w świetle słońca, gwiazd lub w magicznym świetle emanowanym przez przedmiot w kształcie gwiazdy. W tym ostatnim przypadku przedmiot po rzuceniu czaru rozpada się. Wyzwolona tym czarem energia napęnia każdą, znajdującą się w zasięgu działania czaru istotę (także martwiaką), zwiększając w następnej rundzie jej Żywotność o 100 pkt./POZ astrologa. Dodatkowe punkty ŻYW traktuje się analogicznie do antycznego czaru *nadleczenie lekkich obrażeń*. W każdej rundzie po rzuceniu czaru dodatkowa (ale nie przywrócona) Żywotność samoistnie rozprasza się, zmniejszając o 100 pkt. Uwaga: dodatkowa ŻYW nie oznacza przyrostów do odporności i wytrzymałości na zmęczenie.

KRĄG VIII

I. POMOC NIEBIOS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 minut/POZ.

Obszar działania: 1 współwyznawca.

Opis: po rzuceniu tego czaru, astrologowi lub jego współwyznawcy przychodzi na pomoc specjalny wysłannik: anioł, potwór, demon itp. lub też dzieje się cokolwiek innego (wymyślonego przez MG), co w krytycznym momencie ratuje go z opresji. Czar nie ma efektu, jeżeli astrolog nie złożył w ciągu ostatniego tygodnia wymaganej przez jego boga ofiary.

2. OTWORZENIE BRAMY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 800 pkt.

Czas rzucania: k100 × 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: sześcian o boku k10 metrów.

Opis: to potężne zaklęcie pozwala na krótki czas otworzyć bramę do sąsiadującej sfery egzystencji (lub półsfery), którą astrolog wcześniej już odwiedzał. Przez bramę można przechodzić w obie strony. Bohaterowie przechodzący do nieznannej im sfery (ale nie półsfery) muszą wykonać rzut na odporność nr 4. Nieudany oznacza, że nie przeżyli szoku obcości nowego świata. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko jedna istota. Istnieje 5% szansy w każdej rundzie działania czaru, że istota z innej sfery zapragnie przejść przez tę bramę (np. z ciekawości).

3. UJRZENIE PRZESZŁOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 400 pkt.

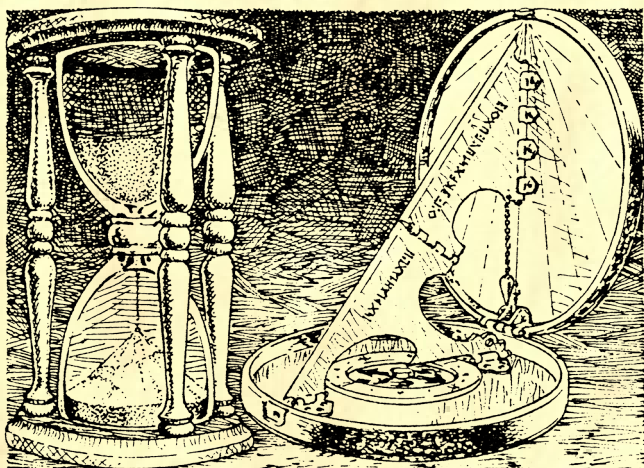
Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: dzięki temu zaklęciu skoncentrowany astrolog ma szansę (równą 5% na jego POZ) obserwować wybrane przez siebie zdarzenia z przeszłości. Widzi, słyszy i czuje wszystko



tak, jakby znajdował się na miejscu akcji. Czar działa, jeśli astrolog w trakcie rzucania go dotyka przedmiotu lub osoby, które brały udział w zdarzeniu albo znajduje się w miejscu, w którym ono zaszło.

4. REGENERACJA PAMIĘCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 umysł.

Opis: przywraca utraconą pamięć. Nie dotyczy szczególnych przypadków, jak np. klątwy. Przywraca jednocześnie utraconą Mądrość i inne współczynniki zmniejszone na skutek utraty pamięci. Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności, potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

5. SYMBOL PRZETRWANIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol, automatycznie przenosi swoją Energię Życiową, materię i życie (Żywotność) na równoległy półplan egzystencji. Na rodzimym planie zostaje jej półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i magicznych broni, postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany) i odnosi tylko połowę ran z magii broni (całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym, ale tylko obrażenia z dodatkowych ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy aktualnej ZR (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie). Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z symbolu kończy działanie czaru).

KRĄG IX

I. WZROK PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota (zasięg jej wzroku).

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charakter, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Astrolog wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Przedmioty poddane dokładnym oględzinom (przez pełną rundę) ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

2. ZAKŁĘCIE ASSANU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, jednorazowo staje się posłuszna astrologowi, ponadto jej życie i śmierć są uzależnione od jego jednego słowa (np. słowo „giń” powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała ona akurat skutecznie działającej antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.) Oraz całkowicie podlega woli astrologa i w żaden sposób nie jest w stanie mu się przeciwstawić lub zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) astrologa, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ astrologa. Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Zaklęta postać i astrolog są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak tylko podczas skupienia. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy lub upłynie 1 rok/POZ astrologa od momentu przejścia, zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego przeznaczenia. W trakcie działania czaru na tę postać nie działają inne zaklęcia *Assanu* oraz wszelkie czary typu *urok*, *przejęcie*, *oczarowanie*, *hipnoza*.

3. INGERENCJA W PAMIĘĆ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 1 runda + 1 godzina.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala wtargnąć do umysłu postaci, która nie odparła tego czaru rzutem na połowę odporności nr 3 i manipulować jej wspomnieniami. Jest to skuteczne, jeżeli astrolog będzie blisko danej ofiary nieprzerwanie przez godzinę. Po zakończeniu czaru ofiara musi wykonać rzut na odporność nr 4, inaczej umiera. Czar ten pozwala wykonać jedną czynność typu wymazanie z pamięci wybranych przez astrologa wspomnień, wstawienie nowych lub przypomnienie zapomnianej historii. Bardzo często wykorzystuje się ten czar do wymazania zapożyczonych umiejętności albo do zwiększenia na stałe MD (o 2k10 pkt. i zarazem o 2k10 × 10 PD). Czar ten potrafi także uniemożliwić wykonanie danej zdolności profesjonalnej (np. uniemożliwia czarodziejowi rzucanie czarów) albo wykasować 1k100% posiadanego przez postać PD – jej poziomy jednak zostają zachowane. Charakterystyczną cechą tego czaru jest fakt, że nie skutkuje on na daną postać po raz wtóry. W wypadku jednak, gdy postać po śmierci zostanie wskrzeszona, możliwość ta jednorazowo ponownie wraca. Uwaga: czar ten nie jest w stanie nauczyć skomplikowanej umiejętności (np. wykonywania zawodu, zdolności profesjonalnej, czy specyficznej formuły).

4. WYZNACZENIE GWIAZDY

ŻYCIA/ŚMIERCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 450 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 10 dni.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Z jego pomocą astrolog wyznacza gwiazdę (ma szansę równą 5%/POZ + ew. 25%, jeśli korzysta z teleskopu, automatycznie, jeśli jest w obserwatorium), która swoim blaskiem będzie chroniła lub niszczyła daną istotę. Zaklęcie nabierze mocy (zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie wyznaczonej gwiazdy padną na wybraną do tego czaru istotę. W bezchmurną noc szansa jest równa 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie 45%, w chmurną noc lub w dzień 10% i jest oczywiście niemożliwe, gdy wybrana istota znajduje się w zamkniętym pomieszczeniu. Postać objęta pozytywną wersją tego zaklęcia może być zraniona tylko przez cios krytyczny lub przez czary. Nie odnosi ona także ran od typowego ognia i zimna oraz nie działają na nią niemagiczne trucizny. Będąc w agonii istota taka nie odnosi dodatkowych ran, wręcz przeciwnie, co rundę goi się jej 1 rana, a po wyjściu z agonii regeneracja ustaje, zaś postać jest w stanie od razu normalnie funkcjonować. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru, ma odporność na szok zwiększoną o połowę jej wartości. Skuteczne trafienie w objętą negatywną odmianą tego zaklęcia postać traktuje się jak trafienie krytyczne. W wypadku ran zadanych od czynników fizycznych (typu normalny ogień, zimno, poturbowanie) oraz od trucizn, postać odnosi ich dwukrotnie więcej. Pierwsze zejście do stanu agonii oznacza automatyczną śmierć tej postaci. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru, ma swą odporność na szok zmniejszoną o połowę jej wartości.



5. SYMBOL MAGII

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: pierwszy czar rzucony nad tym symbolem jest jednorazowo automatycznie wsysany przez magię symbolu i kumulowany. W momencie odślonięcia symbolu (np. po uprzednim nastąpieniu) zawarty w nim czar ulega uwolnieniu i działa w promieniu 2 metrów na najbliższe istoty (w przypadku, gdy efekt jest obszarowy, MG ma prawo skorygować zasięg i działanie uwalnianej magii). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziaływanie niszczy go).

KRĄG X

1. SYMBOL WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: postać stojąca na symbolu jest jednorazowo chroniona przed grzechem lub przekleństwem (oraz ich konsekwencjami). W przypadku klątwy, magia znaku skutkuje tylko wówczas, gdy był on dziełem astrologa z POZ wyższym, niż istota rzucająca klątwę. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziaływanie niszczy go).

2. WYMAZANIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, zostaje kompletnie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego rzutu na antymagię, zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Wszelkie materialne dobra, należące uprzednio do ofiary, przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim



nieszczęśniku. Uwaga: zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, w przeciwnym razie astrolog naraża się np. na śmiertelny grzech.

3. DAR GWIAZD

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli astrologa. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można np. wpłynąć na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik z wyjątkiem Zauważenia, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

4. MĄDROŚĆ NIEBIOS

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten można rzucić tylko raz dziennie i to tylko wtedy, gdy rzucający znajduje się pod gołym nocnym niebem (o odpowiedniej pogodzie decyduje MG). Dzięki temu zaklęciu astrolog rozpoznaje kompletną prawdę i kłamstwo w określonej historii. Może również poznać prawdziwe imię dowolnej istoty z tego planu egzystencji, czy hasło-zaklęcie uaktywniające magiczny przedmiot, jednak pod warunkiem, że wcześniej widział już tę istotę czy przedmiot. Czar pozwala także na rozwiązanie prostego problemu lub zagadki, przecucie sensu danej misji, a nawet na dowiedzenie się jaką misję należy podjąć w celu np. zmazania grzechu, odnalezienia źródła zarazy, czy zdobycia paladynskiego miecza. Ponadto umożliwia on poznanie imienia najodpowiedniejszej istoty mogącej pomóc lub przeszkodzić w określonym zadaniu.

5. ODWRÓCENIE PRZEZNACZENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 000 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala astrologowi usunąć lub nałożyć dowolny grzech, przekleństwo lub klątwę (w tym i boską). Umożliwia także zmianę przeznaczenia wytyczonego przez czary (np. *symbol przeznaczenia*). Można również za jego pomocą zdjąć lub nałożyć dowolną zdolność nadnaturalną czy ułomność na daną istotę lub przedmiot. W przypadku niektórych przeklętych lub świętych przedmiotów, zaklęcie to potrafi odmieniać nawet ich specyficzne funkcje magiczne, umożliwiając np. to, że danym przedmiotem będzie mogła posługiwać się teoretycznie niepowołana istota. W wypadku większych zdarzeń losowo-katastroficznych czar ten potrafi np. powstrzymać pierwsze pojedyncze tąpnięcie podczas trzęsienia ziemi, uniemożliwić erupcję wulkanu, a nawet odmienić martwiaka w normalną postać (w tym przypadku, by postać ożywić, należy rzucić dodatkowo czary *regeneracja Energii Życiowej* i *regeneracja ciała*). Podczas wskrzeszania postaci czar ten daje 95% szansę, że jej dusza nie rozpadnie się w czasie powrotu do ciała (jednak nie skutkuje on, jeśli wcześniej już się to wydarzyło). Uwaga: każdorazowe rzucenie tego zaklęcia naraża astrologa na zauważenie przez niechętne mu bóstwa. W wypadku błahych spraw szansa ta wynosi 1%, natomiast przy istotniejszych oscyluje w granicach 50%. Po zauważeniu, na astrologa kierowana jest kara boska (analogiczna do zsyłanych na półboga). Jeżeli znajduje się on w świątyni lub przy ołtarzu swego boga, ma teoretycznie szansę jej uniknięcia, jeśli MG wykona udany rzut na ZW przez to bóstwo. W praktyce zależy to również od przychylności boga (a więc od MG).

KRĄG I SPECJALNY

I. SYMBOL PRZEZNACZENIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: w momencie naruszenia (odstąpienia) choć części tego znaku, wszystkie istoty z danej sfery egzystencji znajdujące się w promieniu 2 metrów napotykają swoje przeznaczenie. Jego efekt MG ustala lub określa losowo rzutem k100. Przeznaczenie istoty (rzut 1k100): 01-10 – starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o istnieniu istoty (analogicznie do kary boskiej); 11-20 – wymazanie (analogicznie do czaru); 21-30 – śmierć ze starości (automatyczne, gdy nie powiedzie się rzut na szok); 31-40 – natychmiastowa śmierć poprzez spopielenie (analogicznie do *wyssania Energii Życiowej*); 41-50 – natychmiastowa śmierć (analogiczna jak po *bożym gromie*); 51-60 – natychmiastowa śmierć; 61-70 – wysłanie postaci na inny plan (zależny od dotychczasowych postępów, ew. losowy); 71-80 – postać dowiaduje się, kiedy bezwarunkowo zginie i nic nie może na to poradzić (MG ustala, np. losowo, kiedy postać zginie i mówi jej o tym bez wdawania się

w szczegóły); 81-90 – postaci nie zostało jeszcze wyznaczone, kiedy zginie i dlatego przez 1k100 lat nie może ona zginąć w sposób naturalny lub od trucizny (w wypadku odniesienia ran zabija ją dopiero ilość klasyfikująca się do *regeneracji ciała*); 91-95 – postać w zamian za dotychczasowe uczynki zostaje przeniesiona na stałe na swój własny plan egzystencji pośmiertnej, w wybrane przez siebie miejsce (ew. może wybrać sobie plan egzystencji, na którym chce się znaleźć, choć zalecane jest, by nie był to plan skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.); 96-99 – postaci w zamian za dotychczasowe uczynki zostanie dany do wyboru plan, na który dostanie się po najbliższej śmierci (choć zalecane jest, by nie był to plan egzystencji skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.); 100 – możliwy jest każdy efekt zależny od bogów (i MG), ale najczęściej powinien on być pozytywny. Przed tym zaklęciem nie ma obrony (poza aktualnie działającą antymagią), zaś jego efekt może być modyfikowany przez MG. Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziaływanie niszczy go).

2. INGERENCJA GWIAZD

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 000 pkt. (ewentualnie 1000).

Czas rzucania: 5 rund.

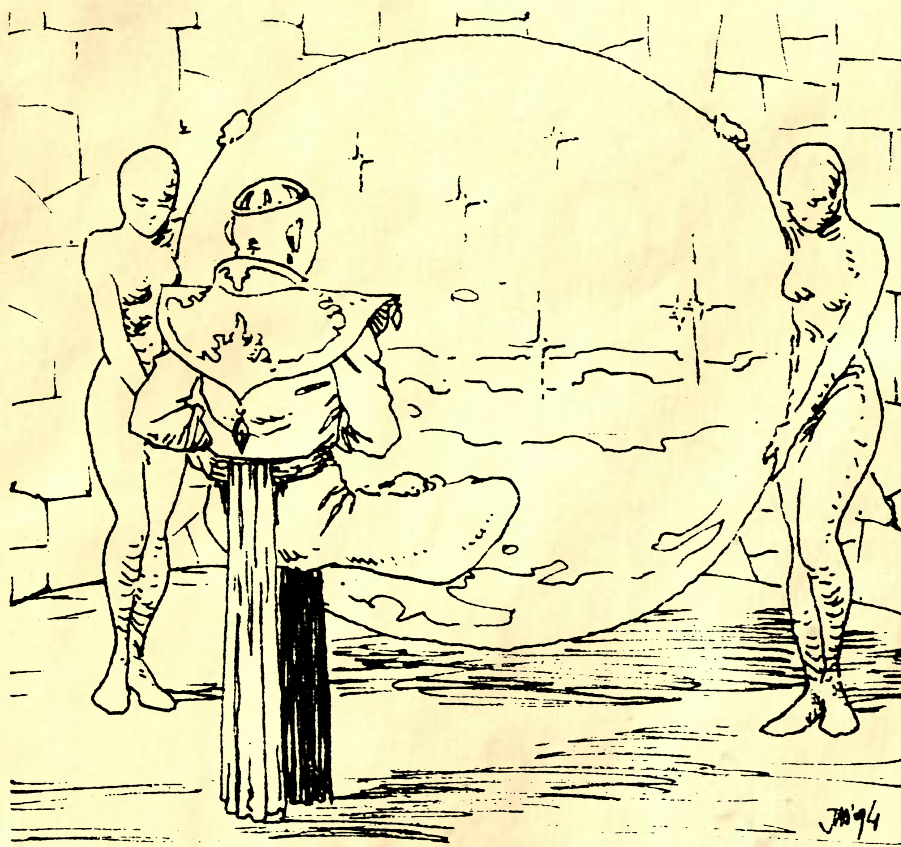
Zasięg: specjalny.

Czas działania: 24 godziny, ewentualnie specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu itp. astrolog może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne oblicze swego bóstwa. Zesłana istota nie jest w żaden sposób kontrolowana przez astrologa i odchodzi po 24 godzinach, jeśli jednak dysponuje odpowiednią mocą i taka jest jej wola, to może pozostać dłużej. Ilość PM koniecznego do rzucenia czaru jest dużo mniejsza, jeżeli rzucany jest przez otwartą bramę łączącą z planem własnego boga. Uwaga: w niektórych sytuacjach zamiast oblicza boskiego może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od bóstwa, sytuacji i MG).





3. UJRZENIE PRZYSZŁOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 150 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 zdarzenie.

Opis: przy pomocy tego zaklęcia astrolog potrafi ujrzeć wydarzenia, które zajdą w określonym miejscu i czasie. Sytuacja ta jest widoczna w obłoku pary itp. i musi się wydarzyć, o ile ktoś, kto to obserwował lub w inny sposób się o tym dowiedział, radykalnie i w czynny sposób nie zmieni okoliczności powstania tej sytuacji (co jest mimo wszystko bardzo trudne). Zaklęcie to może sięgnąć w przyszłość maksimum na 1 rok/POZ astrologa.

4. CIOS NIEBIOS

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda + 1k10 rund.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda/5 POZ.

Obszar działania: w promieniu 1 km/POZ.

Opis: w sytuacji, w której doszło do naruszenia praw przeznaczenia, czasu itp., astrolog może wezwać przedwczesny (przeważnie) cios niebios, który objawia się upadkiem ogromnego magicznego meteorytu. Kieruje się go najczęściej na wrogą armię, flotę, miasto, świątynię lub wyspę. Pojawia się on po k10 rundach i widoczny jest przez ostatnią rundę lotu, kiedy to zmienia się w rój małych meteorów. Każde pole na danym obszarze w odpowiednim promieniu jest objęte zniszczeniem w każdej rundzie upadku meteorów. Upadek 1 meteoru niszczy w k100% pole powierzchni, na które upadnie, zadając magiczno-fizycznie 100 ran na każdy 1% zniszczeń i analogicznie 10 uszkodzeń na 1% zniszczeń każdemu, nawet magicznemu przedmiotowi (także

artefaktom). Efekty niszczycielskiej działalności czaru oczywiście sumują się, a więc czar ten może zniszczyć dane pole tak, że nawet nie będzie można ustalić, co mogło się na nim znajdować (jeśli zniszczenia wynoszą w sumie powyżej 200%). Z powodu uszkodzeń czar ten może też zniszczyć nawet artefakty, co często powoduje dodatkową eksplozję. W bardzo niekorzystnej sytuacji są też postacie zajmujące powierzchnię ponad jednego pola. Połowę zniszczeń, ran lub uszkodzeń odnoszą istoty i rzeczy znajdujące się pod kamiennym dachem (o ile łącznie doznał on nie więcej niż 50% zniszczeń) lub płytko pod ziemią. Obiekty wewnątrz większych podziemi lub w wielowarstwowych piramidach, czy podobnych budowach, nie odczuwają niszczycielskiej siły działania czaru. Uwaga: istoty dysponujące w danej rundzie skutecznie działającą antymagią odnoszą dwukrotnie mniej obrażeń wskutek uderzenia meteorytu na dane pole.

5. PRZEJŚCIE

DO PRZESZŁOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 000 + 1000/rok.

Czas rzucania: 5 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: astrologowi wolno rzucić ten czar tylko w wyjątkowych sytuacjach istotnych dla jego etosu. Jest to spowodowane faktem, że zmienia on przeznaczenie czasu, powodując iż w określony sposób odmienia istniejącą rzeczywistość w swym świecie. Dzieje się tak szczególnie wtedy, gdy przeniesione w przeszłość postacie dużo nabiorą (konsekwencje ich czynów analizuje i nanosi w realia rzeczywistości MG). W każdej rundzie trwania czaru, astrolog jest w stanie przenieść do przeszłości jedną dobrowolnie zgadzającą się na to istotę. Pierwsza postać pojawia się naga w losowym miejscu w krainie, do której chciała trafić. Następne istoty pojawiają się w promieniu k100 × 10 metrów od pierwszej w tym samym czasie i stanie (nagie). Podczas tego skoku astrolog jest w stanie przenieść dane istoty o tyle lat wstecz, ile tysięcy PM na to zużył, przy czym pojawiają się one w mniej więcej wyznaczonym terminie tego roku (z różnicą k50 dni później lub wcześniej). Podczas przejścia wymagany jest udany rzut na odporność nr 4, inaczej danej postaci nie udaje się przeżyć podróży w czasie. W wypadku spotkania dwóch takich samych istot w jednym czasie i miejscu, następuje zachwianie równowagi (niekiedy także psychicznej), jednakże mogą one normalnie funkcjonować. Uwaga: po rzuceniu tego czaru, astrolog jest automatycznie zauważany przez niechętnie mu bóstwa i podlega analogicznej karze boskiej, jak w przypadku półboga. Za wielkie pieniądze, zaszczyty i przedmioty magiczne, niekiedy jednak decyduje się on rzucać to zaklęcie, ponieważ działanie istot wysłanych w przeszłość może uratować od śmierci np. jakiegoś znacznego władcę, przyjaciela, ukochaną lub sprzymierzeńca. Niezmiernie trudno jednak jest uchronić kogoś od śmierci ze starości.



CZARY PÓŁBOGÓW

KRĄG I

1. AURA DOBRA/ZŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota/przedmiot.

Opis: wokół poddanej jego działaniu postaci (lub przedmiotu) tworzy niewidzialne pole ochronne, które uniemożliwia dotknięcie jej przez istotę ewidentnie złą/dobłą, jeżeli nie przełamie ona czaru rzutem na połowę odp. nr 3. Zaklęcie chroni również przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze, jednak nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i podobnymi czynnikami.

2. BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1, ew. 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: wsparcie duchowe, dające do TR, obrony, UM oraz do szansy użycia zdolności profesjonalnych premię równą 1/10 (współwyznawcy) lub 1/20 (wyznawcy innych bogów) WI półboga. Pozwala ono również na wykonanie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku gdy pierwszy był nieudany. Uwaga: zużywając 5 PM na rzucenie tego czaru, można odwrócić jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa „jestem pobłogosławiony” lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa w normalny sposób.

3. WYKRYCIE EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 godzina + 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie).

Opis: postać, na którą rzucono to zaklęcie, potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro lub neutralność w istotach ewidentnie (nadmaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych aur, czar informujeo ich działaniu i sile. Obejmuje także postacie posiadające aury ewidentności oraz pozwala wykryć bazujące na ewidentności czary obszarowe, określając ich moc i działanie.

4. SYMBOL NIETYKALNOŚCI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota (znak runiczny).

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten znak, zostaje otoczona silną magią ochronną, broniącą postać przed jednym czarem typu *magiczny pocisk* lub *piorun* (i podobnymi

działającymi na odp. nr 9) lub przed pierwszą skutecznie wymierzoną strzałą (bełtem itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Uwaga: czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długo działająca wilgoć, zejście z symbolu lub pierwsze zadziałanie).

5. MŁOT DUCHOWY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: zadaje cios, wykorzystujący energię własnej siły fizycznej rzucającego. Jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na połowę odp. nr 4, odnosi obrażenia równe 1/4 SF półboga. Traktowane są one jako umysłowe, a więc nie powodujące krwawienia (nie pogłębiające agonii). Czar nie rani martwaków i niektórych istot z innych sfer egzystencji.

6. PRZYWOŁANIE PODDANEJ SIŁY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 3 rundy + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr sześcienny/4 POZ (minimum 1).

Opis: stwarza półmaterialną, białą, szarą lub czarną (zależnie od charakteru) masę o humanoidalnym kształcie, mogącą posuwać się po powierzchni ziemi lub wody. Emanuje ona aurą ewidentności (zależną od charakteru półboga) i może być używana podczas walki – do atakowania przeciwnika lub obrony przed nim. Jej współczynniki zależą od POZ półboga (POZ 0 traktuje się jako 1): ŻYW = 100 pkt./POZ, TR = 50 pkt./POZ, obrażenia = 25 pkt./POZ (losowo 1-3 to kłute, 4-7 to tnące, 8-10 to obuchowe), obrona z magii = 12,5 pkt./POZ (zaokrąglając ułamek w dół), wyparowania = 0, odporności fizyczne = 10 pkt./POZ, ZR i SZ po 100 pkt. (nie umie biegać), INT i MD po 5 pkt., CH, UM i WI = 0, PR = 30 pkt. Siła nie posiada odporności psychicznych, gdyż czary tego typu na nią nie działają. Może walczyć tylko w zasięgu wzroku półboga i tylko wtedy, gdy jest przez niego w skupieniu kontrolowana – traktuje się ją wtedy jak normalną żywą istotę. Siła nie może być używana do innych celów niż walka i straszenie bojaźliwych istot.

7. FURIOZA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 współwyznawca.

Opis: postać, która jest pod wpływem tego czaru, wpada w szaleństwo i na czas jego trwania walczy tylko wręcz (ignoruje czary, przemiany, niebezpieczeństwo). Stan ten dodaje jej 40 pkt. do TR i obniża OB o 20 pkt., ponadto umożliwia dodatkowy rzut na strach (odp. nr 2), gdy pierwszy był nieudany, oraz wykonanie dwukrotnie większej ilości ataków w rundzie, o ile oczywiście mieszczą się w niej sumy ich opóźnień. Uwaga: od 10 POZ półboga czar trwa dziesięciokrotnie dłużej.

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ.

Opis: lokalizuje (ustala dokładny kierunek i przybliżoną odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar nie obejmuje tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie półbóg lub tego, które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

9. STRASZNE/PRZYJAZNE OBLICZE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: istoty widzące twarz półboga.

Opis: na twarz półboga nakłada maskę, która w zależności od jego zamiaru może budzić uczucie strachu lub przyjaźni. W pierwszym przypadku każda istota, która podczas działania czaru spojrzy na twarz półboga (podczas walki jest to prawie automatyczne) i nie wykona udanego rzutu na odp. nr 2, musi natychmiast uciekać z maksymalną możliwą prędkością. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje rzut na sugestię (odp. nr 2) – udany oznacza przerwanie działania czaru. W drugim przypadku (przyjaźń), istota która spojrzała na twarz półboga, broni się rzutem na odp. nr 1 (hipnoza). Jeśli rzut jest nieudany, staje się ona jego wiernym i oddanym przyjacielem. Podczas każdej kolejnej rundy ofiara może przerwać działanie czaru udanym rzutem na odp. nr 1. Efekt czaru mija również w momencie, gdy półbóg zacznie zachowywać się w stosunku do niej wrogo lub agresywnie. Uwaga: wpisanie czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby, tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich spoglądających na tę twarz (zależnie od MG).

10. WZMOCNIENIE WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda + 1 runda/10 POZ.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: na czas działania czaru postać, na którą został on rzucony, ma o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM półboga zwiększoną WI i odporność na zaklęcia (klątwy itp.). W niektórych sytuacjach czar może mieć dodatkowy efekt np. łagodzić pechowe samozauważenie podczas modlitwy (zależnie od MG). Uwaga: w trakcie działania czaru objęta nim postać jest świadoma obecności w pobliżu rzeczy (np. ołtarzy) i istot (np. wysokopoziomowych kleryków), które mogą podnosić szansę zauważenia przez niechętne jej bóstwa (istotne np. podczas rzucania przemian półboskich).

I. LECZENIE/JĄTRZENIE

LEKKICH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ półboga, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne). Czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze on tego czaru rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie *jątrzenia* oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar półboga (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszyć postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *leczenie poważnych obrażeń, uzdrowienie, regeneracja ciała* itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego przywrócenia vitalności natychmiast kończą działanie *jątrzenia*. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

2. CEREMONIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

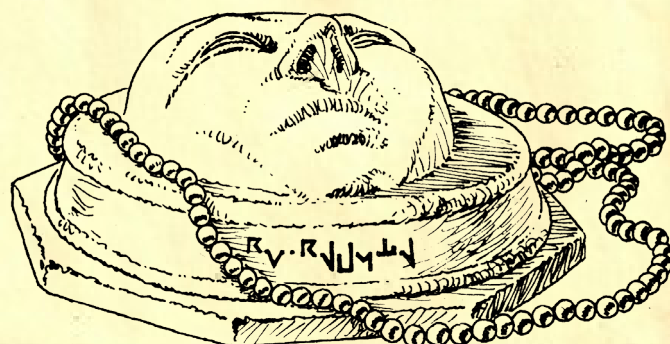
Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: dwukrotnie zwiększa antyodporność rzuconych przez półboga czarów, wykonywanych przemian lub zdolności. Może również jednorazowo być użyta do powiększenia o 1/10 szansy pomyślnego wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG. *Ceremonia* użyta zgodnie z etosem półboga dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów uświęcających dany obszar. Zaklęcie rzucone w imię szczytnego celu niekiedy podnosi rangę wielu czarów.



3. ROZUMIENIE MYŚLI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: osoba, na którą rzucono to zaklęcie, potrafi, u istoty na której skupi uwagę przez minimum 1 rundę, wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia). Dodatkowo czar wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek itp. Postać będąca pod wpływem tego czaru w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki wykorzystać przeciwko niej specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu. Uwaga: czar nie obejmuje umysłów martwiaków i istot chronionych czarem *psychiczna tarcza*.

4. NAZNACZENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: postać, która nie przełamie zaklęcia rzutem na odp. nr 3, ma tylko połowę rzeczywistej szansy trafienia w postać naznaczoną (ale minimum 5 pkt.). Noszący czar ma o 10 pkt. zwiększone odporności (nie uwzględnia się tego przy wskrzeszaniu) i jego rzuty obronne przed typowymi czarami nie są zmniejszane o antyodporność wynikającą z POZ przeciwnika.

5. POKORA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: osoby przed półbogiem.

Opis: przedstawiciele inteligentnych ras humanoidalnych, którzy nie odparli zaklęcia rzutem na odp. nr 3, muszą paść na kolana przed półbogiem i pozostać w tej pozycji aż do momentu przełamania czaru (mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ półboga). Poddana *pokorze* postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. Jakakolwiek agresja ze strony półboga lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegają. W przypadku współwyznawców czar dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa albo daje premię 10 pkt. do zdjęcia klątwy.



6. NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD

I PRAGNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: współwyznawca (od 10 POZ także inni).

Opis: postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa głodu i pragnienia, ani związanych z nimi efektów ubocznych. Po upływie czasu trwania czaru postać traci przytomność i musi przez taki sam okres (tyle, ile trwał czar) wypoczywać w dobrych warunkach z pełnym zaopatrzeniem w jedzenie i picie. Jeśli powyższe warunki nie zostaną spełnione, każdego dnia odpoczynku postać ma sprawdzane przeżycie rzutem na odp. nr 4.

7. KAMIENNA SKÓRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także inni).

Opis: uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, w taki sposób, że zyskuje ona 10 pkt. + 10 pkt. na POZ wyparowań. Ponadto dodaje ona 20 pkt. do odporności fizycznych oraz na niektóre zdolności specjalne (np. wysysanie Energii Życiowej). Zaklęcie to automatycznie chroni przed lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Kamienną skórę niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu *skruszenie kamienia*. Uwaga: od 10 POZ półbóg o etosie poświęconym ziemi, wydając na rzucenie czaru dziesięciokrotnie więcej PM, sprawia że zaklęcie trwa nielimitowanie długo (choć nadal niszczą je wyżej wymienione efekty), a ponadto skóra posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

8. WYKRYCIE

TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie. Określa również przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowe, szybko działające (np. co rundę), działające powoli (np. co godzinę) itp.

9. IDENTYFIKACJA PISMA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund + 10/POZ, od 10 POZ 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie wybranego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej, jeśli słowa się powtarzają). Czar umożliwia zrozumienie języka o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego. Zaklęcie odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie całkowicie starte lub zniszczone. Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas, jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywać, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp.), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych. Uwaga: w trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona i nieruchoma.

10. SYMBOL NEKROMANCJI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny).

Opis: symbol przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy, jaką dysponuje półbóg, który rzucił ten czar. Symbol może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Niszczy go długo działająca wilgoć, naruszenie jego struktury lub pierwsze zadziałanie.

KRĄG III

1. AURA NIETYKALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: swym działaniem obejmuje postać wraz z ekwipunkiem, a swą moc ujawnia dopiero w następnej rundzie. Zapewnia on całkowitą (liczoną bazowo jako 100%) niewrażliwość na wrogą magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie moc czaru zmniejsza się o 10%, więc w kolejnej rundzie wynosi ona 90%, potem 80%, 70% itd. W momencie zagrożenia wynikającego z któregoś z wymienionych powyżej czynników, postać wykonuje rzut na aktualną w tej rundzie moc czaru. Udany oznacza, że postać została całkowicie uchroniona przed zaistniałym niebezpieczeństwem, zaś nieudany, że aura nie pomogła. W wypadku eksplozji PM udany rzut zmniejsza doznane obrażenia tylko

o połowę. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi oraz takimi, które podziały na postać wcześniej (nie chroni przed ich skutkami, nawet jeśli postać wciąż ich doświadcza, ew. decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (oraz czary rzucane jak przemiany).

2. WYKRYCIE KŁAMSTWA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: półbóg.

Opis: u osoby, z którą półbóg rozmawia, zaklęcie pozwala wykryć każdą udzieloną świadomie nieprawdziwą informację. Nie wykryje jednak kłamstw wynikających z niewiedzy lub głupoty rozmówcy oraz takich, w które dana osoba wierzy i jest przekonana o ich prawdziwości.

3. LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: leczy z oślepiającego wpływu światła, z oślepienia wywołanego magią, ze ślepoty i z chorób oczu. Można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii rzutem na odp. nr 5. ZR ślepej istoty nie jest wliczana do jej obrony, a ponadto jej TR, obrona i szansa udanego wykorzystania zdolności profesjonalnych są średnio o połowę zredukowane (inne ograniczenia, jak np. możliwość potknięcia się, ustala MG). Dla istot posługujących się w walce węchem lub słuchem, ograniczenia mogą być mniejsze. W przypadku ataku bronią rażącą z dystansu, do obrony oślepionej istoty liczona jest tylko jej zbroja/skóra. Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem. Uwaga: czar zaczyna działać dopiero po upływie k10 rund.

4. CHODZENIE PO WODZIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: współwyznawca (od 10 POZ inni).

Opis: pozwala przejść suchą nogą po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się fal, co rundę należy wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt na każdy cm wysokości fali, sprawdzając czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni). Półbogowie z minimum 10 POZ, o etosie związanym z wodą, mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich one lub rozstępują się przed nimi), a ponadto wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, mają Nielimitowany czas jego działania. Uwaga: istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć w wodzie nawet palca, a jeżeli była w niej całkowicie zanurzona, to natychmiast wyskakuje na powierzchnię, niczym korek.

5. UZYSKANIE UMIEJĘTNOŚCI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/4 POZ (potencjalnie 1 dzień).

Obszar działania: współwyznawca (od 10 POZ inni).

Opis: daje postaci możliwość czasowego posługiwania się jedną z umiejętności innej profesji. Po rzuceniu tego czaru, potencjalna (jednorazowa) możliwość użycia takiej zdolności mija dopiero po 24 godzinach. Z danej umiejętności można skorzystać, jeśli rundę wcześniej zadeklaruje się jej użycie. Warunkami użycia danej umiejętności są: czas jej trwania musi mieścić się w czasie rzeczywistym trwania zdolności (nie dłużej od 1 rundy/4 POZ półboga) i musi być ona znana półbogowi, tzn. choć raz musiał mieć z nią do czynienia lub próbować się nią posłużyć.

6. DRUGIE OBLCICZE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także inni).

Opis: twarz i głowa półboga wizualnie zmieniają się w dowolną, podobną do innej widzianej postaci. Efekt zostaje natychmiast zlikwidowany po wykryciu iluzji, nieuwierzeniu lub obmacaniu tej twarzy. Uwaga: wpisanie czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby, tworzy analogiczny stały efekt, który działa na wszystkich spoglądających na tę twarz (zależnie od MG).

7. PSEUDOETERALNOŚĆ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także współwyznawcy).

Opis: przy pomocy tego czaru półbóg jest w stanie tak przemienić ciało, że staje się one półmaterialne (analogiczne do eternalnego, ale niezmiennie w kształcie). Zamianie ulega razem z półbogiem tylko jego niemagiczne ubranie i zbroja oraz niezbyt duże przedmioty (też niemagiczne, a więc odpada amulet), które nie odstają od ciała (maksymalnie o wielkości typowego miecza lub młota). Obrona i wyparowanie zbroi, którą miał na sobie półbóg, chronią go normalnie. To samo dotyczy własnej skóry (nawet umagicznionej). Bronie, które uległy eternalności razem z półbogiem w trakcie działania czaru, zachowują swe normalne właściwości, ponadto są w stanie zadawać rany istotom niematerialnym, a zwykłe niemagiczne zbroje lub ochronne skóry większości istot chronią tylko połowicznie przed ciosami zadanymi taką bronią (traktuje się, jakby miały połowę obrony i wyparowań). *Pseudoeternalność* umożliwia przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ półboga.

W czasie działania czaru wszelkie niemagiczne bronie i naturalne czynniki zadają półbogowi o 10 ran mniej na każdy jego POZ. Jeżeli koniec działania czaru zostanie półboga w trakcie przenikania dużej powierzchni lub przedmiotu na wysokości żywotnego organu (zależnie od MG), to natychmiast ginie, a jego ciało ulega np. przepołowieniu (jeśli np. przechodził przez drzwi).

8. OCHRONA MYŚLI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także inni).

Opis: uniemożliwia odczytanie myśli, intencji itp. przez niepowołane istoty. Chroni też przed telepatyczną sugestią i niekorzystnym wpływem telepatii oraz daje 15 pkt. do odporności na wszystkie czary ingerujące w umysł.

9. TARCZA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: dopóki spełnione są wymienione warunki, czar otacza poddaną jego działaniu postać silną magią, chroniąc ją przed atakami ze strony wrogich istot: po pierwsze – w trakcie każdej rundy trwania czaru, postać musi bez przerwy prawidłowo się modlić (czyli np. nie może rozmawiać ani rzucać czarów, przemian). Sprawdza się to co rundę rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każdej 10 POZ półboga). Po drugie – czar nie działa na istoty, które są współwyznawcami półboga, ewentualnie w danej rundzie chroni je antymagia. Po trzecie – zaklęcie nie działa na wrogów znajdujących się z tyłu, za postacią. Po czwarte – w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar. Jeśli któryś z tych warunków nie jest spełniany, czar przestaje działać.

10. POCHWAŁA UCZYNKU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca (od 10 POZ także inni).

Opis: półbóg nakłada na daną istotę pochwałę, w zamian za uczynek zgony z zasadami jego religii, wiary czy etosu. Jednorazowo jest ona w stanie rozgrzeszyć z kary wynikającej z grzechu (wobec innych bogów). Półbóg z minimum 10 POZ jest w stanie za pomocą tego czaru zneutralizować przekleństwo, z 20 POZ klątwę, a 30 nawet klątwę boską. Czar nie niweluje skutków wcześniejszych szkód wywołanych przez te grzechy, klątwy itp. Uwaga: półbóg używający tego czaru ma szansę (w wysokości 1% na własny POZ) bycia zauważonym przez niechętnych mu bogów, co oznacza zesłanie na niego kary boskiej.

KRĄG IV

1. ŚWIATŁO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia.

Opis: wokół półboga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą rany (k100 co rundę) lub są spowalniane. Uwaga: poza danym obszarem światło natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność wyłącza działanie infrawizji i innego przystosowania oczu do ciemności.

2. LECZENIE CHOROÓB

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: leczy każdą niemagiczną chorobę (nie spowodowaną trucizną, zgnilizną, przekleństwem itp.). Uwaga: czar pozwala też leczyć większość lekkich chorób umysłowych (decyduje MG).

3. PORĄŻENIE

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: w umyśle postaci ukazuje majestat i potęgę półboga. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny rzut na szok lub jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego), a ona sama traci równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi i słyszy wszystko, co się wokół niej dzieje, ale jest całkowicie bezbronna i jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie można ją bezkarnie atakować lub, po minimum 2-3 rundach przymierzania, zadać wybrany przez siebie cios krytyczny. Paraliż mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (*przełamanie słabości, egzorcyzm, leczenie chorób*). W ostateczności może być także przełamany przez samą ofiarę, co wiąże się z podjęciem wielkiego ryzyka. Jeśli jej życie będzie zagrożone np. z powodu ostrza przyłożonego do gardła z jednoznacznością intencją zabicia, postać może

wykonać rzut na INT. Udany pozwala ostatnim wysiłkiem woli, próbować wyrwać się spod władzy czaru. Trwa to całą rundę, a powodzenie tej akcji określa rzut na połowę odporności na szok. Nieudana próba oznacza śmierć.

4. WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda, ew. 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo może wykryć charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Informuje dokładnie o praworządności, moralności i skrajnych tendencjach charakteru. Czarem tym można też ukryć charakter tak, by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie na czas 1 godziny/POZ półboga).

5. BARIERA MOCY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole + 1 pole/5 POZ.

Opis: na określonej stałej powierzchni lub prostopadłe do niej (np. w poprzek korytarza) tworzy barierę uniemożliwiającą przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność 5 pkt. na każdy POZ półboga. W wypadku skutecznego pokonania bariery, czar znika. Każda istota może przekroczyć daną barierę, ale jeśli jej się to nie uda, bariera jest już dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego jej działania. Uwaga: na czas połączenia z *magiczną blokadą*, dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem antymagii i efektów przemian.



6. JASNOWIDZENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina + 1 godzina/10 POZ.

Obszar działania: wszystko w zasięgu wzroku.

Opis: to zaklęcie półbóg jest w stanie rzucić raz dziennie, a i tak nie zawsze zadziała (szansa równa jest standardowo 10% + 5%/POZ półboga). Udanie rzucone pozwala na widzenie większości rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala on wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakteryzacji), a nawet te, które przyjęły inną formę za pomocą polimorfii lub petryfikacji (np. odróżnia gargoile, czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Czar ten potrafi też w danej istocie wykryć nienaturalność zachowania (np. jeśli kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli). Moc magii tego czaru ma analogiczne możliwości jak czar *spojrzenie prawdy*. Pozwala zwrócić uwagę półboga na pewne nienaturalności w otoczeniu np. daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą postać kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo półbóg przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ. Uwaga: jeżeli UM półboga są większe od 150, to tym czarem potrafi ujrzyć istoty i przedmioty będące za pojedynczymi barierami (np. jest w stanie zobaczyć bez otwierania, co znajduje się w skrzyni, aczkolwiek nie widzi, co jest w szkatułce wewnątrz niej).

7. WIELKA FURIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także współwyznawcy).

Opis: czar może być rzucony tylko raz dziennie na daną istotę. Powoduje on, że potężna energia, przeszywa postać, wprowadzając ją w nadnaturalne szaleństwo. Uniemożliwia jej to jakiegokolwiek skupienie i bardziej racjonalne działanie. W przypadku walki, postać jest zmuszona walczyć wręcz (i ewentualnie używać tylko przeznaczonych do tego broni). Ignoruje więc możliwość używania czarów, przemian, broni dystansowej oraz automatycznie neguje strach (we wszystkich jego odmianach). Postać będąca w tym stanie posiada dwukrotnie większą SF. Wszelkie rany, które dostaje, są dzięki magii bardzo słabo odczuwane (przy okazji częściowo zasklepiają się), tak że w praktyce postać odnosi tylko 1/10 ich część. W wypadku ran specyficznych, krytycznych lub czarów, MG modyfikuje efekt. Czar ten bez względu na to, co robi postać, co rundę wykorzystuje jej 1 punkt aktualnej wytrzymałości na zmęczenie. Gdy nadchodzi pora odpoczynku, aby utrzymać ten czar, postać musi wykonać rzut na szok. Udaný powoduje, że nie musi odpoczywać, a czar nadal na nią działa. Nieudany powoduje, że postać pada nieprzytomna i kompletnie wyczerpana

na okres 24 godzin. Ten sam efekt powoduje sprowadzenie postaci do agonii (przy okazji natychmiast przerywa działanie czaru). Z tego też powodu czar ten powinno stosować się mimo wszystko rzadko.

8. TOTALNA NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: specjalny.

Opis: w trakcie trwania czaru, istota lub przedmiot o określonych rozmiarach, jest niewidzialna dla wszystkich innych istot (łącznie z innymi półbogami, smokami, martwiakami), ale pod warunkiem, że nie wykonuje czynności agresywnych lub hałaśliwych. Istocie niewidzialnej w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć przeciwnika (rzut na zaskoczenie liczony jest tylko z połowy aktualnej SZ). Zaklęcie to uniemożliwia martwiakom wyczucie postaci, przy pomocy zdolności analogicznych do wykrycia vitalności. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne posunięcie. Postać broniąca się biernie ma obronę liczoną z całkowitej wartości aktualnej ZR. Uwaga: czar ten jest w stanie objąć współwyznawcę (od 10 POZ także innych) albo jeden przedmiot o maksymalnych rozmiarach 2 metrów sześciennych + 2 metry/10 POZ półboga.

9. SYMBOL PUŁAPKI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 metr wokół znaku runicznego.

Opis: w momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, jednorazowo zostaje wydzielona energia zadająca k10 × 10 ran + 20 ran/POZ półboga, ewentualnie połowę, jeżeli postać odeprze energię rzutem na odporność nr 5. Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie).

10. ODNALEZIENIE DROGI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: wytwarza złote pasmo widoczne tylko dla półboga (lub istoty posiadającej powyżej 200 UM). Ciągnie się ono od miejsca, w którym znajduje się półbóg, aż do miejsca, w którym znajdował się równo 24 godziny wcześniej. Wracając wzdłuż tej linii, można przebyć dokładnie tę samą drogę, którą już się pokonało. Uwaga: linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia półbóg np. teleportował się lub przemieszczał się w inny sposób. Pasma wówczas kończy się w takim miejscu.

1. AURA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: kapłan, templariusz lub paladyn tej samej wiary.

Opis: aura dodaje ogromnego majestatu. Dzięki temu postać zyskuje 10 pkt. do Trafienia, Obrony, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary półboga. Aura posiada jeszcze moc zmniejszania do połowy ran, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i podobnych istot, które nie wierzą w żadne bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czaru półbóg zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego służy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca działania aury wiary). Ten stan daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 pkt. Wiary do trafienia, obrony i bazowej odporności psychicznej. Uwaga: w momencie ewentualnego wskrzeszania postaci ma ona premię (minimum) 10 pkt. do rzutu na szok (podczas sprawdzania czy dusza przetrzyma wskrzeszenie). Dotyczy to również sługi-współwyznawcy, który zginął, będąc w fanatyzmie.

2. NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE

TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt., ew. 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota, ew. 1 litr/POZ.

Opis: w dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków i spustoszeń organizmu. Czar rzucony przez półboga o etosie szerzącym dobro lub miłość, przy wydaniu dziesięciokrotnie większej ilości PM, potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż przed 1 godziną/POZ półboga zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne, ofiara musi wykonać pozytywny rzut na szok. Konsekwencje nieudanego rzutu są identyczne jak przy wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar kapłański, str. 159). Czar ten rzucony przez półboga o wybitnie złym etosie, potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli nie odeprze ona tego zaklęcia rzutem na odporność nr 3. Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym rzutem na truciznę ma szansę uniknąć części lub całości jej szkodliwego efektu).

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: istoty widzące twarz półboga.

Opis: na twarzy półboga tworzy istic antyczną poświęć i wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiegokolwiek wrogię zamiary (choćby przypadkowe), co rundę muszą odeprzeć paraliż umysłu rzutem na odporność nr 4, inaczej do końca trwania czaru stoją sparaliżowane. Postacie, które widzą taką twarz nie są w stanie kłamać lub zachowywać się wbrew swojej naturze. Może to zdradzić ukrywającego się w czymś ciele martwiaka, demona i podobną istotę. Uwaga: wpisanie tego czaru w figurę magiczną, narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby, tworzy analogiczny stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tę twarz (zależny od MG).

4. POŚWIĘCENIE OLTARZA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 × 1k10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: ołtarz + 2 metry wokół.

Opis: poświęcony ołtarz rozciąga aurę, która daje współwyznawcom 10 pkt. do Trafienia, Obrony, UM, Wiary oraz 5 pkt. do szansy powodzenia wykonywanych zdolności i odporności (także do rzutu na szok przy wskrzeszaniu). Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu, automatycznie goi się 25 + 25 ran na każde jego 50 pkt. Wiary. Pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kapłanów i rycerzy jest dwukrotnie większy. Modlący się przy poświęconym ołtarzu do półboga nie są karani za niezłożenie ofiary. Uwaga: jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (dotyczy też samozauważenia w przypadku półbogów), po czym zaklęcie to traci moc.

5. STAŁOWA SKÓRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

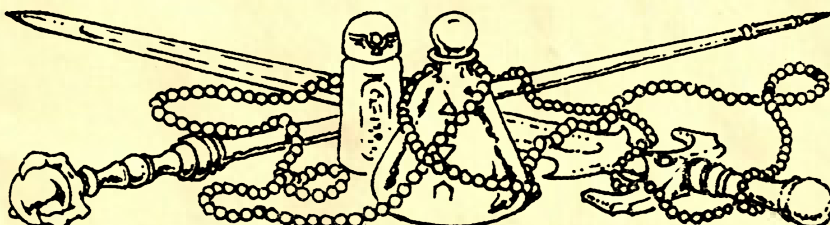
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także współwyznawca).

Opis: to zaklęcie uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 100 pkt. wyparowań + 10 pkt./POZ półboga. Daje też 20 pkt. do wszystkich odporności fizycznych z wyjątkiem odporności na elektryczność i magnetyzm, którą to pogarsza o 20 pkt. Zaklęcie chroni automatycznie przed zadrapaniami, otarciami itp. W niektórych sytuacjach MG może zdecydować o innym jego wpływie na postać. Czar nie działa, jeśli postać ma na sobie jakąkolwiek metalową zbroję lub jej fragmenty. Nie dotyczy to jednak noszonych broni i tarcz. Uwaga: zaklęcie to automatycznie rozprasza się pod wpływem czarów typu *skruszenie metalu*.



6. SYMBOL UTAJENIA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 pole.

Opis: powierzchnia 1 pola przykryta tym znakiem staje się na oko jednolita i całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin podczas udanego przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwanych płyt, ścian i podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem witalności przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby istota lub przedmiot nie istniały lub były na innym planie egzystencji. W istocie znajdującej się na tym symbolu nie można wykryć ewidentności, magii, charakteru itp. Stanie na takim symbolu uniemożliwia także wykrycie przez szczególnie wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, starcie lub manipulowanie przy symbolu oraz długo działająca wilgoć, natychmiast kończy działanie czaru.

7. PRZYWOŁANIE SŁUG

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt. + 25 pkt. za każdą istotę.

Czas rzucania: 1 runda; pierwszy raz 1 godzina.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota/4 POZ.

Opis: czar może być rzucony raz na 24 godziny i to tylko przez półboga. W promieniu kilku metrów od rzucającego sprowadza on (przywołuje) dziwne, innoplanowe istoty (specyficzne dla danego półboga), które służą mu i są zarazem jego obrońcami. Naraz można przywołać jednego sługę na każde 4 POZ półboga (w wypadku sług półboga neutralnego o 1 więcej). Na miarę swej INT i MD wykonują one każde słowne polecenie półboga. Po określonym czasie, w momencie śmierci, utraty kończyny lub przejścia pod jakikolwiek urok, rozmywają się one, wracając tam, skąd przybyły. Po ponownym przywołaniu tym czarem są one jednak jak nowe (i mają te same współczynniki). Gdy pierwszy raz półbóg rzuca ten czar, sługi te są kreowane przez przychylne mu bóstwa i przydzielane raz na całe życie. Z charakteru postaci te są praworzędne i o ewidentnej moralności, identycznej jak półbóg (a więc są one ewidentnie złe, dobre lub neutralne). Ewidentność charakteru w praktyce daje to samo, co posiadanie analogicznej aury (zła, dobra, neutralności). W wypadku zmiany moralności charakteru przez półboga, traci on (na ten czas lub do śmierci) możliwość ich przywoływania. Kreowanie sług zła, dobra lub neutralności wykonuje się w identyczny sposób, zaś ich wygląd, pewne dodatki, sposób walki, specjalne umiejętności, a nawet ilość zależy wybitnie od

ich charakteru. Oto sposób losowania współczynników sług zła, dobra lub neutralności (wykonuje je MG, ewentualnie za jego zgodą gracz). Wylosowane współczynniki dla pierwszego sługi są identyczne jak dla pozostałych (dla rozróżnienia półbóg powinien ponadawać im jednak imiona). Żywotność: $1k10 \times 50$ (nie posiadają agonii); Siła Fizyczna $1k10 \times 50$; Zręczność: $1k10 \times 10$; Szybkość: $1k10 \times 10$; Inteligencja: $1k10 \times 10$; Mądrość: $1k10 \times 10$; Umiejętności Magiczne: $1k10 \times 10$; Charyzma = 0 (są nieme); Prezencja: $1k10 \times 10$; Wiara = 100; Zauważenie = 0; biegłości: $1k10 \times 10$; obrona z chroniącej je magii: $1k10 \times 10$ pkt.; wyparowania (na każdy rodzaj): o identycznej wartości, co obrona z magii; odporności: po 25 pkt. + ze współczynników. Po każdym nowym (od czasu wykreowania) poziomie półboga ich Żywotność i SF wzrastają o 50 pkt., natomiast pozostałe współczynniki (w tym obrona z magii, każde wyparowania i biegłość) o 10 pkt. (nie dotyczy to oczywiście Charyzmy i Zauważenia). W wypadku, gdy półbóg zginie i zostanie przywrócony do życia, wtedy przydzielane są mu kompletnie nowe sługi (ich parametry losuje się ponownie, tracąc ewentualne premie z poziomów). Sługi zła (podczas losowania dodaj 100 pkt. do SF, 20 pkt. do biegłości i po 10 pkt. do wyparowań) wyglądają jak dwumetrowego wzrostu rogate, humanoidalne istoty, o kostropatej czerwonej skórze z czarnymi guzkami. Są lekko garbate, mają zgięte w kolanach nogi, zapadnięte czerwone oczy i długie pazury na palcach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą ręką (w tym losuje się im biegłość). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premii z SF) 120 ran tnących (współczynnik uszkodzeń wynosi 2). Walka łapami przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 30 pkt. (po 15 za łapę). Każda łapa ma zasięg 1 i 0, a opóźnienie ataku równe jest 3 segmenty. Są niewrażliwe na wszelkie niemagiczne trucizny i mogą oddychać nawet zatrutym powietrzem. Sługi neutralności (podczas losowania dodaj po 100 pkt. do Żywotności i SF oraz po 10 pkt. do wyparowań) są to dwumetrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie stojącego na tylnych łapach niedźwiedzia. Ich usadowiona na stosunkowo długiej szyi głowa jest jednak lepiej uzębiona i większa. Skórę pokrywa gęsta, oliwkowa sierść. Mają czerwone oczy i długie pazury na łapach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą łapą (w tym losuje się im biegłość) oraz pyskiem (ta sama wartość biegłości). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premii z SF) 100 ran tnących zaś pysk 100 ran kłutych (współczynniki uszkodzeń wynosi 2). Walka łapami i pyskiem przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 40 pkt. (po 15 za łapę i 10 za pysk). Każda łapa ma zasięg 1 i 0, natomiast pysk tylko 0. Opóźnienie ataku łapy jest równe 3 segmenty, zaś pyska 5. Gdy się pojawiają, jest ich zawsze więcej niż wynika to z poziomów półboga (o 1 sztukę). Sługi dobra (podczas losowania dodaj 50 pkt. do Żywotności oraz po 10 pkt. do Zręczności, Szybkości, biegłości i obrony z magii) są to dwumetrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie rasę, do której należy półbóg. Wyróżniającą ich cechą, poza czerwonymi oczyma, jest posiadanie pary upierzonych skrzydeł (analogicznych jak u aniołów). Umożliwiają im one powolne latanie (maksymalnie z prędkością 1/10 Szybkości liczonej w metrach/rundę). Sługi dobra są w stanie walczyć tylko za pomocą broni. W każdym jej rodzaju mają identyczną biegłość (tę wylosowaną). W wypadku walki półbóg musi im ją ofiarować (ale odchodząc, zostawiają ją). Umieją też posługiwać się tarczami.

8. BOSKI FANATYZM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: zgromadzeni (wojsko) w promieniu 10 metrów/POZ.

Opis: czar ten pozwala stworzyć specjalne wrażenie podczas przemowy przed bitwą itp. Tych, którzy jej wysłuchali (musi ona nieprzerwanie trwać minimum 3 rundy), otacza potężnym zaklęciem, które powoduje, że każdy na czas całej walki znajduje się w stanie fanatyzmu. Dodatkowo w tym czasie każdy jest w stanie walczyć bez problemu, będąc w dowolnej fazie agonii (aczkolwiek jej postęp jest w stanie go zabić). Wyznawcy półboga, w trakcie tej walki, odnoszą od każdego ciosu tylko połowę ran. Wyleczenie śmiertelnie rannego przed końcem boskiego fanatyzmu pozwala mu nadal żyć. W momencie, gdy dany żołnierz przerwie ciągłość walki na dłużej niż 10 rund, efekt tego czaru automatycznie przestaje na niego działać (odniesione uprzednio rany traktuje się wtedy normalnie). Uwaga: w niektórych sytuacjach MG może zdecydować o dodatkowych efektach czaru, jednakże zawsze w momencie rzucania, półbóg naraża się na 5% szansę zauważenia przez niechętne mu bóstwa, co z reguły kończy się karą boską.

9. CZYTANIE MYŚLI

Odporność: sugestie, nr 2.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: istota w zasięgu wzroku na rundę.

Opis: koncentrując się na danej istocie, półbóg jest w stanie odczytać jej aktualne myśli (przemyślenia, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub niecodziennych, MG modyfikuje efekt lub wręcz uniemożliwia dowiedzenie się czegośkolwiek rozsądnego. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje rzut na intuicję. Pierwszy udany, oznacza że postać się zorientowała. Uniemożliwia to dalsze zagłębienie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach). Uwaga: przerwanie koncentracji przedwcześnie, kończy działanie czaru.

10. ZAKLĘCIE PRZEMIANY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: powierzchnia 1 pola.

Opis: w magicznym miejscu, w którym półbóg pochowa za-balsamowaną część swego ciała, przy pomocy tego czaru można stworzyć mały kontakt z innym planem egzystencji. W tym miejscu półbóg jest w stanie zakląć pierwszą przemianę, która mu wyjdzie (aczkolwiek przez to w tej chwili nie zadziała). Przy każdej próbie zaklęcia tu takiej przemiany, szansa na zauważenie przez niechętne mu bóstwa

(a więc na karę boską) równa jest szansie ryzyka przemiany, podwójonej na każde 150 UM półboga. Przemiana ta zostaje jednorazowo uaktywniona w momencie, gdy pierwszy raz w tym miejscu zostanie wypowiedziane imię półboga. Istota, która to uczyniła ma jednak szansę (równą szansie ryzyka przemiany) zostać zauważoną przez niechętne mu bóstwa. Udanе zauważenie z reguły kończy się dla niej karą boską. Półbóg posiadający minimum 150 UM, jest w stanie spowodować, by przemianę tę można było uaktywnić 1 raz na POZ. Jeżeli UM w momencie rzucania wynosiły minimum 300, to jest w stanie dodatkowo spowodować, by uaktywniała się ona tylko w określonych sytuacjach lub działała tylko na określone istoty. Posiadający minimum 450 UM jest w stanie spowodować, że miejsce takie będzie uaktywniało przemianę za każdym razem po wypowiedzeniu jego imienia. Uwaga: wrogowie wiary półboga (innowiercy), którzy zniszczą miejsce zaklęcia przemiany, mogą liczyć na nagrodę od swego bóstwa. W momencie zauważenia przez nie w dowolnej sytuacji po dokonaniu tego czynu, jednorazowo dostają np. 1k100 × 10 PD lub jakąś określoną pomoc (decyduje MG).

KRĄG VI

1. UZDROWIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: leczy wszystkie obrażenia, ponadto skutecznie łagodzi każdy ból, napędza energią, która usuwa wszelkie ślady zmęczenia i wyczerpania. Istota całkowicie wyczerpana, jak np. tuż po wskrzeszeniu lub agonii, natychmiast wstaje na nogi, w pełni sił vitalnych. *Uzdrowienie* usuwa także z organizmu trucizny oraz leczy wszystkie choroby. Nie może jednak usunąć skutków przekleństwa i klątwy oraz chorób psychicznych. Jakkolwiek nie może też zregenerować utraconych kończyn, to goi i regeneruje rany głębokie, tzw. poważne rany, nawet jeśli brakuje małych fragmentów ciała lub uległo już ono częściowemu zepsuciu.

2. SŁOWO BOŻE

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: 1 runda, ewentualnie stałe.

Obszar działania: słyszące istoty przed półbogiem.

Opis: półbóg mocą swego słowa potrafi zabić, sparaliżować, ogłuszyć, oślepić lub odstraszyć istoty, do których je skierował. Czar działa zgodnie z zamierzonym efektem, jeżeli ofiary nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 4. Efekt może być chwilowy lub stały, zależnie od zamysłu półboga i logiki. Istotę zabita tym czarem można wskrzesić tylko po uprzednim zdjęciu z niej klątwy. Uwaga: za słowo boże należy uważać pojedyncze słowa, takie jak: „gińcie”, „uciekajcie”, „oślepnijcie”, „bądźcie sparaliżowani” itp. Jeżeli słowo wymówione jest w formie pojedynczej, podlega mu tylko wskazana istota.

3. CHODZENIE PO POWIETRZU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (ustala MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać); wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię. Uwaga: półbogowie o etosie ściśle związanym z powietrzem, mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto, wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, mają nieograniczony czas jego działania.

4. GROM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 wybrane pole/4 POZ.

Opis: za pomocą tego czaru półbóg sprowadza z nieba ogromną błyskawicę. Wszystkim ofiarom błyskawica zadaje 50 + k10 × 10 obrażeń ran na każde 4 POZ półboga (minimum 100 + 2k10 × 10), ew. połowę, jeżeli ofiary wykonały udany rzut na odporność na elektryczność (zmniejszoną, jeżeli noszą metalowe zbroje). Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko *leczeniem poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniem*. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

5. OŁTARZ BOSKOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3000 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czyni wybrane przez półboga pomieszczenie miejscem świętym, które ma stać się centrum jego wiary. Półbóg może stworzyć maksymalnie 1 takie miejsce na swój POZ. Całe pomieszczenie jest magiczne, w związku z tym jego ściany mają dwa razy większą wytrzymałość, zaś do środka nie można dostać się za pomocą żadnego czaru itp. Miejsce to daje półbogowi moc gromadzenia dwa razy większej ilości PM w trakcie

medytacji (dokładnie k10 PM dziennie). Przeciwnicy półboga wykonują w tym miejscu rzuty obronne na jego czary tak, jakby ich odporności były o połowę mniejsze. Jeżeli podczas rzucania *ołtarza boskości* półbóg posiadał co najmniej 200 UM, to dodatkowo wszyscy intruzi mają zmniejszoną antymagię o 1% na jego POZ. Przy 400 UM półbóg może zakląć w ołtarzu dodatkowy czar, tak by mógł z niego później korzystać w dowolnej chwili (wydając też odpowiednią ilość PM), wypowiadając tylko ustalone przez siebie hasło. Zaklęcie to broni dostępu intruzom, którzy wchodząc do pomieszczenia otrzymują k10 × 10 obrażeń. Ponadto, niezależnie od tego gdzie się półbóg znajduje, zawsze wie, co dzieje się w środku tego świętego pomieszczenia. Uwaga: półbóg rzucający ten czar naraża się (ryzyko równe 1%/POZ) na karę boską, zesłaną przez nieprzychylnie mu bóstwa.

KRĄG VII

I. SCHRONIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt. + 15/osobę.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: półbóg + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ.

Opis: w ciągu 1 rundy przenosi półboga i wybrane przez niego osoby do najbliższej, poświęconej mu świątyni, w której spędził wcześniej minimum 50 dni. Wszyscy pojawiają się w pobliżu głównego ołtarza. Czar nie działa, jeśli ołtarz jest zniszczony. Nie działa również wtedy, gdy w promieniu 5 metrów od półboga znajduje się osoba, która nie chce się tam przenieść i wykona pozytywny rzut na odporność nr 3.

2. FAŁA EWIDENTNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 70 pkt.

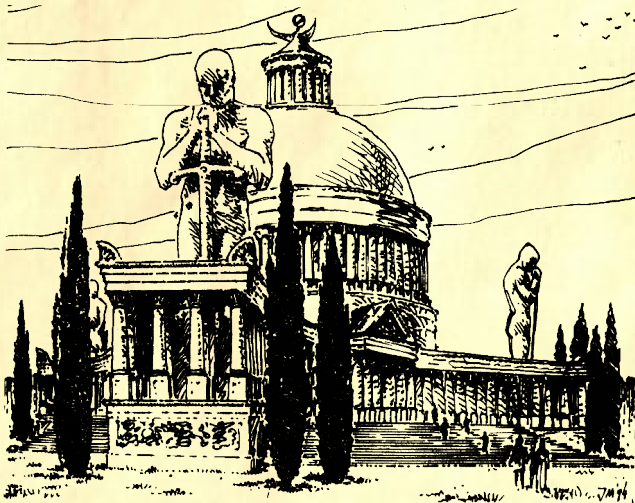
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: w promieniu 5 metrów/POZ.

Opis: ten czar można rzucić tylko raz na 24 godziny. Półbóg, w każdej rundzie jego działania, emituje fale potężnego zaklęcia, rozchodzące się w zasięgu czaru. Każda fala zaklęcia, zależnie od woli i etosu półboga, oddziałuje na istoty złe, neutralne albo dobre, zadając im lub lecząc 50 obrażeń. Na istoty o ewidentnym charakterze czar działa z podwójną mocą. Leczenie obrażeń w innych przypadkach porównywalne jest do czaru *leczenie lekkich obrażeń*. W momencie rzucania czaru, półbóg musi zdecydować, jakim charakterem czar sprzyja, a jakim szkodzi. Zaklęcie ma moc odsyłania z powrotem istot przybyłych z innych sfer egzystencji, o ile istoty te nie wykonają pozytywnego rzutu na odporność nr 3. Czar oddziałuje również na martwiaki, które nie wykonają pozytywnych rzutów na zaklęcia (odporność nr 3) i przetrwanie (odporność nr 4). W takim przypadku martwiak zostanie zniszczony albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Rzucając ten czar, półbóg powinien kierować się swoim etosem i charakterem.



3. SAMOWSKRZESZENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 280 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: wybraną istotę napełnia potężną magią, zdolną przywrócić jej życie w przypadku ewentualnej śmierci. Ciało zmarłego musi być kompletne i niedotknięte rozkładem. Zmarły ożyje w ciągu k5 dni (premiowane) od swej śmierci, jeśli jego dusza zdoła powrócić do ciała, czyli wykona on pozytywny rzut na szok (odporność nr 4). W wypadku nieudanego rzutu, dusza ulega rozpadowi, a zmarłego nie można już w żaden sposób wskreszyć. Z chwilą wskrzeszenia czar przestaje działać. Wskrzeszony nie posiada żadnych obrażeń, jest jednak bardzo wyczerpany i musi się porządnie wyspać (cały dzień). Ciało wskrzeszonego jest brzydsze – traci on permanentnie 1/10 część PR. Również jego odporność na szok maleje na stałe o 1/10. Uwaga: jeżeli półbóg rzuca ten czar na istotę, która w niego nie wierzy, naraża się tym samym na zauważenie przez niechętne mu bóstwa. Szansa tego zauważenia równa jest 1% na POZ półboga i z reguły jego efektem jest kara boska.

4. MAJESTAT

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: półbóg, współwyznawca kapłan, templariusz albo rycerz z 10 POZ.

Opis: napełnia półboga majestatem. Istnieje 3 odmiany majestatu, z których półbóg wybiera ten, który akurat najbardziej mu odpowiada. Majestat boskości – półboga otacza przedziwna, świecąca aura. Oddziałuje ona tylko na tych, którzy ją widzą. Blask może trwale oślepić każdego, kto nie wykona pozytywnego rzutu na połowę odporności nr 3. Nawet w przypadku udanego rzutu, atakujący muszą zmrużyć oczy. Mają wówczas o połowę mniejsze trafienie, obronę, Umiejętności Magiczne i odporność na strach. Majestat władzy – półboga otacza delikatna, złota aura, a jego słowa nabierają niezwykłej mocy. Wszyscy słysząc jego głos, muszą wykonać pozytywny rzut na sugestię, w przeciwnym razie będą mu całkowicie ufać i wykonają wszystkie polecenia, które nie będą prowadziły do samobójstwa. Jeżeli półbóg skieruje swe słowa do jednej, szczególnej osoby, wykonuje ona rzut obronny na połowę odporności. Ta forma majestatu działa tylko na istoty zdolne słyszeć półboga i jednocześnie posiadające Inteligencję większą od 10 pkt. Majestat mocy – ciało półboga zostaje napełnione niezwykłą mocą. Jego naturalna siła fizyczna ulega pięciokrotnemu zwiększeniu. Staje się również nadnaturalnie odporny na rany – nie może go zranić nic, co jednorazowo zadaje poniżej 500 obrażeń.

5. WZROK PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku jednej istoty.

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicza istot, ich charakter, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać im w myślach (jeśli nie są chronione). Półbóg wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Przedmioty, poddane dokładnym oględzinom (pełna runda), ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

KRĄG VIII

I. BOSKA RĘKA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: dłoń półboga lub współwyznawcy.

Opis: każde skuteczne trafienie bronią utrzymaną w naznaczonej tym czarem dłoni, jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie ręką zadaje $k10 \times 10 + 10$ obrażeń/POZ półboga. Uwaga: naznaczona tym czarem ręka jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień itp. – nic nie może jej zniszczyć.



2. PRZEISTOCZENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 400 pkt.

Czas rzucania: 8 rund.

Zasięg: bez ograniczeń.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: półbóg lub wyznający go kapłan.

Opis: może przemienić półboga lub wyznającego go kapłana w dowolną, widzianą i dotykaną wcześniej przez półboga istotę. Podczas rzucania czaru, półbóg musi mieć przy sobie kawałek ciała istoty, w którą chce się przemienić. Nowa postać posiada współczynniki odpowiadające widzianemu wzorcowi. Jest magiczna, a jej ŻYW oraz obrona i wyparowania skóry są dwukrotnie większe (oczywiście, o ile taka istota nie była magiczna z natury). Półbóg w nowej postaci zachowuje wszystkie umiejętności oraz zyskuje nowe. Dzięki temu przeistaczając się np. w smoka, zachowuje umiejętności profesjonalne i nabywa wszystkie smocze zdolności, jak zianie ogniem, kontrola otoczenia, transformacja i retransformacja itp. Tak samo po przemianie w trolla półbóg zyska zdolność regeneracji. Półbóg może wybrać, czy po przemianie będzie korzystał z własnych cech intelektualnych (INT, MD, UM, CH i WI), czy też nabytych. Półbóg ustala przed rzuceniem czaru hasło, dzięki któremu będzie mógł w każdej chwili się odmienić (co trwa aż 8 rund) lub powtórnie przeistoczyć w tę samą co wcześniej istotę. Uwaga: ten czar rzucony na osobę już znajdującą się pod wpływem takiego samego czaru, powoduje że oba się niwelują i natychmiast wzajemnie rozpraszają.

3. SOBOWTÓR

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 400 pkt.

Czas rzucania: k10 godzin.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: półbóg.

Opis: podczas rzucania tego czaru półbóg musi być nagi i nikt nie może mu przeszkadzać. Przy pomocy czaru kreuje on swojego sobowtóra, który pod względem wyglądu, charakteru i zachowania niczym się nie różni. Sobowtóra należy traktować jak normalną żywą osobę – półboga z tego samego poziomu co pierwowzór i o identycznych naturalnych cechach i współczynnikach. Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga (nr 1-10), a więc może rzucać czary półboskie, jeśli pozna ich formuły. Nigdy jednak nie ma dostępu do przemian i wyższych zdolności profesjonalnych, a także nie może się szkolić na wyższe poziomy lub być wskrzeszany. Sobowtór całkowicie podlega woli półboga, który połączony jest z nim psychiczną więzią, zapewniającą stały kontakt telepatyczny (bez potrzeby koncentracji). W momencie śmierci półboga, jego duplikat umiera dzień później, postępując w tym czasie tak, jakby to półbóg nim kierował. W chwili śmierci sobowtóra półbóg musi wykonać rzut na szok. Nieudany rzut oznacza, że półbóg również umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę tej odporności, półbóg do końca dnia jest nieprzytomny. Uwaga: ponowne rzucenie tego czaru zabija sobowtóra.



4. DIAMENTOWA SKÓRA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: chroni półboga lub inną istotę, na którą został rzucony, przed wszelkimi zranieniami niemagiczną bronią, a na broń magiczną i inne czynniki zadające obrażenia daje moc wyparowania 200 + 20 obrażeń na POZ półboga. Dodatkowo o 50 pkt. zostają zwiększone wszystkie odporności fizyczne i odporność na niektóre czary specjalne (np. typu *wybuch*, *eksplozja*). Zaklęcie nie działa, jeżeli postać nosi na sobie zbroję lub ubranie dające w sumie więcej niż 10 pkt. wyparowań. Czar zostaje natychmiast rozproszony przez czary petryfikujące lub czary typu *skruszenie kamienia*, które również ulegają wtedy rozproszeniu.

5. OBLICZE ŚMIERCI

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: istoty widzące twarz półboga.

Opis: pod wpływem tego czaru, od twarzy półboga zaczyna bić niesamowity blask. Wszystkie istoty, które ją zobaczą, a mają wobec półboga wrogie zamiary, natychmiast giną (śmierć umysłowa), jeśli nie wykonają udanego rzutu na szok. Czar nie działa na martwiaki. Uwaga: wpisanie tego czaru w figurę magiczną, narysowaną wokół twarzy jakiegoś malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby, daje analogiczny stały efekt, oddziałujący na wszystkich, którzy spojrzą na tę twarz.

KRĄG IX

1. BOŻY GROM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 11 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 pole/2 POZ.

Opis: za pomocą tego czaru półbóg sprowadza z nieba na ziemię potężną błyskawicę. Potrafi ona spopielić każdą istotę, która nie wykona udanego rzutu na połowę odporności nr 9. Wszystkie ofiary, które obroniły się przed tym gromem otrzymują k100 × 10 obrażeń oraz zostają ogłuszone na k10 rund. Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko *leczeniem poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniem*. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

2. NAWRÓCENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 11 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: powoduje, że innowierca staje się niewierzącym, niewierzący współwyznawcą półboga, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i półboga jest w stanie bez wahania poświęcić własne życie. Efektowi czaru ofiara podlega tylko wtedy, gdy nie wykona udanego rzutu na sugestię (odporność nr 2). Postać, która wskutek działania nawrócenia zmieni swoje wyznanie, od nowa losuje współczynnik Wiary. Podczas modlitwy do nowego bóstwa, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji wybranej przez MG, istnieje ryzyko zauważenia przez poprzednie bóstwo (MG wykonuje rzut na Zauważenie). Najczęściej kończy się ono upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów, MG ma prawo zadecydować o karze boskiej.

3. GENIUSZ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5000 pkt.

Czas rzucania: 9 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: czasowo aż pięciokrotnie zwiększa intuicję postaci (z 1/10 INT do 1/2 INT). Postać, która zażyczy sobie z niej skorzystać, wykonuje rzut na aktualną wartość. Nieudany (ewentualnie wynik w granicach 96-100) powoduje, że postać nic nie może powiedzieć na dany temat, a na dodatek kończy to działanie czaru. Udany rzut na intuicję oznacza, że postać na zasadzie wykorzystania swej Inteligencji jest w stanie wywnioskować poprawną odpowiedź na dane pytanie. Jest to jednak możliwe tylko wtedy, gdy MG uzna, że posiadana przez taką postać wiedza jest w stanie nasunąć jej prawidłową odpowiedź. Podawane przez MG odpowiedzi powinny

być niezbyt jasne, a więc zalecane jest używanie zagadkowości, symbolizmu, czy niedomówień. W wypadku ponownej próby rozgryzienia danego tematu, odpowiedź powinna być taka sama, co uzyskana poprzednio. Uwaga: w pewnych sytuacjach półbóg posiadający bardzo dużą wiedzę na temat danej istoty ma prawo odkryć jej imię. Odnosi się to szczególnie do istot pochodzących z innych sfer egzystencji, gdyż często dzięki temu można zdobyć nad takową władzę. Podczas takiej próby półbóg może jednak zostać zauważony przez niechętne bóstwa i ukarany karą boską. Sprawdza się to rzutem na współczynnik Zauważenia półboga.

4. GROBOWIEC BOSKOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5000 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten może być rzucony tylko raz w życiu półboga na dowolnych rozmiarów zamkniętą komnatę, jaskinię itp., w której półbóg zamierza w przyszłości założyć swój grobowiec. Całe pomieszczenie jest magiczne, w związku z tym jego ściany mają dwa razy większą wytrzymałość, zaś do środka nie można dostać się za pomocą żadnego czaru itp. Zaklęcie to broni dostępu intruzom, którzy raz dziennie, decydując się na otrzymanie k10 × 10 obrażeń, mogą próbować je przełamać udanym rzutem na odporność nr 3 i wejść do wnętrza pomieszczenia. Przebywający w środku współwyznawcy półboga w subtelny sposób (zależnie od MG), informowani są o tożsamości intruzów. Tam, gdzie czar ten pokrywa się z ołtarzem boskości, efekty obu zaklęć w pewien sposób się sumują, np. ściany mają czterokrotnie większą wytrzymałość, zaś każda próba sforsowania zaklęcia kosztuje k10 × 20 obrażeń. Najważniejszym zadaniem *grobowca boskości* jest ochrona ciała półboga przed zbezczeszczeniem, która realizowana jest dwójako – aktywnie i biernie. Bierna ochrona sprawia, że pochowane na tym obszarze ciało półboga jest fizycznie niedostępne – przenosi się na równoległy półplan egzystencji, zaś w grobowcu znajduje się tylko jego iluzyjne odbicie. Można je sprowadzić tylko poprzez udane użycie przemiany półboskiej odwrócenie magii. Aktywna ochrona tego miejsca wspiera będących współwyznawcami obrońców i osłabia intruzów. W rezultacie wszyscy napastnicy i neutralne postacie znajdujące się na tym obszarze mają o połowę mniejsze Trafienie, Obronę i UM, zaś doznawane przez nich obrażenia są dwukrotnie zwiększone. Odwrotnie obrońcy grobowca – ich Trafienie, Obrona i UM są dwukrotnie większe, natomiast doznawane przez nich obrażenia redukowane są do połowy. Dotyczy to tylko współwyznawców, gdyż inni obrońcy nie otrzymują tych premii. Wyjątkową cechą tego miejsca jest wpływ, jaki wywiera ono na przebywające tu minimum k100 dni istoty. Są one chronione przed naturalną śmiercią, co sprawia, że nie mogą umrzeć z głodu, ani pragnienia. Ponadto po przeżyciu w tym miejscu pierwszego roku, ich ciało starzeje się dziesięciokrotnie wolniej niż normalnie. Niestety po opuszczeniu grobowca, natychmiast rozsypują się w proch. To samo dotyczy wyniesionych z tego miejsca niemagicznych przedmiotów oraz magicznych, za które nie wykona się udanego rzutu na aktualną wytrzymałość. Uwaga: półbóg rzucający ten czar naraża się (ryzyko równe 1%/POZ) na karę boską, zesłaną przez nieprzychylnie mu bóstwa.

SFERY EGZYSTENCJI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 900 pkt. + 100 pkt./osobę.

Czas rzucania: 1 runda + 1 runda/osobę.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: półbóg + 1 osoba/2 POZ.

Opis: przy pomocy tego zaklęcia półbóg może przenieść jedną osobę na każde swoje 2 POZ do innej sfery egzystencji. Musi jednak znać jedno ze słów kluczowych do międzysferyowych bram wejścia. Przejście do pewnych sfer egzystencji jest niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane. W niektórych sferach egzystencji panują zupełnie inne warunki, często źle wpływające na istoty spoza nich. Ten czar pozwala nie tylko przenosić się ze sfery do sfery, ale jednocześnie uodparnia przenoszone istoty na warunki, które w nich panują. W przypadku sfer egzystencji żywiołów i niektórych negatywnych, jest to niedostateczna ochrona. W momencie rzucania czaru wszyscy muszą być przytomni, odprężeni i muszą dotykać półboga. Każda istota poddana działaniu tego czaru musi wykonać rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza natychmiastową śmierć, choć martwe ciało przenosi się.

KRĄG X

I. POMOC NIEBIOS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 200 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 minut/POZ.

Obszar działania: współwynawca.

Opis: po rzuceniu tego czaru półbogowi lub jego współwynawcy przychodzi na pomoc specjalny wysłannik: anioł, potwór, demon itp. lub dzieje się cokolwiek innego (wymyślonego przez MG), co w krytycznym momencie ratuje go z opresji. Czar może w przyszłości nie mieć efektu, jeżeli półbóg nie będzie się w zadowalający sposób odwdzięczał za otrzymaną pomoc.

2. SFERA UZDROWIEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

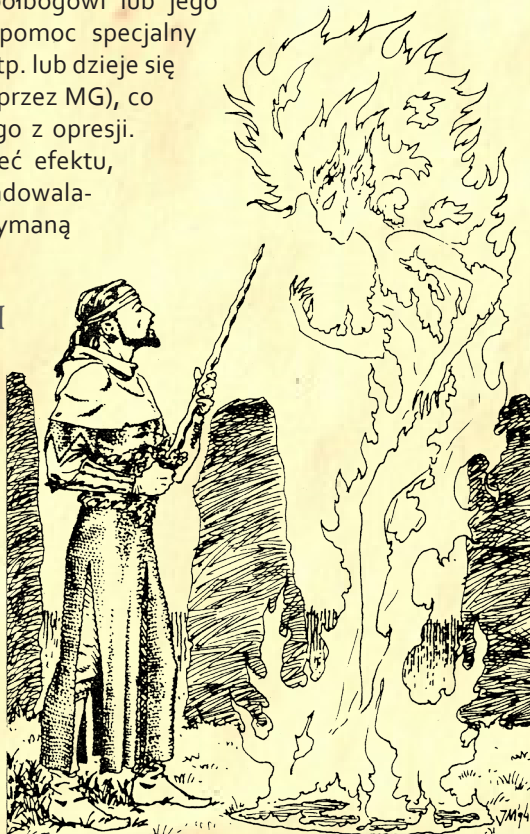
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: wszyscy, którzy znajdują się w zasięgu działania czaru, zostają na koniec każdej rundy za wolą półboga uzdrowieni (patrz czar *uzdrowienie*). Dotyczy to także ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.



Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli półboga. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota, lub też naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik z wyjątkiem Zauważenia, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

4. ODRODZENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: półbóg.

Opis: wybraną istotę napełnia potężną magią, zdolną przywrócić jej życie w przypadku ewentualnej śmierci. Ciało zmarłego nie musi być kompletne, gdyż poddawane jest *regeneracji ciała* oraz całkowitej *regeneracji Energii Życiowej* (patrz opisy odpowiednich czarów). Zmarły odrodzi się w wybranym momencie po śmierci, w dowolnym miejscu, które już wcześniej widział, o ile jego dusza zdoła powrócić do ciała, czyli wykona on pozytywny rzut na szok (odporność nr 4). W wypadku nieudanego rzutu, dusza ulega rozpadowi, a zmarłego nie można już w żaden sposób wskrzesić. Z chwilą odrodzenia czar przestaje działać. Wskrzeszony nie posiada żadnych obrażeń, jest jednak bardzo wyczerpany i musi się porządnie wyspać (przez cały dzień). Ciało odrodzonego jest brzydsze – traci on permanentnie 1/10 część PR. Również jego odporność na szok maleje na stałe o 1/10. Uwaga: jeżeli półbóg rzuci ten czar na inną istotę, naraża się tym samym na zauważenie przez niechętnie mu bóstwa. Szansa tego zauważenia równa jest 1% na POZ półboga i z reguły jego efektem jest kara boska.

5. SYMBOL PRZETRWANIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol, automatycznie przenosi swoją Energię Życiową, materię i życie na równoległy półplan egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jej półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych, postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Odnosi tylko połowę ran z magii broni lub całej z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko premię z magicznego dodatku do ran). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy aktualnej ZR (nie może zejść z symbolu, gdyż to kończy jego działanie). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni – długo działająca wilgoć lub zejście z symbolu kończy działanie czaru.

KRĄG I SPECJALNY

I. SĄD BOŻY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: k100 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: 1 km kwadratowy/POZ.

Opis: w sytuacji, w której doszło do naruszenia praw wiary, religii itp. półbóg może wezwać na dany obszar przedwczesny sąd boży. Wszystkie istoty, które w każdej rundzie działania czaru nie wykonają udanego rzutu na WI giną, zaś ich dusze w ostatniej rundzie sądu są oceniane (pozytywny rzut na WI pozwala im trafić na plan egzystencji wyznawanego bóstwa). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioskę, małe miasto, dzielnicę, niszcząc go w 5% na każde 2 POZ półboga od ognia, wody (zatopienie), wichury itp. W przypadku magicznych przedmiotów istnieje szansa w wysokości 5% na

POZ półboga, a w wypadku artefaktów 1% na 2 POZ półboga na ich zniszczenie. Postać, która zginęła wskutek *sądu bożego*, ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (wykonuje rzut na 1/10 odporności nr 4). Uwaga: na postaci posiadające jakąkolwiek aurę ewidentności czar działa dwukrotnie krócej.

2. AURA ŚWIĘTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: przedstawiciel kasty klerycznej, rycerskiej lub łowca.

Opis: w czasie trwania czaru nic (poza przemianami boskimi) nie jest w stanie oddziaływać na postać noszącą *aurę świętości*, zaś każda istota, która podniesie na nią rękę, zostaje obłożona śmiertelnym przekleństwem (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwą (współwyznawca). Uwaga: dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego *aurą świętości* i nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

3. WYMAZANIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, zostaje całkowicie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego rzutu na antymagię zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Wszelkie materialne dobra należące uprzednio do ofiary, przechodzą na własność osób, które je znajdują lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Uwaga: zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, w przeciwnym razie półbóg naraża się na zauważenie przez niechętne mu bóstwa.



4. IDEALNY SOBOWTÓR

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 600 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: półbóg.

Opis: podczas rzucania tego czaru półbóg musi być nagi i nikt nie może mu przeszkadzać. Przy jego pomocy kreuje on swojego sobowtóra, który pod względem wyglądu, charakteru i zachowania niczym się nie różni. Sobowtóra należy traktować jak normalną żywą osobę – półboga z tego samego poziomu co pierwowzór i o identycznych naturalnych cechach i współczynnikach. Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga (nr 1-10 i 12-20), a więc może rzucać czary półboskie, gdyż zna te same formuły, co półbóg. Nigdy jednak nie ma dostępu do przemian (zdolność profesjonalna nr 11) i nie może być wskrzeszany. Wszystkie pozytywne efekty (np. czarów), których działaniu poddany zostanie idealny sobowtór, mogą jednorazowo automatycznie przechodzić też na własne ciało półboga (i na odwrót), więc np. rzucenie przez sobowtóra na siebie czaru uzdrowienie leczy również półboga (i na odwrót). PD zdobyte przez jednego z nich, automatycznie zwiększają ich ilość u drugiego. Wyszakowanie się na wyższy POZ jednego podnosi także POZ drugiego. To samo dotyczy nowych zdolności, wiedzy i umiejętności. Sobowtór podlega całkowicie woli półboga, który jest z nim połączony psychiczną więzią, zapewniającą stały kontakt telepatyczny (bez potrzeby koncentracji). W momencie śmierci półboga jego duplikat umiera dopiero dzień/POZ później, postępując w tym czasie tak, jakby to półbóg nim kierował (np. może próbować go wskrzesić). W chwili śmierci sobowtóra półbóg musi wykonać rzut na odporność nr 4. Nieudany oznacza, że półbóg umiera na skutek szoku. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę odporności nr 4, półbóg przez dzień jest nieprzytomny. Uwaga: ponowne rzucenie tego czaru, gdy sobowtór jeszcze żyje, automatycznie zabija starszego z nich.



5. KATAKLIZM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 000 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 4 km kwadratowe/POZ.

Opis: przywołuje ogromną innoplanową energię w celu wywołania niekontrolowanego, sztucznego kataklizmu, rozpoczynającego się w widzianym przez półboga punkcie i rozchodzącego się na wskazany obszar (oczywiście o ile ten kataklizm ma realne szanse tam dotrzeć). Istoty na obszarze objętym działaniem czaru muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną. Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów: po-

wódź – ulewne deszcze padają bez przerwy przez k10 dni, a ponadto po jednym dniu wszystkie nieckowate tereny zalewane są na głębokość k5 metrów. Trzęsienie ziemi – objawia się potężnymi uskokami (przez 2k10 rund) i każda istota lub przedmiot z prawdopodobieństwem równym 1% na POZ półboga może wpaść w powstałą szczelinę. Ofiara może tego uniknąć, jeśli nie jest zaskoczona, co sprawdza się rzutem na akt. SZ, i utrzyma równowagę (rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt/POZ półboga). Luźno leżące przedmioty (ew. trupy itp.) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar maga). Susza – na danym obszarze przez okres k10 miesięcy lub przez okres k10 lat, w wypadku terenów suchych, nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości trwania suszy może wyschnąć. Zaraza – pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie się rozwijać i roznosić przez 2k10 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (k10) faza ataku. Podczas niej następuje np. śmierć зараzonych istot, które nie wykonały udanego rzutu na odporność nr 6. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, zmniejszając odporność na zarazę o 1 punkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym fizycznym kontakcie wykonuje się rzut na odporność nr 6, by sprawdzić czy się nie zaraziło). Najczęściej zarazy są śmiertelne, a ilość faz przejściowych (i oczywiście faz przejściowych) może wynosić maksymalnie 1 na każde 5 POZ półboga. Uwaga: rzucając ten czar, półbóg powinien kierować się swoim etosem.



CZARY MNICHÓW

I. STYL JEDNOROŻCA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl walki mnicha zmienia się w taki sposób, że jego ciosy stają się bardziej celne niż zazwyczaj, lecz jednocześnie odsłania się on na ciosy przeciwnika. W praktyce oznacza to, że trafienie mnicha podczas używania sztuki walki zwiększa się o wartość jej obrony, zaś obrona przynależna z używania sztuki walki obniża się do zera. Uwaga: użycie stylu walki automatycznie kończy działanie innych aktywnych stylów.

2. SYMBOL NIETYKALNOŚCI

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota (znak runiczny).

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten znak, zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać stojąca na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica i podobne, działające na odporność nr 9 albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni – długo działająca wilgoć, zejście z symbolu lub pierwsze zadziałanie kończy jego działanie.

3. PRZELAMANIE SŁABOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: energia ta pozwala jednorazowo zatrzymać agonię w dowolnym jej momencie lub każdy typ krwawienia. Czar ten jednorazowo potrafi także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), *oczarowania* (ale nie *uroku*), *hipnozy*. W ten sam sposób może także zniwelować psychiczny lub fizyczny paraliż postaci, a także przywrócić świadomość istocie ogłuszonej. Energia ta może być używana także do jednorazowego uleczenia z bólu lub ze zwykłego zmęczenia (typu zadyszki), o ile ono już zaistniało. Jeżeli czynnik, z którego wyleczył ten czar, zadziała ponownie, to nie chroni on przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć, gdy postać, u której zastopowano agonię (a nie uleczono) dostanie nowe obrażenia, to agonía na nowo jej się odnawia. Postacie z poważnymi obrażeniami, u których zastopowano agonię tym czarem, mogą być leczone tylko przez *leczenie poważnych obrażeń* lub *uzdrowienie*.

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: mnich, kapłan lub paladyn tej samej wiary.

Opis: będącemu pod wpływem tego czaru, aura dodaje ogromnego majestatu. Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, Obrony, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary mnicha. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i podobnych istot, które nie wierzą w żadne bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czaru mnich zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania *aury wiary*). Ten stan daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 Wiary do Trafienia, Obrony i bazowej odporności psychicznej. Uwaga: w momencie ewentualnego wskrzeszania postaci ma ona premię 10 pkt. do rzutu na szok (podczas sprawdzania czy jej dusza przetrzyma wskrzeszenie). Dotyczy to także sługi lub współwyznawcy, który zginął, będąc w fanatyzmie.

5. WZMOCNIENIE WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda + 1 runda/10 POZ.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: na czas działania czaru postać, na którą został on rzucony, ma o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM mnicha zwiększoną WI i odporność na zaklęcia (klątwy itp.). W niektórych sytuacjach czar może mieć dodatkowy efekt np. łagodzić pechowe zauważenie podczas modlitwy (zależnie od MG). Uwaga: w trakcie działania czaru objęta nim postać jest świadoma obecności w pobliżu rzeczy (np. ołtarzy) i istot (np. wysokopoziomowych kleryków), które mogą podnosić szansę zauważenia przez niechętne jej bóstwa.

6. BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1, ew. 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 1 runda/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: to wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do trafienia, obrony, UM i do szansy powodzenia użycia zdolności profesjonalnej, równą 1/10 Wiary mnicha (w wypadku innowiercy połowę tego). Pozwala też na wykonanie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany. Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie tego czaru, można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa „jestem pobłogosławiony” lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

7. WIELKA PRZYJAŹŃ

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: wzrok.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota + 1 na POZ.

Opis: powoduje, że każda postać, która nie odparła czaru rzutem na połowę odporności nr 2 (sugestia) będzie traktować mnicha jak swego przyjaciela. Nie będzie się z nim dzielić złotem, klejnotami itp. ale nie będzie miała nic przeciwko poczęstowaniu go jedzeniem, pić, użyczeniu miejsca do spania itp. Czar działa do pierwszej różnicy zdań.

8. LECZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo leczy 20 + 10 obrażeń na POZ mnicha, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia poważne).



9. ROZŚWIETLENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 10 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o średnicy 10 metrów.

Opis: w niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum jest miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku Trafienie, Obrona, UM oraz szansa powodzenia użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt. Uwaga: ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czującym na światło (np. niektórym martwiakom).

10. ZDROWIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia odpoczywającej we względnym bezruchu (na leżąco) istoty oraz dodatkowo leczy 1 ranę na POZ mnicha po każdym dniu leczenia w łóżku. Są istoty, na które ten czar nie działa (np. żywioty).

KRĄG II

1. STYL MODLISZKI

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl walki mnicha zmienia się w taki sposób, że ciosy wyprowadzane kantami dłoni, a zatem jeżeli taki jest zamiar mnicha, mogą zadawać rany tnące. W praktyce nie oznacza to, że mnich rani czy przecina skórę przeciwnika, a jedynie że energia zawarta w jego ciosach w taki sposób zadaje obrażenia wewnętrzne, że traktuje się je (leczy się one) jak zadane bronią tnącą. Uwaga: użycie stylu walki automatycznie kończy działanie innych aktywnych stylów.

2. WYKRYCIE TRUCIŻNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala w określonej cieczy, substancji (np. powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości truciźny lub gazu o podobnych właściwościach. Przy okazji określa jej przybliżone działanie (żrące, raniące, usypiające itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (np. co 1 godzinę) itp.

3. TARCZA WIARY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: powoduje że istota zostaje poddana działaniu ochronnej magii. Sprawia ona, że wrogie inteligentne istoty nie są w stanie zaatakować bezpośrednio, dopóki spełnione jest kilka warunków – po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru, postać bez przerwy musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 poziomów mnicha). W momencie pierwszego nieudanego rzutu, czar przestaje działać. Oczywiście z tego powodu w tym czasie nie można mówić, czy rzucać czarów. Po drugie czar nie działa na istoty, których Inteligencja jest mniejsza od 50 pkt., ewentualnie w danej rundzie chroni je antymagia. Po trzecie zaklęcie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem. Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowałoby to zakończenie jego działania.

4. POKORA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: wszystkie osoby znajdujące się przed mnichem.

Opis: postacie, które nie odparły zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, zmuszone są opaść na kolana przed mnichem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru. Mogą próbować robić to co 1 rundę na POZ mnicha. W tym stanie postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów, używać zdolności profesjonalnych itp. W przypadku współwyznawców, czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa albo daje 10 pkt. do szansy zdjęcia klątwy. Oczywiście dotyczy to postaci, które są pod wpływem tego zaklęcia (a więc się przed nim nie obroniły). Uwaga: jakakolwiek agresja ze strony mnicha lub jego towarzyszy automatycznie przerywa działanie czaru u wszystkich, którzy mu podlegali.

5. NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: jedna istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze sfer egzystencji związanych z nekromancją.

Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych i energicznych. Postaci niewidzialnej w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć martwą ofiarę (rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni to zaklęcie, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Uwaga: postać broniąca się biernie przed martwiakami, będąc niewidzialną ma premię do obrony liczoną z całej wartości aktualnej ZR.

6. PRZELAMANIE ZMĘCZENIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: na stałe potrafi przełamać (zniwelować) efekt zmęczenia lub wyczerpania. W wypadku przywracania do pełnej możliwości działania postaci, która była wskrzeszona lub została wyleczona z agonii, musi wykonać ona rzut na szok, inaczej ten czar nie tylko nie zadziała pozytywnie, ale dodatkowo zada jej 100 obrażeń (umysłowych). Uwaga: na postaci z wytrwałością lub podobną zdolnością czar ten działa k5 rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący.

7. KONTAKT Z BOSKĄ MOCĄ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. do Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) jej Zauważenie jest dwukrotnie większe. Czar ten nie wpływa na samozauważenie w przypadku półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

8. ŚWIATŁO

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: w promieniu 10 metrów wokół miejsca rzucenia.

Opis: w promieniu 10 metrów wokół mnicha lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiając normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane. Uwaga: poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność wyłącza działanie infrawizji (oraz inne rodzaje przystosowania oczu do ciemności).

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: w trakcie trwania czaru dwukrotnie zwiększa antyodporność rzuconych przez mnicha czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być użyta jednorazowo do stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywaniu określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem mnicha dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów uświęcających dany obszar. Rzucona w imię czegoś niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

10. JASNOŚĆ UMYŚLU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota, na którą został rzucony ten czar, zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem INT i MD o 10 pkt. + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach wzrastają o połowę tej wartości. W wypadku rzucenia czaru na innowiercę, istnieje pewna szansa (50% zmniejszona o 5% na POZ), że będzie on miał odwrotny skutek, analogicznie zmniejszając wyżej wymienione współczynniki. Efekt jasności umysłu nie kumuluje się, tzn. czar nie podwyższa współczynników już w ten sposób podniesionych.



1. STYL ŻURAWIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl walki mnicha zmienia się w taki sposób, że ciosy wyprowadzane palcami w newralgiczne miejsca, a zatem jeżeli taki jest zamysł mnicha, mogą zadawać rany kłute. W praktyce nie oznacza to, że mnich rani czy przebija skórę przeciwnika, a jedynie że energia zawarta w jego ciosach w taki sposób zadaje obrażenia wewnętrzne, że traktuje się je (leczą się one) jak zadane bronią kłutą. Uwaga: użycie stylu walki automatycznie kończy działanie innych aktywnych stylów.

2. LECZENIE ŚLEPOTY

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo potrafi uleczyć z oślepiającego wpływu światła (z oślepienia), ze ślepoty i z chorób oczu. Uwaga: czar ten swoje działanie leczące uaktywnia dopiero po upływie k10 rund.

3. AURA NIETYKALNOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 10 rund.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: to potężne zaklęcie, w rundzie po jego rzuceniu, spowija współwyznawcę (i oczywiście wszystko, co niesie). Zapewnia to całkowitą niewrażliwość na zagrażającą magię, trucizny, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia się przed podobnymi czynnikami zmniejsza się o 10%, tak więc w drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80% itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aurą, MG wykonuje rzut na szansę nietykalności. Udany oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM, udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, kłątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany). Zaklęcie nie nakłada się kumulatywnie, a więc w momencie jego trwania postać jest niewrażliwa na kolejne rzucenie go na siebie. Czar nie może też zostać wydłużony pod względem czasu trwania zarówno przez magię jak i rzucenie krytyczne. Jakikolwiek rzucenie go nadefektywnie, w tym wypadku traktowane jest jak rzucenie normalne.

4. NATCHNIENIE ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jeżeli działa na istotę żywą, czar ten powoduje że zyskuje ona kilka znaczących udogodnień. Postać zyskuje (analogicznie do nadleczenia) dodatkowe 50 pkt. ŻYW + 50 pkt./5 POZ mnicha. Wszystkie rany, które w tym czasie dostaje, najpierw redukują tę formę nadleczenia, a dopiero po ich wyczerpaniu, zmniejszają normalną Żywotność. Po skończonym działaniu czaru, nadwyżka automatycznie zanika. W trakcie jego trwania, bazowa odporność psychiczna postaci zostaje zwiększona o 5 pkt. + 5 pkt./5 POZ mnicha, a bazowa fizyczna o 10 pkt. + 10 pkt./5 POZ mnicha. W tym czasie postać nie odczuwa żadnej formy zmęczenia i wyczerpania, a więc jeżeli była w takim stanie (np. jest tuż po wskrzeszeniu lub krócej niż dzień po agonii), to może normalnie działać. Postać która znajdzie się (lub była) w agonii, może w trakcie działania tego czaru (jeżeli została o tym wcześniej poinformowana), używać zdolności podtrzymanie życia, analogicznie jak mogą robić to rycerze. Postać z kasty rycerskiej, wykorzystując tę zdolność, nie sprawdza przetrwania (nie wykonuje rzutu na szok). Współwyznawca mnicha (lub on sam), w trakcie oddziaływania na niego tego czaru, od każdego ciosu odnosi tylko połowę ran. Uwaga: czar działa tylko raz dziennie, a kolejne jego rzucenie na daną postać, przed upływem 24 godzin, nie wywiera żadnego efektu.

5. OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ.

Opis: jednorazowo pozwala uzdatnić do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając ją brudu, nieświeżości, trucizny i czynników chorobotwórczych, nie zmienia jednak smaku, właściwości odżywczych i możliwości spożycia.

6. UZYSKANIE UMIEJĘTNOŚCI

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/4 POZ (potencjalnie 1 dzień).

Obszar działania: jeden współwyznawca (od 10 POZ także inni).

Opis: daje postaci możliwość czasowego posługiwania się jedną z umiejętności innej profesji. Po rzuceniu tego czaru, potencjalna (jednorazowa) możliwość użycia takiej zdolności mija dopiero po 24 godzinach. Z danej umiejętności można skorzystać, jeśli rundę wcześniej zadeklaruje się jej użycie. Warunkami użycia danej umiejętności są: czas jej trwania musi mieścić się w czasie rzeczywistym trwania zdolności (nie dłużej od 1 rundy/4 POZ mnicha) i musi być ona znana mnichowi, tzn. choć raz musiał mieć z nią do czynienia lub próbować się nią posłużyć.

7. OCHRONA PRZED

NEGATYWNYM PLANEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: dzień.

Obszar działania: jedna istota lub przedmiot.

Opis: postaci lub przedmiotowi chronionym tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki sfer egzystencji negatywnej, martwiacej itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (eteralnych, astralnych itp). Dodatkowo zaklęcie to pozwala ograniczyć do połowy szkodliwy wpływ elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych, np. wysiania Energii Życiowej, ran od miecza ewidentnego zła, a także efektów niektórych czarów (*fali ewidentności* – zła, *uderzenia zła* itp.). Czar jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem *aury śmierci*, *upiornych jęków*, potępieńczego śpiewu i czaru *zejście do piekła*. Uwaga: czar ten potrafi zneutralizować pierwsze wysiane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1 na każdy POZ mnicha).

8. UŚWIĘCENIE ZIEMI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 pole/POZ.

Opis: na najbliższe 24 godziny poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nieprzekłęty obszar. Wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie dodatkowe 10 pkt. do trafienia, obrony, UM, WI, szansy wykonywania zdolności oraz do odporności – w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to 10 pkt. do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru mają dwukrotnie zwiększoną antyodporność. Jakiegokolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na uświęconą ziemię, muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (rzutem na połowę odporności nr 3). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak o połowę mniejszą szansę Trafienia oraz o 20 pkt. mniejszą Obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna nieczysta istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez 2 rundy + rundę/POZ rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc. Uwaga: rzucający wybiera pola pod ten czar. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.

9. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM mnicha.

10. POCHWAŁA UCZYŃKU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jeden współwyznawca (od 10 POZ także inni).

Opis: mnich nakłada na daną istotę pochwałę, w zamian za uczynek zgony z zasadami jego religii, wiary czy etosu. Jednocześnie jest ona w stanie rozgrzeszyć z kary wynikającej z grzechu (wobec innych bogów). Mnich z minimum 10 POZ jest w stanie za pomocą tego czaru zneutralizować przekleństwo, z 20 POZ klątwę, a 30 nawet klątwę boską. Czar nie niweluje skutków wcześniejszych szkód wywołanych przez te grzechy, klątwy itp. Uwaga: mnich używający tego czaru ma szansę (w wysokości 1% na własny POZ) bycia zauważonym przez niechętnych mu bogów, co oznacza zesłanie na niego kary boskiej.

KRĄG IV

1. STYL ANTARA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl walki mnicha zmienia się w taki sposób, że jego nieraniące uderzenia trafiają w boczne części broni i kończyn przeciwnika, zakłócając harmonijność wszelkich ataków. W praktyce oznacza to podwojenie całkowitej bliskiej obrony mnicha, pod warunkiem, że w tej samej rundzie atakuje on, wykorzystując znaną sobie sztukę walki.

2. WYKRYCIE KŁAMSTWA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia mnich, fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie jeśli wynikają one z jej niewiedzy lub głupoty.

3. BŁOGOSŁAWIENSTWO WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 12 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: potencjalnie 1 dzień.

Obszar działania: porcja około 1 litra krystalicznie czystej wody.

Opis: powoduje jednorazowe nasycenie bardzo czystej wody energią dającą jej wyjątkową moc. Każda porcja tej wody większa od 1/10 części litra potrafi nadal zatrzymać w sobie moc tego czaru. Zanieczyszczenie, rozcieńczenie, dotknięcie ręką lub użycie danej porcji wody, ewentualnie upłynięcie 24 godzin, od czasu jej stworzenia, kończy działanie zaklęcia.

Wypicie 1 porcji pozwala na stałe zatamować krwawienie, rany zadawane przez truciznę lub jej inne powolne działanie. Dodatkowo postaci nadaje to tyle wigoru, że na najbliższe 12 godzin zaspakaja jej potrzeby na jedzenie i picie, dwukrotnie powiększa naturalne zdrowienie, neutralizuje odczuwanie bólu, a nawet jednorazowo leczy ze zwykłego zmęczenia. Dokładne (trwa to minimum 2 rundy) polanie porcją tej wody danej broni (a szczególnie ostrza lub obuchu) pozwala by ugodziwszy martwiaka broń zadała mu rany, nawet jeśli nie spełnia warunku bycia magiczną lub srebrną. Aby ugodzenie faktycznie odniosło skutek, broń od momentu polania nie może być użyta do jakiegokolwiek innego celu, a ponadto nie mogło upłynąć więcej niż 10 rund. W wypadku użycia bezpośrednio na martwiaka, wodę traktuje się analogicznie do wody święconej. Należy jednak pamiętać, że zadawane rany nie zależą od ilości wylanej wody, a od tego, ile razy polano martwiaka porcjami zawierającymi minimum 1/10 część litra.

4. WZROK PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 2 rundy + 1 runda/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku jednej istoty.

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicza istot, ich charakter, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać im w myślach (jeśli nie są chronione). Mnich wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Przedmioty, poddane dokładnym oględzinom (pełna runda), ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

5. NEUTRALIZACJA TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt. ew. 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota, ew. 1 litr/POZ.

Opis: w dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków i spustoszeń organizmu. Czar rzucony przez mnicha, przy wydaniu dziesięciokrotnie większej ilości PM, potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne, ofiara trucizny musi wykonać pozytywny rzut na szok. Konsekwencje nieudanego rzucenia są identyczne, jak przy *wskrzeszaniu* (patrz str. 159).

6. LECZENIE POWAŻNYCH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo leczy 100 pkt. obrażeń na każde 3 POZ mnicha, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki i niektóre istoty z innych sfer egzystencji.

7. USYPIAJĄCE DŹWIĘKI

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: średni.

Czas działania: 1 runda/POZ, ew. sen trwa 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 metr/POZ wokół.

Opis: w każdej rundzie działania wywołuje usypiające dźwięki. Istoty, które nie obroniły się przed sugestią rzutem na odporność nr 2, natychmiast usypiają. Tylko huk (ale nie zwykły hałas), zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie wyrwać z tego magicznego snu.

8. ROZUMIENIE JĘZYKÓW

Odporność: zaklęcie, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 15 rund/POZ (od 10 POZ: 1 godzina/POZ).

Obszar działania: jedna istota o INT powyżej 30 pkt.

Opis: pozwala istocie uzyskać zdolność rozumienia danego języka. W praktyce umożliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie. Postać posiadająca 30 pkt. INT jest w stanie korzystać tylko z języków o stopniu trudności równym 1. INT 60 pkt. pozwala rozumieć języki o stopniu trudności 2, 120 pkt. INT – o stopniu 3, 240 INT – o stopniu 4, a 480 INT – o stopniu 5.

9. OCHRONA PRZED NEUTRALNYM PLANEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: jedna istota lub przedmiot.

Opis: postaci chronionej tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki sfer egzystencji żywiołów, a także z ich sfer pośrednich. Dotyczy to również sfer eterycznych, astralnych itp. (ale nie negatywnych). W obrębie sfery egzystencji materialnej, zaklęcie to pozwala zmniejszyć do połowy szkodliwy wpływ elementów sfer neutralnych np. obrażenia od ognia, błyskawicy, lodu (zmrożenia).

10. LECZENIE CHOROÓB

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp., ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny lub przekleństwa. Czar ten pozwala też leczyć większość lekkich chorób umysłowych (decyduje MG).



KRĄG V

1. STYL NIEDŹWIEDZIA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl walki mnicha zmienia się w taki sposób, że jego uderzenia trafiają w newralgiczne części ciała, powodując obrażenia analogiczne do zadanych ze znacznie większą siłą. W praktyce oznacza to podwojenie skuteczności ciosów zadawanych podczas wykorzystywania znanych sobie sztuk walki.

2. POŚWIĘCENIE

OLTARZA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: k10 × 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: ołtarz + 2 metry wokół.

Opis: podczas rzucania tego czaru mnich musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany rzut na WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołanego rzuceniem czaru. Jeżeli mnich ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji, zaklęcie to nie ma mocy. Poświęcony ołtarz rozciąga niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia to podwójną rolę. Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt. mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz o 5 pkt. szansę wykonywania zdolności i odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu, automatycznie goi się 25 obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 pkt. za każde 50 jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kapłanów i członków kasty rycerskiej, jest dwukrotnie wyższy. Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga, któremu poświęcony jest ołtarz. Czyniący to nie są karani za niezłożenie ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary niczego też nie mogą oczekiwać. Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zaklęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to, że czar przestaje działać.

3. SPREPAROWANIE NARKOTYKU

Odporność: trucizny, nr 6.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 litr + 1 litr/10 POZ.

Opis: czar rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (minimum 0,1 kg/litr) niektórych ziół. Właściwie nie jest ważne jakie zioła były użyte – byle miały w sobie dużo wonnego soku. W trakcie rzucania czaru mnich ustala jakie działanie ma mieć narkotyczny wywar. Po rzuceniu czaru nie można już zmieniać właściwości mikstury. Rzucający czar może wybrać jeden z poniższych rodzajów działania: nasenne – w każdej rundzie postać, która wypita wywar wykonuje rzut na odporność nr 2; nieudany wynik oznacza uśnięcie; miłosne – po wypiciu postać czuje się strasznie podniecona i co rundę sprawdza się rzutem na odporność nr 2, czy żądza zapanuje nad rozsądkiem; halucynogenne – ofiara musi po wypiciu sprawdzić rzutem na odporność nr 1, czy nie ma halucynacji (efekt zależy od sytuacji i MG); hipnotyczne – działa od momentu, gdy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzy jej w oczy i wymówi jej imię, sprawdza się co rundę rzutem na odporność nr 1; otumanienia – sprawdza się co rundę rzutem na odporność nr 4, czy ofiara nie straciła poczucia rzeczywistości itd. – zależnie od mnicha i zgody MG; nigdy jednak nie wywołuje ran i nie zabija. Wszelkie właściwości narkotycznych mikstur zanikają po jednym dniu, bez względu na to, czy zostały wykorzystane, czy nie. Czar *konserwacja* dowolnie przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres jej działania na ofiarę. Uwaga: jeden litr takiego wywaru wystarcza na zrobienie 8 porcji (objętości ok. 1/10 litra każda). Dodatkowo mnich może sporządzić miksturę leczącą jednorazowo 100 punktów obrażeń.

4. MAGICZNA KULA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 godz.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: szklana kula.

Opis: można rzucić na dowolną jednolitą powierzchnię szklanej lub kryształowej kuli o średnicy minimum 10 cm. Musi być ona idealnie przezroczysta, bez skazy, czy zabrudzenia. Postać, która posiada więcej niż 100 UM, spoglądając w nią, może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotę. W praktyce widzi ją tak, jak wygląda i co robi, ale bez wyraźnych szczegółów otoczenia. Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (który chociaż raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM spoglądającego, zmodyfikowane o 20 pkt. za dobrą lub słabą znajomość obiektu, zredukowane o 10 pkt. jeśli postać jest w ruchu, zredukowane o 1 pkt. na każdy kilometr oddalenia, pomniejszone o 50 pkt. za magiczne ukrycie itp. Sprawdzenie, czy widzi się cel, wykonuje się w każdej rundzie spoglądania w kulę. Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności to nie można go w kuli wypatrzeć, zaś szansa znalezienia go w półmroku jest dwukrotnie mniejsza. Można dowolnie długo spoglądać w kulę, ale co rundę trzeba sprawdzać swą odporność na szok rzutem

na odporność nr 4. Nieudany oznacza, że postać zasłabła od zaburzeń wzrokowych i traci równowagę. Powtarzające się zaburzenia tego typu, a więc zbyt długie lub zbyt częste korzystanie z kuli, może stać się przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG). Uwaga: jeżeli na kuli nie zostanie założona dodatkowo blokada PM, to wilgoć w przeciagu 1k10 rund jest w stanie ją rozmagiczniać.

5. MORALE

Odporność: czar specjalny, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 5 metrów/POZ przed mnichem.

Opis: po rzuceniu tego czaru mnich zmuszony jest stać nieruchomo z podniesionymi ku górze rękoma. Dodatkowo czar wymaga całkowitej koncentracji, co uniemożliwia rozglądanie się, rozmowę, czy wykonywanie innych czynności. Po zakończonej koncentracji czar utrzymuje się przez 1 rundę/4 POZ mnicha. W zależności od woli mnicha czar wywołuje magiczny czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej o 20 pkt. Wpływa też na odwagę i możliwości wybranych osób w zasięgu działania czaru. Wzrost/spadek morale daje dwukrotny rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny/niekorzystny. Dodatkowo podczas walki lub wykonywania karkołomnych czynności, czar o 20 pkt. zwiększa/zmniejsza każdy ze współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW.

6. LETARG

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: aby rzucić ten czar mnich musi dotknąć ofiary. Względem postaci aktywnie opierających się, należy przy tym wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika. Dotknięta w momencie rzucania czaru postać zmuszona jest wykonać rzut na zaklęcia – nieudany oznacza zapadnięcie w letarg. W tym stanie następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to, że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Postać przebywająca w wilgoci co roku traci na stałe po 1 punkcie każdej fizycznej cechy (ŻYW, SF, ZR, SZ, PR). Udana odparcie czaru lub przebudzenie z niego powoduje lekkie otumanienie. W praktyce oznacza to na k10 rund zmniejszenie o połowę ZR, SZ, INT i UM. Dotyczy to też premii do odporności wynikających z tych cech. Zakończyć działanie *letargu* można tylko czarem typu *przebudzenie z letargu*. Dodatkowo spełnia tę rolę także zdjęcie przekleństwa. Istnieją również specjalne okoliczności naturalne, które potrafią obudzić z letargu. Mogą to być silne wyładowania elektryczne, specyficzne wibracje, czy określone czynniki, które MG uzna za skuteczne (podniecenie, hałas).

7. EGZORCYZM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 rund + 1 godzina na ceremonii.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: powoduje jednorazowe zdjęcie *uroku*, *zawładnięcia*, *przejęcia*, a także jest to jedyny czar rozdzielający np. *wejście w umysł*, *dominację*, *rozdwojenie jaźni*. Przy pomocy jego magii można także usunąć obcą (np. niematerialną lub eteralną) istotę, która weszła w posiadanie danego ciała. W tym wypadku jest to skuteczne, jeżeli istota, która się wcieliła, nie odeprze tego zaklęcia rzutem na odporność nr 3. Uwaga: jeżeli tuż przed tym zaklęciem zostanie rzucony czar *odeślanie zła/dobra*, to obrona przed *egzorcyzmem* liczona jest względem 1/2 odporności na zaklęcia. Jeżeli *egzorcyzmem* poprzedzi się czar *odeślanie zła/dobra*, to obrona przed tym ostatnim liczona jest względem 1/10 odporności na zaklęcia.

8. UZDROWIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrawienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą albo takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków, aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane poważne rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

9. SYMBOL NIEBEZPIECZEŃSTWA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 10 metrów/POZ wokół (znak runiczny).

Opis: w miarę zbliżania się jakiegokolwiek kierunkowego, poważnego niebezpieczeństwa, symbol ulega zniekształceniu. Po szybkości zniekształceń można określić przybliżoną prędkość nadejścia niebezpieczeństwa, a po intensywności



czervenienia znaku – jego przybliżoną siłę. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Długo działająca wilgoć, naruszenie jego struktury lub pierwsze zadziałanie – niszczy go.

10. PRZYWRÓCENIE

PAMIĘCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: jedna istota myśląca.

Opis: ma działanie przywracające pamięć (a także utraczone razem z nią doświadczenie i współczynniki); ewentualnie pozwala przypomnieć zapomnianą nazwę, krótką historię, hasło itp. W wypadku zakazanych czarów typu *wyczyszczenie pamięci* lub *głupota*, potrzebna jest jednak *regeneracja pamięci*. Mnich ma szansę (równą 10% + 5% na swój POZ) selektywnego przypominania sobie danych wiadomości. Zaklęcie stosuje się najczęściej do pozbycia się przekleństwa wiążącego umysł, do zdjęcia dowolnego typu paraliżu umysłowego lub do przypomnienia sobie zasłyszanej niegdyś opowieści lub pieśni.

KRĄG VI

1. STYL SHARANA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl walki mnicha zmienia się w taki sposób, że jego uderzenia generują potężną energię, która przenika wszelką osłonę ciała przeciwnika. W praktyce oznacza to pominięcie wyparowań przy obliczaniu ilości zadanych przez mnicha obrażeń.

2. STYL MIESZANY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: 10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia mnich jest w stanie łączyć zdolności posługiwania się dwoma dowolnymi stylami, które nie są ze sobą sprzeczne (np. jak styl żurawia i modliszki). Oczywiście zaklęcia stylów należy jeszcze rzucić, zgodnie z zasadami rzucania czarów.

3. PRZEBUDZENIE Z LETARGU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: budzi istotę z *letargu* lub podobnego stanu. Budzona w ten sposób istota musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie umiera z powodu szoku. Działaniu czararu podlegają też wszelkie stany paraliżu, hibernacji, śpiączki itp.

4. ROŻEJM ANDURHARHUSA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 4 + 10 rund/POZ.

Obszar działania: 4 + 10 istot/POZ.

Opis: wywołuje natychmiastowe zawieszenie broni między dwiema zwaśnionymi stronami, które były celem czararu. W czasie trwania tego czararu obie strony nie mogą podjąć przeciwko sobie żadnego działania, które uchodziłoby za agresywne (nawet obrzucania się wyzwiskami). W tej kwestii decyduje MG.

5. WSKRZESZENIE

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 240 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: przywraca do życia martwą istotę, o ile jej ciało jest zachowane w całości i nierozłożone. Wskrzeszana istota musi wykonać rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza, że dusza uległa zniszczeniu i nic już nie przywróci jej do życia. Wskrzeszona istota jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran, jest jednak wyczerpana i musi w spokoju przespać cały dzień zanim zacznie normalnie funkcjonować. Ciało po wskrzeszeniu jest brzydsze – traci 1/10 Prezencji i na stałe traci 1/10 część odporności na szok. Uwaga: mnich, który wskrzesza innowiercę, dopuszcza się śmiertelnego grzechu, a przy następnej próbie zostaje ukarany śmiertelną klątwą.

KRĄG VII

I. STYL SZARAŃCZY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia styl mnich jest w stanie zasypać przeciwnika gradem błyskawicznych uderzeń. W praktyce oznacza to, że mnich jest w stanie zadać dwa razy więcej ciosów w rundzie niż normalnie, o ile oczywiście korzysta ze znanej sobie sztuki walki.

2. MAJESTAT

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: mnich, współwyznawca kapłan, templariusz albo rycerz z 10 POZ.

Opis: napełnia mnicha majestatem. Istnieją 3 odmiany majestatu, z których mnich wybiera ten, który akurat najbardziej mu odpowiada. Majestat boskości – mnicha otacza przedziwna, świecąca aura. Oddziałuje ona tylko na tych, którzy ją widzą. Blask może trwale oślepić każdego, kto nie wykona pozytywnego rzutu na połowę odporności nr 3. Nawet w przypadku udanego rzutu, atakujący muszą zmruzżyć oczy. Mają wówczas o połowę mniejsze Trafienie, Obronę, Umiejętności Magiczne i odporność na strach. Majestat władzy – mnicha otacza delikatna, złota aura, a jego słowa nabierają niezwykłej mocy. Wszyscy słysząc jego głos, muszą wykonać pozytywny rzut na sugestię, w przeciwnym razie będą mu całkowicie ufać i wykonają wszystkie jego polecenia, które nie będą prowadziły do samobójstwa. Jeżeli mnich skieruje swe słowa do jednej, szczególnej osoby, wykonuje ona rzut obronny na połowę odporności. Ta forma majestatu działa tylko na istoty zdolne słyszeć mnicha i jednocześnie posiadające Inteligencję większą od 10 pkt. Majestat mocy – ciało mnicha zostaje napełnione niezwykłą mocą. Jego naturalna siła fizyczna ulega pięciokrotnemu zwiększeniu. Staje się również nadnaturalnie odporny na rany – nie może go zranić nic, co jednorazowo zadaje poniżej 500 obrażeń.

3. SCHRONIENIE

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 + 15 pkt./osobę.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: kapłan + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ.

Opis: w ciągu 1 rundy przenosi mnicha i wybrane przez niego osoby do najbliższej, poświęconej jego bogu świątyni, w której spędził wcześniej minimum 50 dni. Wszyscy pojawiają się w pobliżu głównego ołtarza. Czar nie zadziała, jeśli ołtarz jest zniszczony. Nie zadziała również wtedy, gdy w promieniu 5 metrów od mnicha znajduje się osoba, która nie chce się tam przenieść i wykona pozytywny rzut na odporność nr 3.

4. REGENERACJA ZDROWIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: dzięki temu czarowi, mnich jest w stanie czasowo pozwolić żywej istocie na regenerację, podobną do regeneracji niektórych istot. Regeneracja jest w stanie uleczyć wyłącznie obrażenia lekkie, powierzchowne i psychiczne, które nie spowodowały śmierci istoty (jej zejścia do poziomu agonii). Podczas jednej rundy objęta tym czarem istota regeneruje k10 obrażeń na każde pełne 100 UM mnicha.

5. SAMOWSKRZESZENIE

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 280 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: wybraną istotę napełnia potężną magią, zdolną przywrócić ją do życia w przypadku ewentualnej śmierci. Ciało zmarłego musi być kompletne i niedotknięte rozkładem. Zmarły ożyje w ciągu k5 dni (premiowane) od swej śmierci, jeśli jego dusza zdoła powrócić do ciała, czyli wykona on pozytywny rzut na szok (odporność nr 4). W wypadku nieudanego rzutu, dusza ulega rozpadowi, a zmarłego nie można już w żaden sposób wskreszyć. Z chwilą wskrzeszenia czar przestaje działać. Wskrzeszony nie posiada żadnych obrażeń, jest jednak bardzo wyczerpany i musi się porządnie wypaść (przez cały dzień). Ciało wskrzeszonego jest brzydsze – traci on permanentnie 1/10 część PR. Również jego odporność na szok maleje na stałe o 1/10. Uwaga: jeżeli mnich rzuca ten czar na innowiercę lub poganina, naraża się tym samym na zauważenie przez niechętne mu bóstwa. Szansa tego zauważenia równa jest 1% na POZ mnicha i z reguły jego efektem jest kara boska.

KRĄG VIII

1. STYL JEŻA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia wszelkie ciosy zadane mnichowi generują energię skierowaną na napastnika. W praktyce oznacza to, że napastnik otrzymuje połowę obrażeń, które otrzyma z jego ręki mnich. Może ich być o połowę mniej (czyli 1/4) jeżeli napastnikowi powiedzie się rzut na energię specjalną (odporność nr 5). Uwaga: wyzwana energia wyzwala się kierunkowo, a nie punktowo, co oznacza, że obrażenia otrzymują także napastnicy atakujący mnicha bronią o zasięgu 0 i 1.

2. REGENERACJA CIAŁA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 320 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: regeneruje wszelkie rany i przywraca brakującą część ciała. Potrafi również przywrócić życie, pod warunkiem, że ożywiane ciało ma choć jeden organ lub jedną kość zachowaną w całości. Ożywianej osoby dotyczą te same prawa, co w wypadku czaru *wskrzeszenie*, za wyjątkiem okresu wyczerpania, który jest skrócony do k10 rund. Jeżeli jednak *regeneracja ciała* dotyczy zwłok, z których pozostało mniej niż 50% tkanki, to rzut na szok stosowany podczas wskrzeszania zostaje zmodyfikowany o liczbę od -1 do -49, odpowiadającą

procentowi tkanki poniżej tych 50%. Uwaga: regeneracja ciała innowiercy może oznaczać popełnienie śmiertelnego grzechu, chyba że leczona postać jest żywa.

3. ZAKLĘCIE ASSANU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, jednorazowo staje się posłuszna mnichowi, ponadto jej życie i śmierć są uzależnione od jego jednego słowa (np. słowo *giń* powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała ona skutecznie działającej antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.) oraz całkowicie podlega woli mnicha i w żaden sposób nie jest w stanie mu się przeciwstawić lub zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) mnicha, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każdej 4 POZ mnicha. Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Zaklęta postać i mnich są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak tylko podczas skupienia. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy mnicha lub upłynie 1 rok/POZ mnicha od momentu przejęcia, zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać jego trwania. W trakcie działania tego czaru na postać nie działają inne zaklęcia *Assanu* oraz czary typu *urok*, *przejęcie*, *oczarowanie*, *hipnoza*.

4. REGENERACJA PAMIĘCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jeden umysł.

Opis: przywraca utraconą pamięć. Nie dotyczy szczególnych przypadków, jak np. klątwy. Przywraca jednocześnie utraconą Mądrość i inne współczynniki zmniejszone na skutek utraty pamięci. Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności, potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

5. POMOC NIEBIOS

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 minut/POZ.

Obszar działania: jeden współwyznawca.

Opis: po rzuceniu tego czaru mnichowi lub jego współwyznawcy przychodzi na pomoc specjalny wysłannik, taki jak anioł, potwór, demon itp. lub też dzieje się cokolwiek innego (wymyślonego przez MG), co w krytycznym momencie ratuje go z opresji. Czar nie ma efektu, jeżeli mnich nie złożył w ciągu ostatniego tygodnia wymaganej przez jego boga ofiary.

I. STYL BAZYLIJSZKA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia wszelkie ciosy zadane mnichowi trafiają w niewralgiczne części organizmu przeciwnika, powodując zatrzymanie pewnych funkcji fizjologicznych (najczęściej blokując dopływ krwi). W praktyce oznacza to, że ofiara staje się częściowo sparaliżowana (do czasu udzielenia jej pomocy, także przez niewykwalifikowaną osobę w postaci prostego masażu – trwa to pełną rundę) i nie może wykonywać żadnych czynności (jej Zręczność równa się 0 – co implikuje także obniżenie obrony). Uwaga: jeżeli sparaliżowana postać zostanie pozostawiona sama sobie, po upływie pewnego czasu (decyduje MG) umiera na skutek niedotlenienia organizmu, uszkodzenia organów, wychłodzenia itp.

2. GENIUSZ

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5000 pkt.

Czas rzucania: 9 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: czasowo pięciokrotnie zwiększa Intuicję postaci (z 1/10 INT do 1/2 INT). Postać, która zażyczy sobie z niej skorzystać, wykonuje rzut na wartość aktualnej Intuicji. Nieudany (ewentualnie wynik w granicach 96-100) powoduje, że postać nic nie może powiedzieć na dany temat, a na dodatek kończy to działanie czaru. Udanym rzutem na Intuicję oznacza, że postać na zasadzie wykorzystania swej Inteligencji jest w stanie wywnioskować poprawną odpowiedź na dane pytanie. Jest to jednak możliwe tylko wtedy, gdy MG uzna, że posiadana przez taką postać wiedza jest w stanie nasunąć jej prawidłową odpowiedź. Podawane przez MG odpowiedzi powinny najczęściej być niezbyt jasne, a więc zalecane jest używanie zagadkowości, symbolizmu, czy niedomówień. W wypadku ponownej próby rozgryzienia tematu, odpowiedź powinna być teoretycznie taka sama, co uzyskana poprzednio. Uwaga: w pewnych sytuacjach mnich posiadający bardzo dużą wiedzę na temat danej istoty ma prawo odkryć jej imię. Odnosi się to szczególnie do istot pochodzących z innych sfer egzystencji, gdyż często dzięki temu można zdobyć nad takową władzę. Podczas takiej próby mnich może jednak zostać zauważony przez niechętnie bóstwa i ukarany karą boską. Sprawdza się to rzutem na ZW.



3. POSŁUCHANIE U BOGA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 9 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/50 Wiary.

Obszar działania: specjalny (modlitwa).

Opis: podczas medytacji czar ten pozwala po pomyślnej modlitwie (udanym rzutem na Wiarę i Zauważenie) otrzymać telepatyczny kontakt z bogiem lub z jego awatarem. Pozwala to, zadać kilka pytań (jedno na każde dwa poziomy mnicha) odnośnie istotnych problemów wiary (zależnie od MG). Uwaga: wola bóstwa w wyjątkowych sytuacjach może pozwolić na uzyskanie informacji odnośnie imion własnych, np. demonów oraz lokalizacji specyficznych miejsc, przedmiotów, czy istot z innych sfer egzystencji itp. Mnich może jednak pytać tylko o istoty, miejsca lub przedmioty, które widział na własne oczy.

4. REGENERACJA ENERGII ŻYCIOWEJ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 450 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota (współwyznawca).

Opis: pozwala przywrócić wysrane przez martwiaki punkty Żywotności lub Siły Fizycznej oraz jednorazowo przywraca 1 punkt Energii Życiowej na każdy poziom mnicha. Jest też w stanie przywrócić energię jakimkolwiek pozostałościom po istocie, która dawno temu rozsypała się w proch lub został z niej wysany PM (o ile dysponuje się minimum 1 gramem prochu z jej ciała). Taki proch poddany dodatkowo *fenomenowi* (lub innemu analogicznemu w działaniu czarowi) można przemienić w część ciała, której można użyć do *regeneracji ciała*, co daje tej istocie szansę na odzyskanie życia i swej naturalnej postaci. Uwaga: regeneracja innowiercy może oznaczać popełnienie śmiertelnego grzechu, chyba że leczona postać jest żywa.

5. ZACHOWANIE ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt. + równy naturalnej ŻYW.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 24 godziny.

Obszar działania: mnich.

Opis: powoduje, że mnich zyskuje ponadnaturalną Żywotność dziesięć razy większą od poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa Energii Życiowej, odporności i rozciągliwości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. *uzdrowiona*, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy. ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie życzył mnich. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego rzutu na połowę UM.

KRĄG X

1. STYL SKORPIONA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia wszelkie ciosy zadane przez mnicha są ciosami śmiertelnymi, mogącymi zabić przeciwnika. W praktyce oznacza to, że każde trafienie automatycznie staje się trafieniem krytycznym, a jego szczegółowy efekt jest losowany z odpowiednich tabeli.

2. SFERA UZDROWIEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: 2 rundy + 1 runda/POZ.

Obszar działania: 2 metry + 1 metr/POZ wokół.

Opis: wszyscy, którzy znajdują się w zasięgu działania czaru, na koniec każdej rundy za wolą mnicha zostają uzdrowieni (patrz czar *uzdrowienie*, str. 157). Dotyczy to także ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.

3. FENOMEN

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli mnicha. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota lub naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja czaru w jego szczególnych



zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik (z wyjątkiem Zauważenia), jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

4. MĄDROŚĆ PRZEORÓW

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 dzień.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: specjalny.

Opis: czar ten można rzucić tylko raz dziennie i to tylko wtedy, gdy rzucający medytuje pod gołym nocnym niebem (o odpowiedniej pogodzie decyduje MG). Dzięki temu zaklęciu mnich rozpoznaje prawdę i kłamstwo w określonej historii. Może również poznać prawdziwe imię dowolnej istoty z tego planu egzystencji, czy hasło-zaklęcie uaktywniające magiczny przedmiot, jednak pod warunkiem, że wcześniej widział już tę istotę czy przedmiot. Czar pozwala także na rozwiązanie prostego problemu lub zagadki, przeczucie sensu danej misji, a nawet na dowiedzenie się jaką misję należy podjąć w celu np. zmazania grzechu, odnalezienia źródła zarazy, czy zdobycia paładyńskiego miecza. Umożliwia także poznanie imienia najodpowiedniejszej istoty mogącej pomóc lub przeszkodzić w określonym zagadnieniu.

5. NAWRÓCENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: powoduje, że innowierca staje się niewierzącym, niewierzący współwyznawcą mnicha, a wierzący – fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i mnicha jest w stanie bez wahania poświęcić własne życie. Efektowi czaru ofiara podlega tylko wtedy, gdy nie wykona udanego rzutu na sugestię (odporność nr 2). Postać, która wskutek działania *nawrócenia* zmieni swoje wyznanie, od nowa losuje współczynnik wiary. Podczas modlitwy do nowego bóstwa, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji wybranej przez MG, istnieje ryzyko zauważenia przez poprzednie bóstwo (rzut na Zauważenie). Najczęściej kończy się ono upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów, MG ma prawo zadecydować o karze boskiej.

1. STYL SMOKA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: 0.

Czas działania: k10 rund + 1 runda na POZ.

Obszar działania: mnich.

Opis: pod wpływem tego zaklęcia mnich jest w stanie kumulować energię obrażeń i wysyłać ją w kierunku przeciwnika. W praktyce oznacza to, że każde trafienie zadaje mnichowi połowę obrażeń, a skumulowana nadwyżka w następnej rundzie wzmocni siłę ataku mnicha.

2. PANACEUM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 000, ewentualnie 50 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

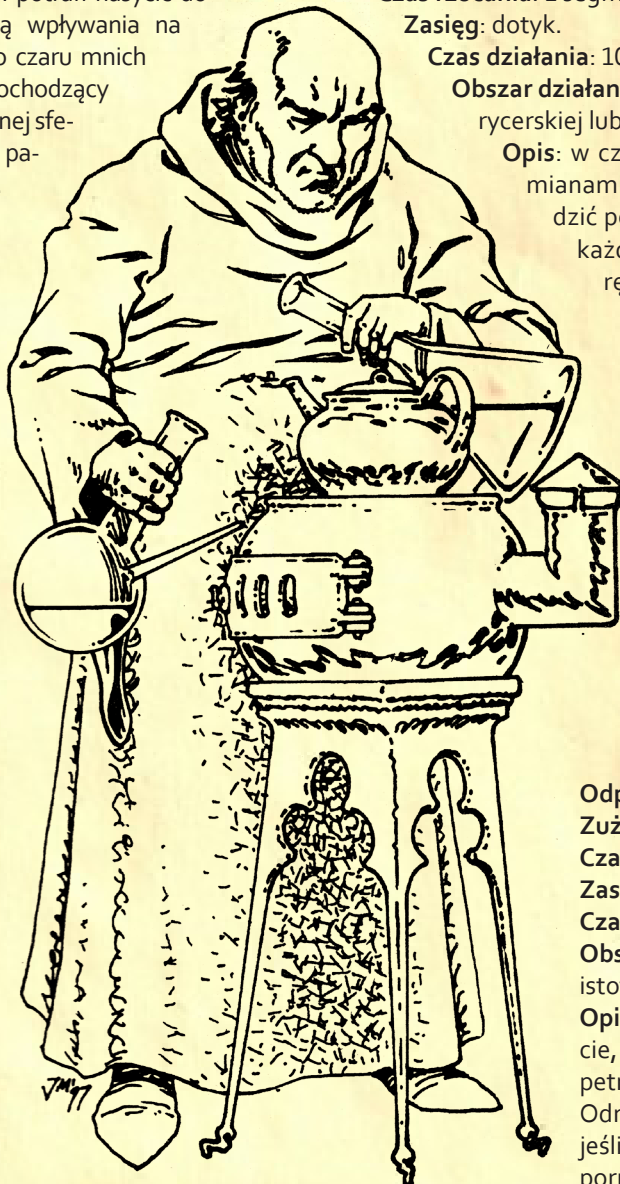
Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr wody/10 POZ.

Opis: kosztem ogromnej ilości PM potrafi nasycić doskonale oczyszczoną wodę mocą wpływania na życie. Jeżeli przed rzućeniem tego czaru mnich dostarczy odpowiedni ekstrakt pochodzący z ciała ewidentnie dobrej istoty z innej sfery egzystencji, do spreparowania panaceum wystarczy zaledwie 50 PM.

Istota, która wypije około 1/4 litra tak przyrządzonego płynu zostaje uzdrowiona (patrz czar *uzdrowienie*, str. 157). Litr wypitej wody powoduje fizyczne odmłodzenie postaci o k5 lat. Nigdy wpływa to na współczynniki psychiczne, biegłości oraz zdobyte doświadczenie. Współczynniki fizyczne nie ulegają zmianie, jeśli odmładzana postać nadal znajduje się w wieku średnim dla danej rasy (w przypadku ludzi pomiędzy 15 a 50 rokiem życia). Wypite jednorazowo dwa litry umożliwiają zregenerowanie utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten zbliżony jest do czaru *regeneracja ciała*, jednak może zadziałać tylko na istoty żywe. Dodatkowo następuje uzdrowienie oraz fizyczne odmłodzenie postaci o maksimum 2k5 lat. Istota, która nie jest w stanie spożyć 2 litrów panaceum za jednym razem, nie może skorzystać z tej formy działania napoju. Uwaga: każde 0,25 litra wody życia, które dostanie się na ciało martwiaka, zadaje mu k100 × 10 poważnych obrażeń.



Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: dotknięta osoba przeistacza się w inną postać (losową, ale nie zwierzęcą), która posiada nowe cechy (współczynniki), choć zachowuje częściową pamięć (jednak nie PD czy POZ). Najczęściej spotykane rasy humanoidalne to ludzie, orki (półorki, orki wyniosłe, orkony), elfy (półelfy), gnomy, krasnoludy, gobliny (gobory), hobgobliny (hobgobory), gno-le, hobbity, ogry (ogrylliony), olbrzymy (szklary), trolle, minotaury, troglodyci i wiele innych, zależnie od miejsca występowania. Podobnie losuje się profesję i POZ (10% na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd.). W niektórych sytuacjach MG może wybrać dla istoty podlegającej *reinkarnacji* dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.

4. AURA ŚWIĘTOŚCI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: przedstawiciel kasty klerycznej, rycerskiej lub łowca.

Opis: w czasie trwania czaru nic poza przemianami boskimi nie jest w stanie zaszkodzić postaci noszącej *aurę świętości*, zaś każda istota, która podniesie na nią rękę, zostaje obłożona śmiertelnym przekleństwem (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwą (współwyznawca). Uwaga: istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego aurą i nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, natychmiast ginie. Przy każdym ataku sprawdza się działanie tego zaklęcia.

5. OŻYWIENIE

KAMIEŃ

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna skamieniała istota.

Opis: pozwala przywrócić ciało istocie, która wcześniej została poddana petryfikacji (zamieniona w kamień). Odmieniana istota przeżyje ten efekt, jeśli pozytywnie wykona rzut na odporność nr 4 (szok).



CZARY SZAMANÓW

MAGICZNE TATUAŻE

Szamani, jako jedyna z profesji, posiadają zdolność wplatywania czarów w magiczne malunki na powierzchni ciała. Mogą przyjmować one formę tatuaży, które działają permanentnie lub zwykłych malunków wykonanych farbą, węglem lub np. błotem – działają one jednorazowo w momencie uaktywnienia lub stale do chwili zatarcia malunku na ciele. Szczegółowe informacje na temat ewentualnego wplecenia czaru w tatuaż znajdują się w opisie zdolności profesjonalnej szamana oraz przy poszczególnych, możliwych do naniesienia na malunek, czarach.

KRĄG I

1. ZDROWIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1 pkt, ew. 10.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: szaman zaklina opiekuńcze duchy, aby opiekowały się naznaczoną malunkami postacią, dzięki czemu dwukrotnie zwiększa efektywność jej naturalnego oraz dodatkowo leczy 1 ranę na POZ szamana. Są istoty, na które ten czar nie działa (np. żywioły). Starcie malunków kończy działanie czaru, zaś poświęcając 10 dodatkowych PM można na stałe zakląć ducha w tatuażu na ciele postaci – ale wówczas efekt działania czaru nie kumuluje się z zaklęciem rzuconym ponownie lub innymi podobnymi zaklęciami.

2. PODDANA DUSZA

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: specjalny.

Opis: przywołuje półmaterialną, widmową duszę przypominającą znaną szamanowi martwą osobę. W zależności od życzenia i realizmu, istota taka ma połowę PR pierwowzoru. Dysponuje także połową SF i MD, którą ma szaman. Postać na życzenie może także stawać się widzialna lub niewidzialna dla wszystkich lub konkretnych osób. Niekiedy jej wygląd, zachowanie i sytuacja mogą przstraszyć osobę, która widzi ją pierwszy raz. W praktyce poddana dusza służy do przenoszenia różnych przedmiotów i do wykonywania prostych czynności, w których posługuje się SF. W usługiwaniu może poruszać się za pomocą wolnego latania (maksymalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać 5 metrów). Wykonywane polecenia muszą być podane słownie i z bliskiej odległości, przy czym pierwszeństwo w wykonaniu mają rozkazy szamana. Wydawane polecenia powinno się bardzo dokładnie precyzować, gdyż jak każda istota dysponująca śladową INT (równą 1 punkt), będzie ona bardzo dokładnie je wykonywała. *Poddana dusza* rozmywa się i czar przestaje działać w momencie, gdy minie 12 godzin. Dodatkowo istota ta ulega zniszczeniu w chwili jakiegokolwiek jej zranienia czynnikiem fizycznym, magicznym lub gdy szaman rzuci ponownie ten czar.

3. TOTEM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 rok.

Obszar działania: szaman.

Opis: dany gatunek zwierzęcia (wybrany z charakterystycznych dla szamana stron) czyni dla niego świętym. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiać i za wszelką cenę chronić od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem 1k10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż dzień na POZ szamana. Będąc pod postacią danego zwierzęcia, szaman posiada standardowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczne do POZ zwierzęcia odpowiadającego połowie POZ szamana. Podczas bycia zwierzęciem szaman zachowuje się swoją INT, MD, świadomość oraz własną wolę. Nie może jednak wykonywać czynności, których dane zwierzę nie potrafi (np. po zamianie w żmiję nie da się mówić). W czasie działania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej magicznej cechy. Powstaje ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia. Przykładem tego może być totem sokoła, który podwaja zasięg wzroku i umożliwia rozróżnianie z daleka małych obiektów; totem kota – umożliwiający stałe widzenie w ciemnościach albo naturalne, ciche chodzenie; totem żółwia – dwukrotnie spowalniający proces starzenia się; totem żaby – dwukrotnie wydłużający odległość skoków; totem ryby – pozwalający na dwukrotnie dłuższy czas nurkowania itp. W wypadku innych zwierząt cechę tę ustala i modyfikuje MG, w zależności od wybranego gatunku. Czar kończy się w momencie agresji ze strony szamana względem wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po upływie roku lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z transformacji można wyjść w każdej chwili kosztem k10 rund).

4. BŁOGOSŁAWIENSTWO DUCHÓW

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 1, ew. 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: szaman zaklina opiekuńcze duchy, aby niosły pomoc postaci, na którą zostanie rzucone to zaklęcie, co objawia się premią do TR, OB, UM oraz do szansy użycia zdolności profesjonalnych równą 1/10 (współwyznawcy) lub 1/20 (wyznawcy innych bogów) WI szamana. Pozwala ono również na wykonanie drugiego rzutu obronnego na strach w wypadku, gdy pierwszy był nieudany. Uwaga: zużywając 5 PM na rzucenie tego czaru można nanieść jego efekt na malunek na ciele postaci, odwołując jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa „jestem pobłogosławiony” lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa w normalny sposób.

5. PRZERAŻENIE

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/POZ.

Opis: szaman przywołuje przekłute dusze, które w umyśle ofiary wywołują atak panicznego strachu, o ile nie odeprze go ona udanym rzutem na odporność nr 2. Przerazona ofiara stara się uciec jak najdalej od szamana z maksymalną możliwą do osiągnięcia prędkością. Jednakże MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki i odpowiednio modyfikować jej prędkość. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki, ofiara wykonuje rzut na sugestię (odporność nr 2) – udany oznacza przerwanie działania czaru. W momencie, gdy przerażona postać nie może uciec, wtedy wykonuje rzut na szok (odporność nr 4). Udany kończy działanie strachu, zaś nieudany powoduje, że postać mdleje na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru także już na nią nie działa. Uwaga: nałożenie czaru na malunek lub tatuaż, pozwala szamanowi na uaktywnienie czaru zgodnie z własną wolą – np. po wypowiedzeniu w myślach hasła (opóźnienie 1 segment). Wówczas potrzebny na aktywację potencjał pobierany jest z many szamana, a jeśli jest to niemożliwe – z jego ŻYW.

6. ROZŚWIETLENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 1 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 10 rund/POZ.

Obszar działania: sfera o średnicy 10 metrów.

Opis: w niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum jest miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku Trafienie, Obrona, UM oraz szansa powodzenia użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt. Uwaga: ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).

7. PRZELAMANIE SŁABOŚCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo pozwala zatrzymać agonię w dowolnym jej momencie lub każdy typ krwawienia. Czar ten jednorazowo potrafi także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), *oczarowania* (ale nie *uroku*), *hipnozy*. W ten sam sposób może także zniwelować psychiczny lub fizyczny paraliż postaci, a także przywrócić świadomość istocie ogłuszonej. Energia ta może być używana także do jednorazowego uleczenia z bólu lub ze zwykłego zmęczenia (typu zadyszki), o ile ono już zaistniało. Jeżeli czynnik, z którego wyleczył ten czar, zadziała ponownie, to nie chroni on przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać w której zastopowano agonię (ale jej nie uleczono) dostanie nowe obrażenia, to agonía na nowo jej się odnawia. Postacie

z poważnymi obrażeniami, u których zastopowano agonię tym czarem, mogą być leczone tylko przez *leczenie poważnych obrażeń* lub *uzdrowienie*. Naniesienie tego czaru na ciało postaci malunku spowoduje uaktywnienie zaklęcia w momencie zaistnienia odpowiedniego czynnika – zmęczenia lub krwawienia. Zużywając 50 PM i zaklinając czar w tatuaż, pozwala na stałe przerywać każde krwawienie i zapobiega samoistnemu pogłębianiu się agonii – nie powoduje jednak odzyskania przytomności jeśli postać ją straci.

8. SYMBOL NIETYKALNOŚCI

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota (znak runiczny).

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten znak, zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu *pocisk* lub *pio-run* i podobne, działające na odporność nr 9 lub ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (belt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Symbol może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni – długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziaływanie niszczy go. Szaman może również nałożyć symbol w postaci malunku na ciele – wówczas symbol działa dopóki nie zostanie uaktywniony lub starty. Poświęcając 500 PM szaman może zakląć symbol nietykalności w tatuaż – wówczas będzie on działał stale, ale między jednym a drugim zadziaływaniem będzie musiał się naładować – w praktyce oznacza to jeden efekt na 24 godziny.

9. LOKALIZACJA POŻYWIEŃ/WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 runda.

Obszar działania: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ.

Opis: szaman przyzywa duchy lokalnych zwierząt, które prowadzą go do pożywienia lub wody, które znajdują się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub tego, które wskaże. W momencie lokalizacji szaman musi być skupiony (rozproszenie uwagi uwalnia ducha, który odchodzi).

10. MNIEJSZY TOTEMICZNY TATUAŻ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 10 + 10 pkt./POZ.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: to zaklęcie należy wpleść w tatuaż własnoręcznie wykonany przez szamana. Wiąże on w nim duszę zwierzęcia, którego cecha zostaje połączona z ciałem postaci. W praktyce oznacza to możliwość podniesienia dowolnego współczynnika (oprócz ZW) o 1 punkt na POZ szamana lub jednej wybranej odporności o 2 punkty na POZ.

KRĄG II

1. WYWOŁANIE DESZCZU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: k10 rund.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 runda na POZ.

Obszar działania: kwadrat o boku 5 m na POZ.

Opis: szaman, stojąc pod gołym niebem i kondensując w powietrzu parę, wywołuje krótkotrwały zwykły deszcz. W suchym otoczeniu (step, pustynia itp.) trwa on połowę krócej, a podczas deszczowej pogody (tzn. gdy zanoszą się na deszcz) dwukrotnie dłużej. Normalnie deszcz ten o 10 pkt. redukuje Trafienie, UM i szansę użycia zdolności, o 1/4 osłabia siłę czarów zadających obrażenia od ognia (ew. również czas ich trwania) i ma szansę (5%, kumulatywne, na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (pochodni, ogniska itp.). Uwaga: w czasie suszy itp. wywołanie deszczu można rzucić tylko 1 raz na 1k10 dni.

2. PIORUN

Odporność: elektryczność, nr 9.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: daleki.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: z ręki szamana po linii prostej wystrzeliwuje promień elektryczności. Dochodząc do celu, razi on każdą istotę stojącą dokładnie na drodze. Każda ofiara czaru otrzymuje 1k10 obrażeń/2 POZ szamana, jeżeli jednak nie wykona udanego rzutu na odporność nr 9, otrzymuje ich dziesięciokrotnie więcej. Uwaga: posiadanie w ręku całkowicie metalowych broni (np. mieczy, szablí itp.) o 10 pkt. zmniejsza szansę odparcia czaru. To samo dotyczy także noszonych metalowych zbroi.

3. WYWOŁANIE/PRZELAMANIE

ZMĘCZENIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 lub 40 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 5, przez okres k10 rund czuje się tak wyczerpana, że nie może robić nic, z wyjątkiem biernego bronięcia się. Obronę jej w takim przypadku liczy się tylko ze zbroi i magii ponadto należy ją zmniejszyć o 20 pkt., ze względu na znaczne osłabienie ZR. Wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie większy PM, można uzyskać efekt, który na stałe potrafi przełamać (zniwelować) dany efekt zmęczenia lub wyczerpania. W wypadku przywracania do pełnej możliwości działania, postaci, która była wskrzeszona lub została wyleczona z agonii, musi wykonać ona rzut na szok, inaczej ten czar nie tylko nie zadziała pozytywnie,

ale dodatkowo zada jej 100 obrażeń umysłowych. Uwaga: na postaci z wytrzymałością lub podobną zdolnością czar ten działa k5 rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący. Uwaga: wplecenie czaru w tatuaż i wydanie 1500 PM pozwala postaci natychmiast wracać do pełni sił (po ew. rzucie na odp. nr 4), ale kolejne uaktywnienie tatuażu będzie możliwe dopiero po odbyciu trwającego 24 godziny odpoczynku.

4. WYKLĘCIE DUCHÓW

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba (od 100 pkt. Wiary dodatkowo 1 osoba/2 POZ).

Opis: postać, ilekroć znajdzie się blisko uświęconego miejsca danej wiary lub nekropolii, ma jednorazową szansę (bez względu na to jak długo przebywa w pobliżu tego miejsca) na bycie zauważonym przez psotne duchy powiązane z tym miejscem. Jeśli nie wykona udanego rzutu na odporność nr 3, oznacza to, że duchy uprzykrzają życie postaci, co objawia się wewnętrznym niepokojem, nerwami i stresem oraz częstymi nocnymi koszmarami lub bezsennością. W tym czasie wyklęta postać ma o 10 punktów obniżoną szansę na powodzenie jakiegokolwiek czynności i działa to do czasu rozgrzeszenia przez szamana o POZ wyższym od rzucającego czar lub zdjęcia klątwy.

5. LECZENIE/JĄTRZENIE

LEKKICH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ szamana, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne). Czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze ona tego czaru rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie *jątrzenia* oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar szamana (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszyć postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *leczenie poważnych obrażeń*, *uzdrowienie*, *regeneracja ciała* itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladynskiego przywrócenia vitalności natychmiast kończą działanie *jątrzenia*. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii. Uwaga: nałożenie czaru na magiczny tatuaż (przy koszcie 600 PM) pozwala całkowicie uodpornić ciało na użycie *jątrzenia*.

6. JASNOŚĆ UMYŚLU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: istota, na którą został rzucony ten czar, zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem INT i MD o 10 pkt. + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach wzrastają o połowę tej wartości. W wypadku rzucenia tego czaru na innowiercę, istnieje pewna szansa (50% zmniejszona o 5% na POZ), że będzie miał on odwrotny skutek, analogicznie zmniejszając wyżej wymienione współczynniki. Efekt *jasności umysłu* nie kumuluje się, tzn. czar nie podwyższa współczynników już w ten sposób podniesionych.

7. ZAKLĘCIE WZROKU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 godzin.

Obszar działania: oczy.

Opis: pozwala postaci, na której oczy został rzucony, widzieć w ciemnościach każdego rodzaju tak jak w półmroku (tzn. z ograniczeniem 10 pkt. do TR, OB, UM i innych zdolności). Szaman (tylko on) może przy pomocy tego czaru widzieć istoty niewidzialne (ale nie przedmioty i postacie niematerialne).

8. OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ.

Opis: jednorazowo pozwala uzdatnić do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając ją brudu, nieświeżości, trucizny i czynników chorobotwórczych, nie zmienia jednak smaku, właściwości odżywczych i możliwości spożycia.

9. POBUDZENIE/OSŁABIENIE

EMOCJI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 2 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota + 1 istota/5POZ.

Opis: sugestia ta pobudza lub osłabia emocje istoty, która nie odparła czaru rzutem na odporność nr 2. Po wzbudzeniu emocji taka postać jest podenerwowana i ew. agresywna. Każde sprawdzenie

reakcji w tym stanie ma o 10 pkt. gorszy rezultat. W trakcie trwania czaru, istotę denerwuje każdy niestereotypowy gest innej osoby, czy sytuacja (zależnie od MG i ew. od rzutu na reakcję). Osłabienie emocji spowalnia SZ istoty o 10 pkt. + 1/POZ szamana. Dodatkowo istotę taką można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć (tzn. jej rzut na aktualną SZ liczony jest względem połowy wartości tego współczynnika). Czar ten może być wykorzystywany przy łagodzeniu podrażnionej istoty, czy likwidowaniu wpływu szału (np. automatycznie wyprowadza z dowolnego typu furii i przez najbliższy czas uniemożliwia wpadnięcie w nią). Uwaga: jeżeli tym czarem szaman jest w stanie objąć więcej niż 1 istotę, to zamiast tego, może sprawić, by jedna istota broniła się dodatkowo jeszcze tyle razy, ile dodatkowo osób mógł objąć tym czarem.

10. TATUAŻ NIESPOKOJNEGO DUCHA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: pozwala na zaklęcie w tatuażu niespokojnego ducha, który uaktywnia się w momencie wykrycia pewnych emocji lub intencji, automatycznie informując o tym właściciela tatuażu. Duch może wykrywać miłość, złość, nienawiść, zazdrość, porządanie, kłamstwo, strach, działanie wbrew własnej woli, chęć zdrady itp. Uwaga: duch nie ma możliwości lokalizowania źródła emocji, tj. nie wskazuje zakochanej osoby w tłumie, ale w oczywisty sposób wraz ze zbliżaniem się do takiej osoby, duch będzie coraz bardziej niespokojny (tylko dotknięcie takiej osoby pozwala zyskać całkowitą pewność). Ponadto duch wykrywa także emocje właściciela tatuażu, więc nie będzie w stanie stwierdzić czy np. kochanek właściciela podziela jego afekt.



KRĄG III

I. KAMIENNA SKÓRA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 10 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: szaman.

Opis: uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt. + 10 pkt. wyparowań na POZ szamana. Ponadto dodaje ona 20 pkt. do odporności fizycznych oraz na niektóre czary specjalne (np. *wyssanie Energii Życiowej*). Zakłęcie to automatycznie chroni przed lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. *Kamienną skórę* niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu *skruszenie kamienia*.

2. WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala wykryć charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Zakłęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i ewidentności charakteru. Czarem tym można też ukryć charakter, by podczas jego wykrywania wskazać inny (działa maksymalnie przez 1 godzinę/POZ szamana).

3. LEWITACJA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: danej istocie lub przedmiotowi o wadze mniejszej od UM szamana (w kg), umożliwia pionowo unosić się lub opadać (z prędkością 2 metrów na rundę) albo utrzymać się na danej wysokości. Odpychany lub ciągnięty obiekt może być dodatkowo przesunięty na danej wysokości w bok. Istoty, które nie mają ochoty oderwać się od ziemi, są w stanie nie być objęte czarem, jeżeli czegoś mocno się przytrzymają (i nie zostały zaskoczone) lub gdy wykonają udany rzut na odporność nr 5. Dyspozycje o wysokości, na której postać lewituje, czas, w którym ma zacząć się zniżanie lub odwołanie czaru w dowolnej chwili, ustala szaman w chwili rzucania czaru. Każdy umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się na lewitującej postaci lub rzeczy przez minimum 3 segmenty (w wypadku lewitacji siebie, czyni to podświadomie), może wydać nowe dyspozycje. Postać lewitującą traktuje się jakby była częściowo w trudnych warunkach. W tym wypadku oznacza to do połowy zmniejszenie trafienia i UM oraz zwiększenie obrony o 30 pkt. Po zatrzymaniu się na ustalonej wysokości, wszystko wraca do normy. Postać, która spadnie z wysokości, odnosi 1k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku (bez względu na wyparowania) za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, którym nie powiedzie się rzut na wytrzymałość, otrzymują

1k10 uszkodzeń/2 metry lotu. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połowę lub nawet całkowicie je pominąć. Uwaga: połączone czary, rzucane przez kilku szamanów, są w stanie podnieść nawet giganta.

4. UŚWIĘCENIE ZIEMI

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: 1 pole/POZ.

Opis: na najbliższe 24 godziny poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nieprzekłęty obszar. Wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie dodatkowe 10 pkt. do trafienia, obrony, UM, WI, szansy wykonywania zdolności oraz do odporności – w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to 10 pkt. do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru mają dwukrotnie zwiększoną antyodporność. Jakikolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na uświęconą ziemię, muszą przełamać chroniące ten obszar zakłęcia (rzutem na połowę odporności nr 3). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak na o połowę mniejszą szansę trafienia oraz o 20 pkt. mniejszą obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna nieczysta istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez 2 rundy + rundę/POZ rzucającego, to zakłęcie to traci swą moc. Uwaga: rzucający wybiera pola pod ten czar. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.

5. ROZMOWA Z DUSZĄ

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 60 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: zakłęcie to jest w stanie zadziałać tylko jeżeli zostanie rzucone na trupa z zachowaną całą czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru, szaman jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą danej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna rzucający ten czar. W wypadku, gdy powyższy warunek jest spełniony, skupiona postać przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem, jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w każdej rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie albo wysłuchać odpowiedzi, jednakże nie może się w tym znaleźć więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dopytywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane, skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie. Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jednakże w wypadku niezgodności jej charakteru z charakterem szamana lub jeżeli postać jest czy była wroga, wtedy może mówić zagadkami albo w inny sposób unikać udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje. Uwaga: czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadowi np. po nieudanej próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

6. CEREMONIA DUCHÓW

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: 5 metrów wokół.

Opis: w trakcie trwania czaru dwukrotnie zwiększa antyodporność rzuconych przez szamana czarów czy używanych zdolności, ponadto może być użyta jednorazowo do stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywaniu określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem szamana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów uświęcających dany obszar. Rzucona w imię czegoś niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

7. WYKRYCIE KŁAMSTWA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 5 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: półbóg.

Opis: u osoby, z którą szaman rozmawia, zaklęcie pozwala wykryć każdą udzieloną świadomie nieprawdziwą informację. Nie wykryje jednak kłamstw wynikających z niewiedzy lub głupoty rozmówcy oraz takich, w które dana osoba wierzy i jest przekonana o ich prawdziwości.

8. PSEUDOETERALNOŚĆ

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: półbóg (od 10 POZ także współwyznawcy).

Opis: przy pomocy tego czaru szaman jest w stanie tak przemienić ciało, że staje się one półmaterialne (analogiczne do eteralnego, ale niezmiennie w kształcie). Zamianie ulega razem z szamanem tylko jego niemagiczne ubranie i zbroja oraz niezbyt duże przedmioty (też niemagiczne, a więc odpada amulet), które nie odstają od ciała (maksymalnie o wielkości typowego miecza lub młota). Obrona i wyparowania zbroi, którą miał na sobie szaman, chronią go normalnie. To samo dotyczy własnej skóry (nawet umagicznionej). Bronie, które uległy eteralności razem z szamanem w trakcie działania czaru, zachowują swe normalne właściwości, ponadto są w stanie zadawać rany istotom niematerialnym, a zwykłe niemagiczne zbroje lub ochronne skóry większości istot chronią tylko połowicznie przed ciosami zadanymi taką bronią (traktuje się, jakby miały połowę obrony i wyparowań). *Pseudoeteralność* umożliwia przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ szamana. W czasie działania czaru wszelkie niemagiczne bronie

i naturalne czynniki zadają szamanowi o 10 ran mniej na każdy jego POZ. Jeżeli koniec działania czaru zostanie szamana w trakcie przenikania dużej powierzchni lub przedmiotu na wysokości żywotnego organu (zależnie od MG), to natychmiast ginie, a jego ciało ulega np. przepołowieniu (jeśli np. przechodził przez drzwi).

9. NIEWIDZIALNOŚĆ

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 3 pkt.

Czas rzucania: 3 segmenty.

Zasięg: bliski.

Czas działania: potencjalnie 1 dzień (24 godziny).

Obszar działania: 1 istota lub przedmiot.

Opis: w trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych i energicznych. Niewidzialnej postaci dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć ofiarę przy pierwszym ataku (rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy jej aktualnej SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar, nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie, ma obronę liczoną z całej aktualnej ZR.

10. TATUAŻ PROTEKCJI CIAŁA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 200 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: tatuaż musi pokrywać całą powierzchnię ciała postaci. Jeśli któraś kończyna nie będzie nim pokryta, wówczas ochrona na nią nie zadziała. Nie oznacza to jednak, że malunki mają pokrywać całą powierzchnię skóry – wystarczy tylko fragment na każdej części ciała – głowie, ramionach, nogach i torsie. Zwykle przyjmuje on formę bluszczu, szlaczków lub symboli, biegnących wokół całego ciała. Efektem działania tatuażu jest zwiększenie wyparowań skóry postaci o 5 punktów na każdy POZ rzucającego czar szamana.

KRĄG IV

I. WZMOCNIENIE CZARU

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda/2 POZ.

Obszar działania: następny czar.

Opis: jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM szamana.

2. LECZENIE CHORÓB

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 8 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp., ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny lub przekleństwa. Czar ten pozwala też leczyć większość lekkich chorób umysłowych (decyduje MG).

3. OSTATNIE TCHNIENIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 20 pkt.

Czas rzucania: runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: k10 rund.

Obszar działania: 1 metr na POZ.

Opis: nawiązuje kontakt z duszą, która ostatnia zginęła w tym miejscu (w promieniu 1m/POZ szamana). Jest w stanie określić ile osób było przy tym obecnych, usłyszeć ostatnie wypowiedziane słowa, a nawet zobaczyć ostatnie widziane przez duszę przed śmiercią obrazy. Uwaga: obrazy są mgliste i rozmyte, da się rozpoznać napastnika, jeśli jest on bardzo dobrze znany szamanowi, jeżeli nie, można określić najwyżej płeć, rasę, ew. wyraźne znaki szczególne, np. bardzo niski wzrost (decyduje MG).

4. KOSZMAR SENNY

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 4 segmenty.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: u posiadającej inteligencję postaci, która nie odeprze czaru udanym rzutem na odporność nr 2, przez okres najbliższych nocy (codziennie podczas snu) wywołuje niesamowicie realistyczne koszmary, których główną ofiarą jest śniący. W takim śnie pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki itd., zależnie od fantazji szamana, ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. walcząc z sobowtórą). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy przeżycia, inaczej, jako zbyt nierealistyczny, koszmar może tej nocy nie zadziałać (oczywiście gra gracza i MG może mocno to modyfikować). Jeżeli taka postać zginie we śnie, to budząc się, musi wykonać rzut na przeżycie (odporność nr 4), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

5. POMINIĘCIE

Odporność: iluzja, nr 1.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 10 rund/POZ.

Obszar działania: przedmiot lub istota do 1 metra/POZ.

Opis: pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona ona udanego rzutu na odp. nr 1, wtedy nie dostrzega go. Magia pominięcia działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nie-

odparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofierze czaru osoba widząca ten obiekt dołącznie go wskaże, automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji – można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakiegokolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot. Uwaga: pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki), czar ten jest analogiczny do *niewidzialności*.

6. WZROK PRAWDY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 2 rundy + 1 runda/POZ.

Obszar działania: zasięg wzroku jednej istoty.

Opis: pozwala widzieć prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto czytać im w myślach (jeśli nie są chronione). Szaman wykrywa wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Przedmioty, poddane oględzinom (pełna runda), ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

7. ŚWIATŁOŚĆ/CZERN

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 0.

Obszar działania: 2 metry/POZ wokół.

Opis: wszystkie martwiaki (albo żywe istoty – w wypadku rzucania *czerni*), a także postacie ewidentnie złe (dobre), które znajdują się wewnątrz sfery *światłości* (*czerni*), jeśli nie odeprą zaklęcia rzutem na odporność nr 3, giną, choć ich ciała nie odnoszą żadnych ran (śmierć umysłowa). Czar ten nie działa na rzucającego go.

8. NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE

TRUCIZNY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota, ew. 1 litr/POZ.

Opis: w dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków i spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez szamana o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne, ofiara trucizny musi wykonać pozytywny rzut na szok. Konsekwencje niepowodzenia są identyczne, jak przy *wskrzeszaniu* (patrz odpowiedni czar kapłański, str. 159). Czar ten rzucony przez szamana o wybitnie złym etosie, potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3. Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

9. NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD

I PRAGNIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 4 pkt.

Czas rzucania: 6 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień/POZ.

Obszar działania: jedna osoba.

Opis: postać pod wpływem tego zaklęcia w żaden sposób nie odczuwa głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru, postać musi przez ten sam okres wypoczywać w dobrych warunkach z pełnym zaopatrzeniem w jedzenie i picie. W przeciwnym wypadku w każdy taki dzień ma sprawdzane czy przeżyje (rzutem na odp. nr 4).

10. TATUAŻ ZUPEŁNEJ ODPORNOŚCI

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: zapewnia całkowitą odporność postaci na ogień, mróz, brak powietrza, krwawienie (agonia nie pogłębia się), starzenie się, strach, trucizny, głód i pragnienie, elektryczność lub polimorfie i petryfikację. Każdy kolejny tatuaż tego typu (chroniący przed innym czynnikiem) kosztuje 10 razy więcej niż poprzedni.

KRĄG V

I. LECZENIE/JĄTRZENIE

POWAŻNYCH OBRAŻEŃ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: jednorazowo leczy 100 pkt. obrażeń na każde 5 POZ szamana, przy czym obejmuje to też rany śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki i niektóre istoty z innych sfer egzystencji. Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako *jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego rzutu na akt. ZR, zmniejszoną o obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze ona czaru rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie *jątrzenia* oraz każdego, które nastąpi potem, postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt. obrażeń/5 POZ rzucającego czar szamana. Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *leczenie poważnych obrażeń, uzdrowienie, regeneracja ciała* itp. Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego przywrócenia vitalności także natychmiast kończy działanie *jątrzenia*. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: obrażenia odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

2. ANIMACJA TATUAŻU

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Zużycie PM: 100 pkt.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: podczas wykonywania tatuażu dowolnego typu, szaman może wplątać we wzory wolne duchy, które odtąd stają się integralną częścią tatuażu. Dzięki temu możliwe jest poruszanie się malunku na skórze – subtelne, dostrzegalne tylko kątem oka i przypominające złudzenie lub nagłe i gwałtowne, zgodne z wolą właściciela. W tym ostatnim przypadku tatuaż może wywoływać jeden określony w momencie tworzenia efekt – przykucia uwagi (w razie ewentualnego ataku, postać broni się na połowę akt. ZR), przerażenia (wymagany rzut na odp. nr 2), lub wzbudzenia sympatii (prawo do powtórnego rzutu na reakcję lub automatyczna zmiana nastawienia na lepsze – decyzja MG).

3. POKORA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 25 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: osoby przed szamanem.

Opis: postaci, które nie odparły zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3, są zmuszone paść na kolana przed szamanem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru. Mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ szamana. W tym stanie postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. W przypadku współwyznawców, czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa albo daje 10 pkt. do szansy zdjęcia klątwy. Oczywiście dotyczy to postaci, które są pod wpływem tego zaklęcia (a więc się przed nim nie obroniły). Uwaga: jakakolwiek agresja ze strony szamana lub jego towarzyszy automatycznie przerywa działanie czaru u wszystkich, którzy mu podlegali.

4. EGZORCYZM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 5 rund + 1 godzina ceremonii.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: powoduje jednorazowe zdjęcie *uroku, zawładnięcia*, a także jest to jedyny czar rozdzielający np. *wejście w umysł, dominację, rozdwojenie jaźni, przejęcie*. Przy pomocy jego magii można także usunąć obcą (np. niematerialną lub eteryczną) istotę, która weszła w posiadanie danego ciała. W tym wypadku jest to skuteczne, jeżeli istota, która się wcieliła, nie odeprze tego zaklęcia rzutem na odporność nr 3. Uwaga: jeżeli tuż przed tym zaklęciem zostanie rzucony czar *odeślanie zła/dobra*, to obrona przed *egzorcyzmem* liczona jest względem 1/2 odporności na zaklęcia. Jeżeli *egzorcyzmem* poprzedzi się czar *odeślanie zła/dobra*, to obrona przed tym ostatnim liczona jest względem 1/10 odporności na zaklęcia.

5. CZYTANIE MYŚLI

Odporność: sugestia, nr 2.

Zużycie PM: 5 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 5 rund/POZ.

Obszar działania: istota w zasięgu wzroku na rundę.

Opis: koncentrując się na danej istocie, szaman jest w stanie odczytać jej aktualne myśli (przemysliwania, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub niecodziennych, MG modyfikuje efekt lub wręcz uniemożliwia dowiedzenie się czegokolwiek rozsądnego. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje rzut na intuicję. Pierwszy udany, oznacza że postać się zorientowała. Uniemożliwia to dalsze zagłębienie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach). Uwaga: przerwanie koncentracji przedwcześnie, kończy działanie czaru.

6. CHODZENIE PO WODZIE

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 5 rund + 5 rund/POZ.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal, co rundę należy wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 punkt na każdy centymetr wysokości fali. Nieudany rzut oznacza upadek. Podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni. Wysokopoziomowi szamani (minimum 10 POZ), mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale. Omijają ich one lub rozstępują się. Wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM mają nielimitowany okres jego trwania. Uwaga: istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast wyskakuje na powierzchnię.

7. LALKA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: k10 godzin.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: szaman przy pomocy tego czaru może umagicznić ulepioną z gliny i gałganków lalkę. Jeżeli do jej stworzenia użyto jakiegokolwiek części ciała danej osoby (jak włos, paznokieć itp.) i całość tworzy małego jej sobowtóra, szaman ma szansę równą sumie 5 pkt./POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście dokładnie wcześniej przyglądał się ofierze. Jeśli lalka została umiejętnie wykonana i objęta tym czarem, to zaczyna on funkcjonować. Szaman, nakłuwając, przypiekając i maltretując kukłę, wywołuje w ofierze psychiczny efekt bólu, który działa w momencie zadania ran. W sytuacjach stresowych, ofiara może wykonywać różne czynności, z tym że traktuje się ją, jakby miała parametry o połowę niższe. Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości ofiary, powoduje u niej utratę świadomości. Trwa ona k10 rund i w tym stanie nie

odczuwa się bólu. W momencie zniszczenia kukły lub trwałego jej okaleczenia, ofiara czaru poddana jest nadzwyczaj silnemu atakowi bólu. Musi wtedy wykonać rzut na szok (odporność nr 4); nieudany wynik oznacza śmierć (rany umysłowe). Czar ten kończy się w momencie zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukły, ewentualnie po udanym na niej rozproszeniu magii lub namoczeniu jej w wodzie. Ten ostatni sposób nie skutkuje, jeżeli na kukłę została założona blokada PM.

8. ODESLANIE ZŁA/DOBRA

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 15 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota innoplanowa.

Opis: potrafi odesłać do macierzystej sfery egzystencji dowolną istotę o ewidentnie złym lub dobrym charakterze. Pierwszym warunkiem odesłania jest to, że ofiara czaru nie powstała w obrębie sfery egzystencji, w której aktualnie się znajduje. Drugim warunkiem jest to, że nie odeprze czaru udanym rzutem na odporność nr 3. Po przeniesieniu ofiara czaru pojawia się w miejscu, w którym ostatni raz znajdowała się przed opuszczeniem tej sfery egzystencji. Istoty nieprzygotowane do przebycia drogi, którą wyznaczył ten czar, zmuszone są do wykonania rzutu na szok. Nieudany wynik oznacza, że postać nie przeżyła tego stanu. W tym momencie istnieje 50% szansa, że dusza postaci zostanie w obrębie poprzedniej sfery egzystencji. Uniemożliwia to wskrzeszenie postaci. Demony, anioły, mastugi i inne stwory, które same z siebie potrafią podróżować między różnymi sferami egzystencji, nie testują swojej odporności na szok podczas odesłania.

9. LETARG

Odporność: zakłęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: aby rzucić ten czar, szaman musi dotknąć ofiary. Względem postaci aktywnie opierających się, należy przy tym wykonać rzut na akt. ZR zmniejszoną o obronę przeciwnika. Dotknięta w momencie rzucania czaru postać zmuszona jest wykonać rzut na zakłęcia. Nieudany oznacza zapadnięcie w letarg. W stanie tym następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, ani nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to, że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Postać przebywająca w wilgoci, co roku traci na stałe po 1 punkcie każdej cechy fizycznej (ŻYW, SF, ZR, SZ, PR). Udane odparcie czaru lub przebudzenie z niego, powoduje lekkie otumanienie. W praktyce oznacza to na k10 rund zmniejszenie o połowę ZR, SZ, INT i UM. Dotyczy to także premii do odporności wynikających z tych cech. Zakończyć działanie *letargu* można tylko czarem typu *przebudzenie z letargu*. Dodatkowo spełnia tę rolę także zdjęcie przekleństwa. Istnieją również specjalne okoliczności naturalne, które potrafią obudzić z *letargu*. Mogą to być silne wyładowania elektryczne, specyficzne wibracje, czy określone czynniki, które MG uzna za skuteczne (podniecenie, hasło).

10. TATUAŻ OCZU DUSZY

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 600 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: tatuaż umieszcza się w pobliżu oczu (ew. uszu lub nosa) postaci, dzięki czemu postać nabywa szczególnych cech ducha istoty wplątanej w malunek. I tak może to być widzenie przy zamkniętych oczach, widzenie w ciemności, infrawizja, postrzeganie niewidzialnych, postrzeganie eteralnych, trzykrotnie większy zasięg wzroku, słuchu lub bardzo czułe powonienie. Z reguły możliwy jest tylko jeden tatuaż tego typu.

KRĄG VI

1. PRZEBUDZENIE Z LETARGU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 6 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: budzi istotę z letargu lub podobnego stanu. Budzona w ten sposób istota musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie umiera z powodu szoku. Działaniu czaru podlegają też wszelkie stany paraliżu, hibernacji, śpiączki itp.

2. PASTERZ ZWIERZĄT

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 700 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia.

Opis: pozwala szamanowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż zwierzęta lub szaman opuszczą obszar jego działania. Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupę (stado) zwierząt znajdujących się w momencie rzucania czaru blisko siebie. Szaman

może przegnać zwierzęta, skierować je na inny obszar, zmusić do ataku, rozrodu, poznać ich problemy. Szaman może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje – 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikatory.

3. UZDROWIENIE

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 120 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: leczy wszystkie obrażenia, ponadto skutecznie łagodzi każdy ból, napełnia energią, która skutecznie usuwa wszelkie ślady zmęczenia i wyczerpania. Istota całkowicie wyczerpana, np. tuż po wskrzeszeniu lub agonii, natychmiast wstaje na nogi, w pełni sił witalnych. *Uzdrowienie* usuwa z organizmu trucizny oraz leczy wszystkie choroby. Nie może jednak usunąć skutków przekleństwa i klątwy oraz chorób psychicznych. Jakkolwiek nie może też zregenerować utraconych kończyn, to goi i regeneruje rany głębokie, tzw. poważne obrażenia, nawet jeśli brakuje małych fragmentów ciała lub uległo ono już częściowemu zepsuciu.

4. GROM

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 30 pkt.

Czas rzucania: 8 segmentów.

Zasięg: normalny.

Czas działania: 0.

Obszar działania: jedno wybrane pole/4 POZ.

Opis: za pomocą tego czaru kapłan sprowadza z nieba ogromną błyskawicę. Wszystkim ofiarom zadaje ona 50 + k10 × 10 obrażeń na każde pełne 4 POZ szamana, ew. połowę, jeżeli ofiary wykonały udany rzut na odporność na elektryczność (zmniejszoną o 10 pkt, jeżeli noszą metalowe zbroje). Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko *leczeniem poważnych obrażeń* lub *uzdrowieniem*. Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

5. TATUAŻ CYKLU WITALNOŚCI

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 750 pkt.

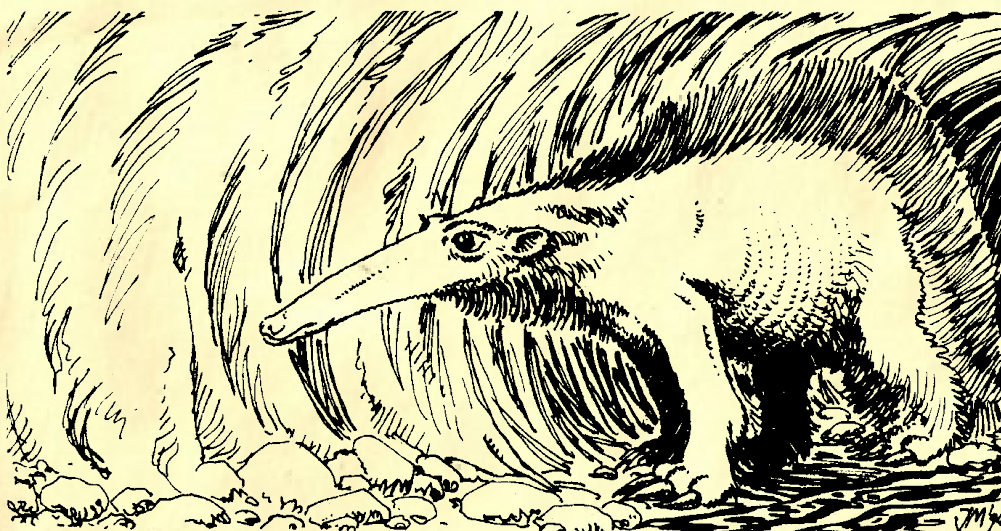
Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: postać nabywa ograniczoną zdolność do regeneracji ciała, podobną do zdolności niektórych istot. W ciągu jednej rundy regeneruje się 1 punkt ŻYW. Regeneracja jest w stanie uleczyć wyłącznie obrażenia lekkie, powierzchowne i psychiczne, które nie spowodowały śmierci istoty (jej zejścia do poziomu agonii).



KRĄG VII

1. ODTWORZENIE Z POPIOŁU

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 runda n 5 POZ.

Obszar działania: popiół.

Opis: pozwala na chwilę ponownie złożyć kupkę popiołu w kształt przedmiotu, który został spalony. Odtworzona w ten sposób rzecz zachowuje tylko wygląd pierwowzoru, poza tym staje się jednolita i w barwie popiołu (to znaczy, że nie da się odczytać np. treści spalonego pergaminu). Poza tym jest krucha i rozpada się przy nacisku większym niż potrzebny do jej podniesienia; jednakże wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM, szaman może sprawić, że przedmiot do końca działania czaru odzyska oryginalną twardość. Po zakończeniu działania czaru przedmiot ponownie rozpada się w pył i więcej nie będzie można odtworzyć tego kształtu. Uwaga: aby zaklęcie zadziało konieczne jest posiadanie całego popiołu, w który zmienił się przedmiot – jeśli będzie go mniej czar może się nie udać lub odtworzona rzecz będzie niekompletna, a jeżeli popiołu było mniej niż 50% w ogóle nie da się jej odtworzyć – decyduje MG.

2. OŻYWIEŃ KAMIENIA

Odporność: petryfikacja, nr 10.

Zużycie PM: 140 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna skamieniała istota.

Opis: pozwala przywrócić ciało istocie, która wcześniej została poddana petryfikacji (zamieniona w kamień). Odmieniana istota przeżyje ten efekt, jeśli wykona udany rzut na odporność przetrwania (szok). Uwaga: czar może być też użyty przeciwko kamiennym istotom. Zostaną one zniszczone, jeśli nie wykonają udanego rzutu na połowę odporności nr 10. Ten czar nie działa jednak na golemy i istoty bezpośrednio związane z żywiołem ziemi (żywioły, żywiołaki). W przypadku gargoili czar nadaje jej formę cielesną.

3. PRZEJĘCIE POSTACI

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 7 pkt.

Czas rzucania: 7 segmentów.

Zasięg: średni.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 osoba.

Opis: szaman przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem humanoida, który nie odparł zaklęcia udanym rzutem na odporność nr 3. Przejęcie daje możliwość kierowania ofiarą, jakby samemu się nią było, z jej całą wiedzą i zdolnościami. Nie oznacza to jednak przyswojenia zasobów wiedzy, którymi ona dysponuje. Maksymalnie szaman jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt. własnej MD powyżej 50. Przejęta osoba wykonuje dosłownie wszystko, co każe jej szaman, bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Szaman kieruje

taką postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej sfery egzystencji. W tym czasie postać jest niewrażliwa na inne *oczarowania*, *uroki* i *przejęcia*. Trwałe okaleczenie (kalectwo) ofiary, jej śmierć lub śmierć szamana oraz zdjęcie oczarowania (ale nie magii) to jedyne możliwości, które są w stanie uwolnić spod wpływu *przejęcia postaci*.

4. MAGICZNY KWIAT

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 35 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 dzień.

Obszar działania: jeden świeżo zerwany kwiat (dla jednej osoby).

Opis: zaklęcie może być rzucone tylko na świeżo zerwany kwiat. W momencie rzucania czaru należy ściśle określić osobę, dla której kwiat ma być przeznaczony. Magia czaru zależy od koloru kwiatu, wybranego przez szamana. Efekt czaru uaktywnia się dopiero wówczas, kiedy wybrana osoba dobrowolnie weźmie go do ręki. Podstawowe kolory i efekty magii kwiatów: biały – zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania; kryształowy – w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt. automatycznie zostaje sparaliżowana na k10 rund; różowy – w momencie wręczania, poprzez swą magiczną woń, daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny; czerwony – w momencie wręczania wybucha magicznym ogniem – obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ szamana. Udany rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów maksymalny efekt czaru zadaje 100 obrażeń + 10 obrażeń/POZ. Kwiat niebieski – posiada kolce, które mogą ukłuć ofiarę, o ile nie ma ona grubej (dającej wyparowania) skóry lub rękawic. Oznacza to, że jeśli rzut na akt. ZR obdarowanego nie powiedzie się, ofiara ukłuła się i po k10 rundach zapada w magiczny sen – letarg (patrz analogiczny czar kapłana, str. 158); czarny – woń kwiatu jest silnie trująca dla obdarowywanego – musi on wykonać rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund. Uwaga: w wypadku wręczania bukietu jednakowych kwiatków, ofiara wykonuje rzut obronny na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo czar uzyskuje antyodporność równą 1 punkt na każdy kwiat w bukiecie.

5. TATUAŻ WIDMOWEGO ŻĄDŁA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1000 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: pozwala stworzyć tatuaż, który w momencie kontaktu ze skórą innej postaci powoduje zatrucie jej silną toksyną pochodzenia zwierzęcego – najczęściej jadem pająka, skorpiona, węża itp. Malunek przedstawia zwierzę, którego jadem będzie zatrutowana ofiara. Uwaga: szaman musi mieć wcześniej kontakt z jadem zwierzęcia, który wplątuje w tatuaż. Zatrucie tatuażem możliwe jest raz na 24 godziny.

I. WĘDRÓWKA DUSZY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 10 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: szaman.

Opis: daje możliwość oddzielenia duszy od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii Życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci szaman traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci duszy oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona dusza pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania w dowolną stronę. Odbywa się to na zasadzie czaru *latanie*, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić w obręb innych sfer egzystencji, gdyż ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza ginie wraz z nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary, może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią duszy postać widzi magię (jarzy się ona na niebiesko), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać w tempie 10 cm na rundę, ale nic przez nie nie widzi, dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są powierzchnie i sfery magiczne. Świadomość ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą, którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Może też atakować inne postacie. Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów, jest także widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności jej nie ujawni. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość, mogą być otrzymane wyłącznie od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które rzuciła ona kierunkowo. Aby ją zranić, wystarczy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki, duszę traktuje się jak pod wpływem *stałej niewidzialności*, z tym że nie można jej wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. ŻYW duszy oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała, z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać; w tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych sfer egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków, MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 runda/POZ.

Obszar działania: przed druidem.

Opis: chroni szamana od przodu przed każdym niebezpieczeństwem, także magią (na zasadzie antymagii). Tarcza ta może zniwelować ilość ataków równą POZ szamana, później znika. Czar może więc chwilowo powstrzymać np. żywioł, wicher, ogromnego potwora, jego ataki, smocze zionięcie, czary itd. Tarcza chroni też osoby stojące najbliżej szamana.

3. OCZY NATURY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 40 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 1 godzina/POZ.

Obszar działania: specjalny.

Opis: działanie tego czaru polega na tym, że skoncentrowany szaman może obserwować na własne oczy dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna, niezależnie od odległości, jaka ich dzieli. Szaman ma 5% szansę na POZ, że zobaczy to, co chce. Za pomocą tego czaru nie można zobaczyć miejsc, gdzie natura musiała ustąpić istotom cywilizowanym, a więc np. miast.

4. ZAKLĘCIE ASSANU

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 80 pkt.

Czas rzucania: 10 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: 1 rok/POZ.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, jednorazowo staje się posłuszna szamanowi, ponadto jej życie i śmierć są uzależnione od jego jednego słowa (np. słowo *giń* powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała ona skutecznie działającej antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.) oraz całkowicie podlega woli szamana i w żaden sposób nie jest w stanie mu się przeciwstawić lub zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) szamana, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ szamana. Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Zaklęta postać i szaman są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak tylko podczas skupienia. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy lub upłynie 1 rok/POZ szamana od momentu przejścia, zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać jego trwania. W trakcie działania tego czaru na postać nie działają inne zaklęcia *Assanu* oraz czary typu *urok*, *przejęcie*, *oczarowanie*, *hipnoza*.

5. TATUAŻ PODSTĘPNEGO OSTRZA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 2000 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: w pobliżu dłoni postaci umieszcza się tatuaż ostrza, które zgodnie z wolą postaci można wysuwać i chować (z opóźnieniem 1 segmentu). Z oczywistych powodów można wytatuować tylko ostrze broni najwyżej jednoręcznych, choć i tak najczęściej jest to broń jednoręczna lekka. Tatuaż powinien pojawić się na ręce dominującej (prawej, dla osób praworęcznych), chyba że postać posiada oburęczność. Można posługiwać się nim naturalnie, jeżeli posiada odpowiednią biegłość (w przypadku jej braku stosuje się biegłość minimalną dla danej profesji). Postać z wysuniętym ostrzem nie może korzystać z dłoni. Takiej broni nie można wytrącić, a w przypadku jej odcięcia lub złamania, ponownie będzie można ją wysunąć po upływie k10 dni.

KRĄG IX

1. REGENERACJA PAMIĘCI

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 160 pkt.

Czas rzucania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jeden umysł.

Opis: przywraca utraconą pamięć. Nie dotyczy szczególnych przypadków, jak np. klątwy. Przywraca jednocześnie utraconą Mądrość i inne współczynniki zmniejszone na skutek utraty pamięci. Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności, potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

2. UWIĘZIENIE DUSZY

Odporność: szok, nr 4.

Zużycie PM: 45 pkt.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: bliski.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: dusza istoty, która nie odparła czaru udanym rzutem na odporność nr 4, zostaje pochwycona do pustego wnętrza przedmiotu trzymanego w ręku przez szamana. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby czegoś jej brakowało, ale może zachowywać się normalnie. Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje być płodna. Zależnie od MG i sytuacji, mogą wystąpić inne efekty. Postać taka, często z chęci dalszego życia, deklaruje się dobrowolnie służyć szamanowi. W przeciwnym razie może on zniszczyć duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo dzieje się jeżeli rozbije opakowanie. Jeśli

istocie zostanie zniszczona dusza, traci ona świadomość i od-tąd staje się powłoką słuchającą się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansy (modyfikowanej przez MG ze względu na odległość od właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie pozostaje już na stałe (ew. można użyć czaru astrologicznego – *sprawa-dzenie duszy*). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela, istnieje 90% szansy, że wróci ona do niego, a jeżeli była w jego rękach, dzieje się to automatycznie. Uwaga: istoty o ewidentnych charakterach mają dodatkowy rzut obronny przed tym czarem.

3. SYMBOL PRZETRWANIA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 90 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: znak runiczny.

Opis: pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol, automatycznie przenosi swoją Energię Życiową, materię i życie (Żywotność) na równoległy półplan egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jej półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Odnosi tylko połowę ran z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (dotyczy tylko premii z dodatku do ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy aktualnej ZR (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie). Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z symbolu kończy działanie czaru).



4. ZACHOWANIE ŻYCIA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 90 pkt. + równy naturalnej ŻYW.

Czas rzucania: 9 segmentów.

Zasięg: 0.

Czas działania: 24 godziny.

Obszar działania: szaman.

Opis: powoduje, że szaman zyskuje ponadnaturalną Żywotność dziesięć razy większą od poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa Energii Życiowej, odporności i rozciągłości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. *uzdrowiona*, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy. ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie życzył szaman. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego rzutu na połowę UM.

5. TATUAŻ TOTEMICZNEGO STRÓŻA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 2500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: szaman.

Opis: szaman tworzy tatuaż przedstawiający jego totemicznego zwierzęcego towarzysza. Od tej pory, skupiając się całą rundę, może go przywoływać lub odsyłać – bez względu na to gdzie się znajduje. Przywołany towarzysz posiada statystyki standardowego zwierzęcia na 0 poziomie, ale może zdobywać doświadczenie wraz z szamanem (otrzymuje połowę doświadczenia szamana) i awansować na kolejne POZ (automatycznie po osiągnięciu progu) jeśli tylko znajduje się w stanie uśpienia, czyli w postaci tatuażu. Wszelkie lekkie obrażenia zwierzęcia regenerują się w uśpieniu z prędkością 1 na godzinę, a jeśli są poważne – 1 dziennie, ale MG ma prawo uznać że towarzysz potrzebuje specjalistycznej opieki lub czaru przywracającego zdrowie. Totemiczne zwierzę z tatuażu jest posłuszne woli szamana, a kontakt odbywa się na zasadzie telepatii – jeśli bestia znajdzie się poza zasięgiem wzroku szamana, niezbędne jest skupienie.

KRĄG X

1. REGENERACJA CIAŁA

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 320 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: regeneruje wszelkie rany, przywraca brakującą część ciała. Potrafi również przywrócić życie, pod warunkiem, że ożywiane ciało ma choć jeden organ lub jedną

kość zachowaną w całości. Ożywianej osoby dotyczą te same prawa, co w wypadku czaru *wskrzeszenie*, za wyjątkiem okresu wyczerpania, który jest skrócony do k10 rund. Jeżeli jednak *regeneracja ciała* dotyczy zwłok, z których pozostało mniej niż 50% tkanki, to rzut na szok stosowany podczas wskrzeszania zostaje zmodyfikowany o liczbę od 1 do 49, odpowiadającą procentowi tkanki poniżej tych 50%. Uwaga: regeneracja ciała innowiercy może oznaczać popełnienie śmiertelnego grzechu, chyba że leczona postać jest żywa.

2. OCZYSZCZENIE SKÓRY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: woda.

Opis: rzucony na dowolną ilość wody nadaje jej właściwości oczyszczenia skóry pierwszej postaci, która zostanie nią obmyta lub się w niej zanurzy. Oczyszczenie usuwa wszelkie zmiany chorobowe, rany, owrzodzenia, blizny, tatuaże itp., tak że stają się one zupełnie niewidoczne i niewykrywalne przez 1 godzinę na POZ szamana. Po upływie tego czasu skóra stopniowo zaczyna wracać do pierwotnego stanu, tak że po upływie kolejnych godzin (1 na POZ rzucającego czar) znów jest taka jak wcześniej. Uwaga: w przypadku małej ilości cieczy i obmywania nią postaci, należy wykonać rzut na akt. ZR, aby sprawdzić, czy obmycie było dokładne i nie pozostały na skórze żadne ślady.



3. DAR DUCHÓW

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Czas działania: specjalny.

Obszar działania: specjalny.

Opis: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli szamana. Przy pomocy zaklęcia można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt. PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp. Energia ta ma zdolność tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota, albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nie-duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć lub zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik z wyjątkiem Zauważenia, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd. (zależnie od MG).

4. REINKARNACJA NATURY

Odporność: czary specjalne, nr 5.

Zużycie PM: 500 pkt.

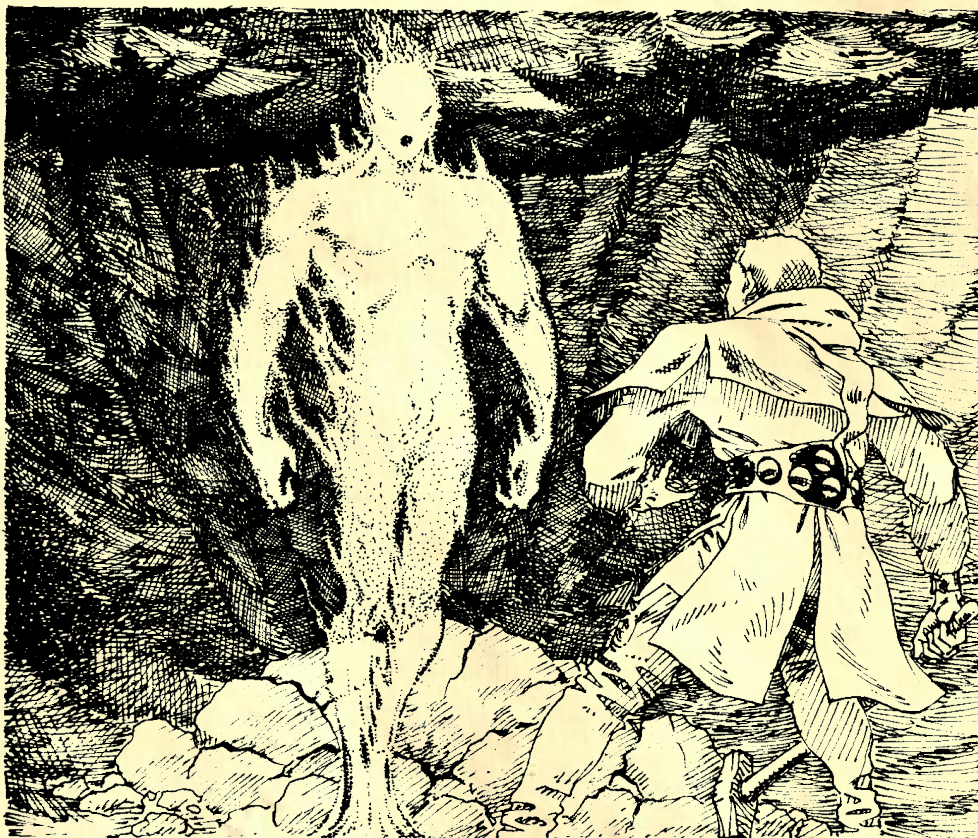
Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: dotknięta postać na stałe przeistacza się w inną losową, charakterystyczną dla danej sfery egzystencji istotę, która posiada wylosowane na nowo współczynniki. Oto schemat losowego przeistoczenia: 1-3: zwierzę bezkręowe (koniec grania tą postacią); 4-6: zwierzę kręowe (praktycznie koniec gry, chyba że właśnie nim); 7-8: rasa humanoidalna (istota częściowo zachowuje pamięć, jednak nie doświadczenie, czy poziom); 9-10: dowolny wylosowany lub wybrany przez MG stwór (praktycznie koniec gry, chyba że nim). Najczęściej spotykane rasy humanoidalne to: 1-15%: ludzie (1-5 inne podrasy); 16-25%: orki (półorki, orki wyniosłe, orkony); 26-30%: elfy (półelfy); 31-35%: gnomy; 36-40%: krasnoludy; 41-45%: gobliny (gobory); 46-50%: hobgobliny (hobgobory); 51-55%: gnolle; 56-58%: hobbity; 59-62%: reptillioni; 63-65%: ogry (ogryliony); 66-70%: olbrzymy (półolbrzymy, szklary, malauki); 71-74%: trolle (półtrolle); 75-76%: minotaury (minotaury opasy); 77-79%: troglodyci; 80-85%: inne rasy ludzi-jaszczurów (rasa khang, rasa khara, inne); 86-87%: wodni ludzie, ludzie-



-płazy (trytoni, salamandry); 88-89%: ludzie-węże (rasa an-dara); 90-92%: ludzie-ptaki; 93-94%: centaury (agrysy opasy); 95-99%: inne rasy (zależnie od występowania i MG, np. gigole, arani itp.); 100%: rasy specjalne. Po wylosowaniu rasy humanoidalnej MG losuje (z dostępnych dla niej) profesję, a następnie ewentualnie poziom (10% szansy na 1 POZ, 1% na 2 POZ, 0,1% na 3 POZ itd.). W niektórych sytuacjach (np. w Labiryntach Śmierci) MG może zdecydować, że istota po przemianie przyjęła charakterystyczną dla danego obszaru postać. Uwaga: istota poddana działaniu tego czaru musi wykonać udany rzut na odporność nr 4, inaczej po przemianie jest martwa.

5. TATUAŻ DUSZY FENIKSA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 1500 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznaczc.

Opis: w ciągu k10 dni od śmierci (bez względu na jej okoliczności) ciało szamana zaczyna się regenerować – w zależności od stopnia rozkładu lub obrażeń proces ten może trwać od 1 dnia w przypadku śmierci bez obrażeń nawet do kilku lat w przypadku spalenia (decyduje MG). Kiedy ciało zostanie zregenerowane i jeśli dusza zdoła powrócić do ciała, czyli szaman wykona pozytywny rzut na szok (odporność nr 4), postać wraca do życia. W wypadku nieudanego rzutu, dusza ulega rozpadowi, a zmarłego nie można już w żaden sposób wskreszyć. Wskrzeszona postać nie posiada żadnych obrażeń, ani tatuaży, jest jednak bardzo wyczerpana i musi się porządnie wyspać (cały dzień). Ciało jest brzydsze – traci permanentnie 1/10 część PR. Również jego odporność na szok maleje na stałe o 1/10. Uwaga: jeżeli szaman rzuca ten czar na innowiercę, naraża się tym samym na zauważenie przez niechętnie mu bóstwa. Szansa tego zauważenia równa jest 1% na POZ i z reguły jego efektem jest kara boska.

KRĄG I SPECJALNY

1. UKRYCIE DUSZY

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 2000 pkt.

Czas rzucania: 5 rund + 1 godzina ceremonii.

Zasięg: 0.

Czas działania: stały.

Obszar działania: szaman.

Opis: szaman wydobywa swoją duszę i zamyka ją w trzymanym przez siebie, umagicznionym wcześniej naczyniu. Od tej pory staje się niewrażliwy na wszelkie czary i zdolności wymierzone w swoją duszę i ma dwukrotnie większą szansę uniknięcia wszelkich form *opętania, uroków, przejęć* itp. (w praktyce oznacza to, że jego odporność, na czas testu, jest dwukrotnie większa). Taka dusza musi być pilnie strzeżona lub ukryta, aby nikomu nie dać szansy zyskania przewagi nad szamanem – może ona zostać zniszczona (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo dzieje się jeżeli ktoś rozbije naczynie. Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza, traci ona świadomość i odtąd staje się powłoką słuchającą się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansy (modyfikowanej przez MG ze względu na odległość od właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie pozostaje już na stałe (ew. można użyć czaru *sprowadzenie duszy*). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela, istnieje 90% szansy, że wróci ona do niego, a jeżeli była w jego rękach, dzieje się to automatycznie.

2. PANACEUM

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 5 000, ewentualnie 50 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: 1 litr wody/10 POZ.

Opis: kosztem ogromnej ilości PM potrafi nasycić doskonale oczyszczoną wodę mocą wpływania na życie. Jeżeli przed rzuceniem tego czaru mnich dostarczy odpowiedni ekstrakt pochodzący z ciała ewidentnie dobrej istoty z innej sfery egzystencji, do spreparowania panaceum wystarczy zaledwie 50 PM. Istota, która wypije około 1/4 litra tak przyrządzonego płynu zostaje uzdrowiona (patrz czar *uzdrowienie*, str. 157). Litr wypitej wody powoduje fizyczne odmłodzenie postaci o k5 lat. Nigdy wpływa to na współczynniki psychiczne, biegłości oraz zdobyte doświadczenie. Współczynniki fizyczne nie ulegają zmianie, jeśli odmładzana postać nadal znajduje się w wieku średnim dla danej rasy (w przypadku ludzi pomiędzy 15 a 50 rokiem życia). Wypite jednorazowo dwa litry umożliwiają zregenerowanie utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten zbliżony jest do czaru *regeneracja ciała*, jednak może zadziałać tylko na istoty żywe. Dodatkowo następuje uzdrowienie oraz fizyczne odmłodzenie postaci o maksimum 2k5 lat. Istota, która nie jest w stanie spożyć 2 litrów panaceum za jednym razem, nie może skorzystać z tej formy działania napoju. Uwaga: każde 0,25 litra wody życia, które dostanie się na ciało martwiaka, zadaje mu k100 × 10 poważnych obrażeń.

3. REGENERACJA ENERGII ŻYCIOWEJ

Odporność: energia, nr 5.

Zużycie PM: 450 pkt.

Czas rzucania: 10 rund.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota (współwyznawca).

Opis: pozwala przywrócić wyspane przez martwiaki punkty Żywotności lub Siły Fizycznej oraz jednorazowo przywraca 1 punkt Energii Życiowej na każdy poziom szamana. Jest też w stanie przywrócić energię jakimkolwiek pozostałościom po istocie, która dawno temu rozsypała się w proch lub został z niej wyspany PM (o ile dysponuje się minimum 1 gramem prochu z jej ciała). Taki proch poddany dodatkowo *darowi duchów* (lub innemu analogicznemu w działaniu czarowi) można przemienić w część ciała, której można użyć do *regeneracji ciała*, co daje tej istocie szansę na odzyskanie życia i swej naturalnej postaci. Uwaga: regeneracja innowiercy może oznaczać popełnienie śmiertelnego grzechu, chyba że leczona postać jest żywa.

4. WYMAZANIE

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Zużycie PM: 50 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: bliski.

Czas działania: stały.

Obszar działania: jedna istota.

Opis: postać, która nie odeprze zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3, zostaje kompletnie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego rzutu na antymagię, zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą, zaginioną itp. Wszelkie materialne dobra, należące uprzednio do ofiary, przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapisy i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Uwaga: zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, w przeciwnym razie szaman naraża się np. na śmiertelny grzech i odpowiednie konsekwencje ze strony bóstw.

5. TATUAŻ TCHNIENIA SMOKA

Odporność: polimorfia, nr 10.

Zużycie PM: 5000 pkt.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: dotyk.

Czas działania: stały.

Obszar działania: współwyznawca.

Opis: tatuaż zazwyczaj przedstawia paszczę jakiegoś wielkiego potwora (np. smoka), która po rundzie skupienia właściciela potrafi wywołać efekt głosu lub zdolności przedstawionego stworzenia. Najczęściej tatuuje się paszczę smoka (zionięcie ogniem, lodem, gazem itp.), ale zdarzają się także malunki krzyczące jak banshee, wyjące jak upiór itp. Szczegóły działania tatuażu, w oparciu o sugestie gracza, ustala MG.





ZNAKI WIEDŹMIŃSKIE

ZNAKI I MEDALIONY

Znaki wiedźmińskie są dostępne tylko dla postaci, które mają minimum 30 punktów UM. Użycie wymaga specjalnego ułożenia obu rąk i nakreślenia nimi w powietrzu odpowiedniego znaku. Aby zdolność się powiodła, wiedźmin musi wykonać test UM (ograniczonych w przypadku użycia cięższych zbroi). Jeżeli nie napisano inaczej, znak działa przez jedną rundę lub póki wiedźmin go utrzymuje, a jego efekt dotyczy jedynie tego, kto go używa. W przypadku, gdy ofiarą znaku ma być inna istota, wiedźmin musi ją widzieć. W jednej rundzie można użyć tylko jednego znaku.

Słynne wiedźmińskie medaliony są specjalnymi srebrnymi amuletami, ściśle zestrojonymi z noszącymi je osobami – a przy okazji pełniącymi rolę gustownego znaku cechowego. Medaliony mają również związek ze zdolnościami do składania przez wiedźmina znaków. Zawierają w sobie określoną ilość PM (maksymalnie 100) i są dla wiedźminów jej jedynym dostępnym źródłem. Moc zawarta w tych medalionach odnawia się całkowicie sama, po 1 punkcie dziennie.

ZNAK AARD

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Obszar działania: szerokość 1 pola.

Opis: prosty znak psychokinetyczny, polegający na pchnięciu energii w żądanym kierunku. Niekiedy bywa używany, aby ściąć z nóg przeciwnika o ciężarze nie większym niż UM wiedźmina w kilogramach (przeciwnik wywraca się jeżeli nie wykona udanego rzutu na aktualną ZR pomniejszoną o POZ wiedźmina) lub odepchnąć nadlatujący pocisk. Po zużyciu większej liczby PM można przewrócić postać o dodatkowym ciężarze (kolejna wielokrotność UM w kilogramach za każdy punkt PM).

ZNAK AKSJI

Odporność: sugestia, nr 2.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Obszar działania: specjalny.

Opis: znak ten daje efekty podobne do uroku. Istota poddana jego działaniu staje się posłuszna telepatycznej woli wiedźmina jeżeli nie wykona udanego rzutu na odporność nr 2 pomniejszoną o 1 punkt na POZ wiedźmina (rzut przysługuje ofierze na początku każdej rundy). Może jednak wykonywać tylko najprostsze polecenia. Zwierzęta wykonują narzucone im polecenia nadzwyczaj niechętnie i z ociąganiem, a postacie o INT wyższej niż 120 punktów są odporne na efekt działania tego znaku. Działanie znaku można rozciągnąć na grupę istot, jednak wtedy liczy się INT osoby o najwyższej wartości tego współczynnika, powiększoną o 20 pkt. za każdą dodatkową. Koszt w PM również wzrasta o 1 punkt za każdą dodatkową istotą poza pierwszą. *Znak Aksji* działa przez rundę. Czas ten można zwiększyć wydając dodatkowo 1 PM za każdą

następną rundę. Ofiarom znaku nie można rozkazać popełnienia samobójstwa czy samookaleczenia. Samym wiedźminom *znak Aksji* ułatwia oczyszczenie umysłu ze zbędnych myśli i skoncentrowanie się na jednym zadaniu. W tym celu muszą go złożyć przeciwko sobie. Będąc pod jego wpływem, otrzymują bonus 10 pkt. + 10/5 POZ do szansy udanego użycia kolejnej zdolności profesjonalnej.

ZNAK HELIOTROPU

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: bliski.

Obszar działania: specjalny.

Opis: ten znak pozwala rozproszyć skierowaną w wiedźmina energię, pochodzącą z zaklęć ofensywnych (choćby pirokinetycznych), jak i fal dźwiękowych wysyłanych przez niektóre istoty, na przykład wycie upiora. Nie chroni przed pociskami fizycznymi w rodzaju kamieni czy strzał. Odbijając czar, trzeba odrzucić go wystarczająco daleko, gdyż podczas kontaktu zaklęcia z energią znaku ma miejsce niebezpieczna eksplozja (zadająca 10 obrażeń na każdy PM rzuconego zaklęcia) – oznacza to konieczność poświęcenia takiej ilości PM, jaka została użyta do rzucenia skierowanego przeciwko wiedźminowi czaru (w przypadku zdolności, które nie wymagają poświęcenia PM – wystarczy 1).



ZNAK IGNI

Odporność: ogień, nr 8.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Obszar działania: specjalny.

Opis: z palców wiedźmina promieniuje ciepło, mogące oparzyć, wzniecić ogień lub zalutować kociołek. Znak zadaje 10 obrażeń na każdy wydany punkt PM, ale nie więcej niż 10 + 10 punktów na POZ (połowę po udanym rzucie ofiary na odporność nr 8).

ZNAK QUEN

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: specjalny.

Obszar działania: 2 metry kwadratowe.

Opis: tworzy przed wiedźminem magiczne pole (tarczę), odpychające przedmioty weń rzucone (kamienie, strzały itp.). Może on powstrzymać nawet mniejsze istoty. Znak nie chroni przed magicznymi strzałami czy bełtami. Uwaga: wiedźmin może podtrzymać znak przez czas dłuższy niż runda, wydając w każdej następnej 1 PM. Musi w tym czasie trzymać złożone palce tylko jednej ręki i może wykonywać wszystkie akcje wymagające użycia drugiej, a także poruszać się w tempie równym 1 metr na segment. Każda postać może przełamać ten znak wykonując rzut na odporność nr 3 pomniejszoną o 1 punkt na POZ wiedźmina.

ZNAK SOMNE

Odporność: sugestia, nr 2.

Czas rzucania: 1 segment.

Zasięg: dotyk.

Obszar działania: 1 istota.

Opis: powoduje senność u dotkniętej osoby. Trwa ona 1 rundę na każdy wydany punkt PM, rozpoczynając się w rundzie następującej po tej, w której znak został złożony. Jest to zwykły lekki sen, z którego wypoczęte osoby mogą zostać wybudzone nawet najmniejszym szmerem. W przypadku osób zmęczonych może przerodzić się w długotrwały i głęboki sen, pod warunkiem, że zostaną zachowane komfortowe warunki. Ofiara broni się przed zaklęciem rzutem na odporność nr 2 pomniejszoną o 1 punkt na POZ wiedźmina.

ZNAK YRDEN

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Czas rzucania: 1 runda.

Zasięg: specjalny.

Obszar działania: wokół wiedźmina w promieniu 0,5 metra.

Opis: tego znaku nie składa się palcami, lecz powoli i w spokoju ryje lub rysuje na dowolnym materiale. Zmienia on najbliższe otoczenie (promień 0,5 metra) nieruchomego wiedźmina w barierę nieprzekraczalną dla jakiegokolwiek istoty. Raz narysowanego symbolu nie można w żaden sposób przesunąć, tzn. po narysowaniu chroni zawsze ten sam obszar. Jeśli wiedźmin rysuje Znak Yrden na przykład na desce, to musi ją położyć i jej nie ruszać. Jeżeli przedmiot, na którym narysowano symbol, zostanie poruszony, znak przestaje działać. Podobnie dzieje się, gdy wiedźmin opuści chroniony obszar. Aktywnie działająca antymagia pozwala przełamać moc znaku.





PIESNI BARDÓW

PIEŚNI TYPOWE

Pieśni typowe to klasa utworów niemagicznych, skomponowanych przez różnych pieśniarzy i wykonywanych w karczmach, na festynach, podczas podróży i przy ogniu podczas nocnych popasów. Każdy kto potrafi klecić rymy może stworzyć taką pieśń – w tej grupie znajdują się proste przyśpiewki, rytmiczne rymowanki oraz bardziej złożone opisujące fikcyjne i prawdziwe historie ballady. Poniżej znajdują się przykładowe powszechne pieśni, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze sami wymyślali swoje własne propozycje z tej kategorii. W większości zna je każdy (przynajmniej fragmenty), od dzieci po dorosłych, ale ich śpiewanie nie przynosi żadnych efektów poza wizerunkowymi.

1. BALLADY O CZYNACH

- 01 – **Pieśń o Stahanie** – ballada o życiu rycerza, który w wieku 60 lat pokonał czerwonego smoka.
- 02 – **Ryk Balamora** – historia zwaśnionych ras, które musiały zjednoczyć się, aby wspólnie pokonać demona.
- 03 – **Saga o Katanie** – opowieść o wyprawie Katana przez Labirynty Śmierci. Uważana za narodową pieśń orków, ale niezbyt lubiana przez inne rasy.
- 04 – **Jak pastuszek został magiem** – historia niewykształconego prostego chłopaka, który został najpotężniejszym magiem Orchii.
- 05 – **Wielkie szranki** – pieśń opisująca przebieg wielkiego turnieju rycerskiego, gdzie w finale mierzyli się dwaj bracia.
- 06 – **Lelum polelum** – opowieść o dobrym zbójcu Łamignacie.
- 07 – **Czas podagry** – historia wiedźmina, którego nie mógł pokonać żaden potwór, ale ostatecznie pokonał go reumatyzm.
- 08 – **Czarna kampania** – historia oddziału najemników, którzy wstawili się na cały świat walcząc z krwiożerczymi sharanami.
- 09 – **Kolor many** – opowieść o czarodzieju, który zawsze chciał nauczyć się czarować bez użycia Potencjału Magicznego.
- 10 – **Zabójca Gnolli** – ballada o krasnoludzie, który został wygnany z klanu z powodu rudych włosów.

2. SONYTY MIŁOSNE

- 11 – **Dzieje Izoldana i Trisoldy** – historia wielkiej nieszczęśliwej miłości między elfem i trollicą.
- 12 – **Hobbicki pacjent** – historia poparzonego niziołka, który zakochuje się w opiekującej się nim uzdrowicielce.
- 13 – **Przeminęło z ognistą kulą** – ballada o miłości czarodziejów z czasów wielkiej wojny orków z reptillionami.
- 14 – **Duma i owrządzenie** – opowieść o czarnoksiężniku, który chciał przywrócić do życia zmarłą ukochaną. Niestety kochanka wróciła jako zombie.
- 15 – **Świt** – tragiczna historia wampira, który zaślepiiony miłością nie zdążył się schronić przed świtem.
- 16 – **Piędziesiąt twarzy Khreja** – ballada o półorczym wędrownym kupcu, który w każdym mieście zakładał nową rodzinę.
- 17 – **Pokrzyk w operze** – opowieść o miłości dwójki aktorów, która okazała się silniejsza od śmierci.
- 18 – **Listy do K.** – historia orczyka zakochanej w Katanie, która listami wywalczyła sobie zostanie żoną władcy Orchii.
- 19 – **O północy w Ostrogarze** – ballada o zakochanych, którzy wyjeżdżają do Ostrogaru, aby zaplanować tam ślub.
- 20 – **Cztery pogrzeby i stypa** – opowieść o tragicznym losie szlachcica, który traci cztery wybranki serca, aby ostatecznie odnaleźć miłość życia na stypie.

3. LUDOWE PIEŚNI WESELNE

- 21 – **Gdybym miał mandolę** – pieśń o zielonych oczach driad.
- 22 – **Bal u Katana** – opowieść o suto zakrapianej imprezie u samego Katana.
- 23 – **U maga na imieninach** – przyśpiewka o przedstawicielach czarodziejach, przychodzących na imprezę do ich kamrata.
- 24 – **Niziołki małe dwa** – piosenka o dwóch hobbitach, które wybrały się na wycieczkę.
- 25 – **Wszystkie rybki śpią w jeziorze** – sprośna piosenka o nocnym życiu ostrogarskich rybaków.
- 26 – **Ukradniemy naszej babci** – humorystyczna przyśpiewka o pijanych złodziejach szykujących napad stulecia.
- 27 – **Pijany malauk** – opowieść o pijanym malauku, który nie potrafi skoordynować wszystkich rąk.
- 28 – **Do garnizonu gнома zabrali** – perypetie pijanego gнома w miejskim garnizonie.
- 29 – **My orkowie** – pieśń zachwalająca koczownicze życie orków.
- 30 – **Nie płacz elfko** – ballada o elfce płaczącej za elfem, który poszedł na wojnę.

4. HISTORIE O WIELKICH BITWACH

- 31 – **Trzy wieże** – opowieść o wielkiej wojnie między Tagarami.
- 32 – **Spokój reptillionów** – historia nieudanego oblężenia Gasty.
- 33 – **Czerwone maki pod Tagarami** – ballada o heroicznym ataku i zdobyciu Tagary Czarnej.
- 34 – **Upadek reptillionów** – opowieść o wielkiej bitwie między orkami i reptillionami. Nie ma w niej ziarna prawdy, ale to i tak podstawowe źródło wiedzy gawiedzi o tamtej wojnie.
- 35 – **Obrona Ostrogaru** – pieśń opisująca bitwy na murach stolicy świata.
- 36 – **Smoczy ogień** – legenda o wielkiej bitwie między smokami.
- 37 – **O bitwie, której nie było** – opowieść o starciu armii krasnoludzkiej i elfiej, w zależności od tego, kto śpiewa, wynik starcia jest inny.
- 38 – **Póki serce bije** – historia wielkiej bitwy z armią nieumarłych.
- 39 – **Bitwa o miedzę** – pieśń opisująca wojnę między dwoma ludzkimi książętami, której zarzewiem był spór o miedzę.
- 40 – **Dopóki w młotach moc** – opowieść o wielkiej podziemnej bitwie stoczonej przez krasnoludy z armią goblinów.

5. LEGENDY Z DAWNYCH CZASÓW

- 41 – **O stworzeniu Orii** – legenda o pochodzeniu Orchii i pojawieniu się ras rozumnych.
- 42 – **Legenda o Kryształach Czasu** – historia najpotężniejszych artefaktów, których boją się nawet bogowie.
- 43 – **Opuszczone Gnomie Lasy** – pieśń o tajemniczych tunelach znajdujących się pod Gnomimi Lasami.
- 44 – **Legenda o ostrogarskim bazyliisku** – legenda o rybaku, który pokonał lustrem bazyliiska, który uciekł z Labiryntów Katana.
- 45 – **O elfce, co orka nie chciała** – tragiczna historia elfki, która wolała utopić się w jeziorze Dan-Ugar, niż poślubić orka.
- 46 – **Legenda o trzech władcach** – fabularyzowana historia sporu między Tagarami.
- 47 – **Legenda o pająku** – opowieść o ucieczce katana Amurdana przed teściem Tredurem. Uciekinier schronił się w pieczarze, której wejście pajak zasnuł siecią, przez co ścigający go żołnierze ominęli grotę i ruszyli dalej.

- 48 – **Legenda o żabie** – historia pięknej księżniczki przemienionej w żabę, która skończyła pod butem szukającego ją księcia.
- 49 – **Lament krasnoludów** – legenda o straszliwej klątwie nałożonej na krasnoludy w wyniku czego rodzi im się mało kobiet.
- 50 – **O rybaku i złotej rybce** – legenda o rybaku, który złowił złotą rybkę, sprzedał ją i został poszukiwaczem przygód.

6. LUDOWE PIEŚNI ŻAŁOBNE

- 51 – **Wieczne odpoczywanie racz mu dać Katanie** – orcza pieśń pogrzebowa.
- 52 – **Morglith nie pyta** – pieśń o tym, że każdego czeka koniec.
- 53 – **Czerwona Dolina** – marszowa pieśń procesyjna.
- 54 – **Psalm Morglithowe** – pieśni żałobne, których główną ideą jest powtarzanie przez słuchających krótkiego refrenu.
- 55 – **Marsz pogrzebowy** – pieśń śpiewana podczas procesji pogrzebowych.
- 56 – **Płoną góry, płoną lasy** – żałobna pieśń pogrzebowa kultu Sharami. Często śpiewana przy paleniu zwłok.
- 57 – **Dobry Secie a nasz panie** – pieśń wiernych wołających o zmiłowanie do Seta.
- 58 – **Ciemno wszędzie, głucho wszędzie** – ballada o wędrówce duszy przez Orchę po śmierci.
- 59 – **Ostatni rejs** – pogrzebowa pieśń elfów.
- 60 – **Wola Gotam-Gora** – górnicza pieśń żałobna za dusze poległych, przeróbka starego krasnoludzkiego hymnu.

7. SZANTY

- 61 – **Olgriońskie dziewczyny** – pieśń żeglarzy odpływających z olgriońskiego portu.
- 62 – **Cand-Can** – opowieść o piratach z Wyspy Odszczepieńców.
- 63 – **Skarby Get-Warr-Garu** – tęska szanta o bogactwie czekającym na śmiałków, którzy dopłyną do Get-Warr-Garu.
- 64 – **Sztorm na Dan-Ugarze** – wesoła przyśpiewka marynistyczna, której każda zwrotka kończy się frazą „ale to nic przy sztormie na Dan-Ugarze”.
- 65 – **Polowanie na krakena** – opowieść o pogoni za krakenem ludojadem.
- 66 – **My nie siejemy** – ulubiona przyśpiewka morskich rozbójników.
- 67 – **Jest port wielki jak świat, co się zwie Get-Warr-Gar** – utwór powszechnie uważany za hymn stolicy kupiectwa.
- 68 – **Do El-Amarny** – pieśń błagalna o spokój na morzu do bogini sztormów.
- 69 – **Wrakiem wokół Orkusa** – szanta o morskiej wyprawie pełnej niebezpieczeństw.
- 70 – **Hej-ho, na umrzyka skrzyni** – wesoła alkoholowa przyśpiewka marynarzy z Get-Warr-Garu.

8. MARSZE BOJOWE

- 71 – **Marsz krasnoludów** – bitewna pieśń krasnoludów, często przerabiana na marsz toporników.
- 72 – **Młoty półolbrzymów** – marsz bitewny połączony z uderzaniem młotem o tarczę (lub kuflem o stół).
- 73 – **Za jaszczurem panny sznurem** – hymn kamiennej jazdy.
- 74 – **Róża i bez** – marszowa piosenka z gwizdaniem, często nazywana „Jak rozpętałem wojnę z orkami”.
- 75 – **Serce w plecaku** – pieśń marszowa oddziałów sanitarnych podążających za wielkimi armiami.
- 76 – **Przybyli łucznicy pod okienko** – pieśń łuczników, wyśmiewających inne formacje, które można ustrzelić z daleka.

- 77 – **Do pikinierów wstąpić chciałem** – rytmiczna pieśń marszowa, śpiewana przez wszystkich rekrutów niezależnie od formacji (z odpowiednimi przeróbkami).
- 78 – **Hej chłopcy, siadajcie na koń** – marsz kawalerii.
- 79 – **Piechota** – pieśń połączona z wystukiwaniem rytmu obcasami w czasie marszu.
- 80 – **Marsz wilków** – często nazywany „marszem szabrowników”.

9. PIEŚNI HUMORYSTYCZNE

- 81 – **Wychwalajcie pana Piana** – przyśpiewka alkoholowa, gdzie każda zwrotka kończy się słowami „wychwalajcie pana Piana”, po czym biesiadnicy piją i rozpoczynają śpiewanie kolejnej zwrotki.
- 82 – **Powóz zwany pożądaniem** – sprośna historia przedsiębiorczej kobiety, która kupiła powóz i urządziła zamieszanie na kołach.
- 83 – **Gra i trąbi zespół zombie** – lekka piosenka o martwym zespole muzycznym.
- 84 – **Wybraniec Kas-Handila** – żartobliwa przyśpiewka o pechowym poszukiwaczu przygód.
- 85 – **Agawowa kochanka** – parodystyczna piosenka wyśmiewająca ballady miłosne.
- 86 – **W stodole na dole** – dwuznaczna piosenka o spotkaniu dwójki kochanków w stodole.
- 87 – **Stoneczniki złociste** – rzewna piosenka o niespełnionej miłości i niedoszłym samobójcy, który miał się wszelkimi sposobami na śmierć. Ale mu nie wychodziło.
- 88 – **Jak to robią reptilliony** – skoczna rymowanka, dosadna, ale nie sprośna, której tylko pierwsza zwrotka dotyczy reptillionów, ale stąd jej tytuł.
- 89 – **Stonoga** – każda zwrotka kończy się wulgaryzmem lub sprośnością, ale ostatni wyraz pada tylko do połowy, gdyż jest jednocześnie początkiem pierwszego wyrazu kolejnej zwrotki. Wielu bardów wykonuje dodatkowe autorskie fragmenty, dlatego rzadko można usłyszeć dwa razy tę samą wersję.
- 90 – **Kiedy rycerz nie ma konia** – satyra na wyższe stany.

10. PIEŚNI NIETYPOWE

- 91 – **Pieśń gwizdana** – powszechnie uważana za ulubioną pieśń reptillionów.
- 92 – **Murmurando kopalniane** – murmurando, które często przez krasnoludy wykonywane jest na dwa głosy.
- 93 – **Ptasie trele** – pieśń składająca się wyłącznie z naśladowanych ptasich głosów.
- 94 – **Pieśń padającego deszczu** – w większości składa się z uderzania palcami o instrument, mile widziana wśród podróżnych uwięzionych przez niepogodę w karczmach na szlaku.
- 95 – **W Zachodniej Puszczy** – utwór acapella, połączony z wykonywaniem odgłosów dzikiej przyrody. Bardzo często wykonywany w liczniejszych grupach artystów na kilka głosów.
- 96 – **Piosenka rybaka** – pieśń do tańca z policzkowaniem rybami.
- 97 – **Pijany bard** – piosenka z klaskaniem. Artysta udaje pijanego, który zapomina słów, a braki uzupełnia klaskaniem. Na koniec się już tylko klaszcze.
- 98 – **Stawiajcie panowie** – piosenka wygrywana na kieliskach. Zaczyna się na jednym, a w miarę jak przybywa słuchaczy (i fundatorów) pojawiają się kolejne.
- 99 – **Żabie gody** – bard napełnia gardło wodą (lub inną cieczą), po czym gulgocząc wykonuje piosenkę.
- 100 – **Wielka ucztą** – piosenka wygrywana poprzez uderzanie paznokciami o zęby. Niektóre rasy uważają ją za wielce nieprzyzwoitą.

PIEŚNI HEROICZNE

Istnieje pięć klas trudności pieśni heroicznych. Pieśni z pierwszej klasy może nauczyć się każdy bard, elf lub osoba posiadająca zdolność nadnaturalną orator lub elokwentny. Za każde 50 pkt. INT, CH i UM bard może nauczyć się pieśni z kolejnej klasy trudności (np. mając po 150 INT, CH i UM, bard może opanować pieśni z czwartej klasy trudności). Bard-elf lub bard dysponujący którąś z wymienionych wyżej zdolności nadnaturalnych może nauczyć się pieśni z wyższej klasy trudności (jeśli spełnia wszystkie trzy warunki, może nauczyć się nawet pieśni o trzy klasy trudniejszej).

PIEŚNI HEROICZNE KLASY I

1. MARSZ KOWADŁO

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią krasnoludów i gnomów. Walczący po stronie barda mają +10 pkt. do TR, jeśli posługują się bronią obuchową, ciężkimi mieczami lub toporami. Ponadto dwa razy wolniej się męczą, jeśli zadają ciosy w rytm melodii (kosztem utraty 10 pkt. SZ w rundzie).

2. TANIEC BITEWNY

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią elfów. Walczący po stronie barda zyskują +10 pkt do ZR i SZ, jeśli nie mają większych ograniczeń ruchu niż 1/2 ZR, 1/2 SZ. Ponadto o 10 pkt. zwiększa się ich odporność na strach.

3. SERCE BOHATERA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią ludzkiego rycerstwa. Walczący po stronie barda natychmiast wpadają w gniew rycerski (patrz odpowiednia zdolność rycerska), którego efekt utrzymuje się aż do zakończenia pieśni. Wszyscy (także wrogowie) słyszący śpiew barda mogą powtórzyć nieudany rzut na strach.

4. PIEŚŃ POWITALNA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoba, do której kierowana jest pieśń.

Opis: ta pieśń działa tylko na jedną osobę, o ile nie czuje się ona zagrożona. Osoba słuchająca pieśni natychmiast przyjmuje pozytywne nastawienie w stosunku do barda. Ponadto po k10 (premiowane) rundach słuchania pieśni musi wykonać rzut na sumę CH i PR barda. Jeżeli wynik zmieści się w granicach 1/10 części tej sumy, słuchacz zostaje oczarowany pieśnią. Efekt utrzymuje się aż do snu lub do czasu otrzymania obrażeń, odczucia zagrożenia (np. reakcja na próbę okradzenia). Efekt znika, jeśli bard otwarcie skieruje swą uwagę na inną osobę. W trakcie wykonywania tej pieśni słuchacz nie ma prawa zaatakować barda. Pieśń nie działa na zwierzęta, potwory i istoty nie rozumiejące jej sensu.

5. ŚPIEW JEDNOROŻCA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: tylko postacie o INT mniejszej niż 75.

Opis: oto ulubiona pieśń niziołków. Słyszące ją istoty rozumne tracą chęć do walki, stają się łagodne i przestają odczuwać wszelkie dolegliwości (np. ból brzucha). Stan zagrożenia natychmiast przerywa efekt pieśni. Jeśli słuchający pieśni byli uprzednio wrogo nastawieni do barda, po 10 rundach trwania pieśni wykonują rzut na sugestię. Nieudany oznacza, że słuchacze nie mają ochoty zrobić krzywdy bardowi i osobom mu towarzyszącym (stojącym blisko barda), o ile tylko nie poczują się z ich strony zagrożeni.

PIEŚNI HEROICZNE KLASY II

1. PIEŚŃ MODLITEWNA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: wszyscy.

Opis: hymn pochwalny ku czci bogów. Wszyscy słuchający tej pieśni mają zwiększony współczynnik WI o 20 punktów i ZW o 5 punktów.

2. PRÓŻNY TRUD, PRÓŻNY ZNÓJ

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: pieśń zniechęcająca do wysiłku fizycznego. Słyszący ją wrogowie barda, którzy nie obronią się rzutem na odp. nr 2 (rzut powtarzany w każdej rundzie śpiewu), mają o 10 punktów obniżoną szansę TR oraz użycia zdolności profesjonalnych opartych na działaniu fizycznym.



3. MUSZE GODY

Odporność: iluzja, nr 1.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: pieśń bitewna, która w żaden sposób nie wpływa na sojuszników, ale dekoncentruje wszystkich wrogów. Jeżeli wrogom barda nie uda się rzut obronny na odporność nr 1 (rzut powtarzany w każdej rundzie śpiewu), otrzymują 10 punktów kary do UM oraz wszelkich zdolności opartych na koncentracji uwagi i spokoju umysłu. Uwaga: zdolności typu trzeźwość umysłu niwelują efekt tej pieśni.

4. A DROGA WIEDZIE W PRZÓD I W PRZÓD

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: ten sugestywny marsz jest ulubioną pieśnią półolbrzymów. Postacie, które zaczną maszerować w jej rytm, poruszają się z prędkością o połowę większą niż podczas normalnego marszu.

5. PIEŚŃ ŁOWCY

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: zwierzęta o INT mniejszej niż 30 punktów.

Opis: ulubiona piosenka łowców, która w momencie wykonywania przywabia okoliczne zwierzęta tak, jakby były całkowicie oswojone. Wszelkie gwałtowne ruchy barda, albo innej obecnej przy tym postaci, powodują natychmiastowe przerwanie działania pieśni i ucieczkę zwierząt. Zwierzęta, które przez minimum 10 rund słuchały śpiewu, mogą poddać się umiejętności obłaskawiania.

PIEŚNI HEROICZNE KLASY III

1. DESZCZ, JESIENNY DESZCZ

Odporność: iluzja, nr 1.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: podczas trwania tej pieśni wrogowie mają do połowy obniżoną akt. ZR i akt. SZ w przypadku, gdy trzeba je testować. Nie ma jednak wpływu na ilość ataków w rundzie, prędkość ataku itp.

2. PIEŚŃ ŚWIATŁA

Odporność: zaklęcia, nr 3.

Obszar działania: martwiaki.

Opis: pieśń przepędzająca martwiaki. Każdy nieumarły, który nie obroni się rzutem na odporność nr 3 (powtarzanym w każdej rundzie), oddala się jak najdalej od źródła śpiewu.

3. KRÓL PUSZCZY

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: zwierzęta i bestie o INT mniejszej niż 100.

Opis: pieśń odstrasza dzikie zwierzęta i niektóre bestie – jeżeli nie powiedzie im się rzut obronny na odporność nr 2, będą unikały źródła śpiewu (na zasadzie, na jakiej zwierzęta unikają żerującego drapieżnika).

4. KOJĄCY ŚPIEW

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: pieśń poprawiająca morale grupy. O połowę niweluje negatywne oddziaływanie warunków pogodowych oraz zmęczenia marszem. Postacie, które dowodzą grupą będącą pod wpływem tej pieśni mają 20 punktów więcej do testów CH.

5. OPOWIEŚĆ O WIELKIEJ GÓRZE

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: pieśń wywołująca zmęczenie u wszystkich wrogów barda, którzy po upływie 10 rund słuchania nie obronią się rzutem na odporność nr 2 (jednorazowo). W tym stanie możliwa jest tylko bierna obrona. Postacie wracają do pełni sprawności po k10 rundach odpoczynku od zakończenia pieśni. Uwaga: postacie posiadający wytrwałość, mogą powtarzać rzut co rundę przez ilość rund równą ich POZ.

PIEŚNI HEROICZNE KLASY IV

1. MARSZ KATANA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: pieśń napełniająca serca sojuszników dodatkową siłą. W praktyce oznacza to, że towarzysze barda wpadają w fanatyzm, zwiększając Trafienie, Obronę i bazową odporność psychiczną o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ. Jeżeli ogarnięta fanatyzmem postać zginie, jej odporność na szok podczas wskrzeszenia (odp. nr 4) jest chwilowo wyższa o tę samą wielkość.



2. BALLADA WIECZORNA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: po k10 rundach słuchania, wrogowie, którzy nie odeprą sugestii rzutem na odporność nr 2, zapadają w głęboki sen. Z tego stanu wybudzić może tylko głośny wybuch (np. eksplozja), energiczne potrząsanie trwające minimum k10 rund lub zranienie.

3. MARSZ STRACENCÓW

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: pieśń negatywnie wpływająca na wrogów barda – u postaci, które nie odeprą iluzji rzutem na odporność nr 1, pojawiają się zakwasy, które skutecznie obniżają SF do połowy. Powoduje to obniżenie szansy TR, skuteczność ataków, ale także obniża progi zmęczenia i może uniemożliwić posługiwanie się niektórymi rodzajami broni.

4. GORĄCE SERCA

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: w czasie trwania tej pieśni, sprzymierzeńcy barda stają się całkowicie odporni na wszelkie formy strachu.

5. LAMENT PRZYJACIELA LASU

Odporność: sugestia, nr 2.

Obszar działania: zwierzęta typowe dla danego obszaru.

Opis: ballada przywabiająca pobliskie zwierzęta, które zaczynają walczyć po stronie barda i jego sprzymierzeńców. MG powinien dostosować liczbę i moc przybyłych zwierząt do warunków geograficznych i POZ barda. W przypadku dużych drapieżników, może pojawić się jeden osobnik, zaś w przypadku taranów miejskich itp. może to być kilka wron lub szczurów itp.

PIEŚNI HEROICZNE KLASY V

1. HYMN STRACHU

Odporność: strach, nr 2.

Obszar działania: wrogowie.

Opis: wrogowie barda, słysząc tę pieśń, muszą wykonać udany rzut na połowę odporności nr 2. Jeśli się on nie powiedzie, rzucają się do panicznej ucieczki, trwającej przez k10 rund – po upływie tego czasu mają prawo do kolejnego rzutu, czy kontynuują ucieczkę. Postacie, które nie mają fizycznej możliwości uciec, tracą przytomność.

2. CISZA NA MORZU

Odporność: hipnoza, nr 1.

Obszar działania: wszyscy w zasięgu głosu.

Opis: bard śpiewający tę pieśń całkowicie uniemożliwia wszystkim w zasięgu głosu rzucanie czarów (także sobie i sojusznikom). Przed efektem działania tej pieśni chroni wyłącznie głuchota lub aktywnie działająca w danej rundzie antymagia.

3. BIJĄ DZWONY

Odporność: iluzja, nr 1.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: sojusznicy wsłuchani w tę pieśń stają się całkowicie odporni na wszelkie ataki oddziałujące na zmysł słuchu – zarówno czary, jak np. grzmot, oraz akustyczne ataki niektórych istot np. wycie upiora.

4. PĘDY MŁODYCH DĘBÓW

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: przez cały okres trwania pieśni przywraca sojusznikom 1 punkt ŻYW na rundę. Dotyczy to wyłącznie obrażeń lekkich.

5. TANIEC KOLIBRA

Odporność: energia specjalna, nr 5.

Obszar działania: osoby sprzymierzone z bardem.

Opis: w ciała towarzyszy barda wstępuje nowa siła. Dzięki tej pieśni opóźnienie broni, którą się posługują spada o 1 (ale nie mniej niż 1).





PRZEMIANY PÓŁBOSKIE

RZUCANIE PRZEMIAN

Półbogowie to jedyna profesja na Orchii, która potrafi kształtować rzeczywistość na podobieństwo bogów. Jest to możliwe dzięki wykorzystaniu przemian półboskich – użycia niemagicznych, pierwotnych praw napędzających światy lub połączenia z wolą sprzyjających postaci bóstw. Jest to sztuka równie potężna, co niebezpieczna, dlatego nawet najbardziej doświadczeni półbogowie korzystają z niej wyłącznie w ostateczności.

Aby przemiana się udała należy wykonać udane rzuty na WI oraz ZW postaci. Jednak nawet jeśli wszystko się uda, istnieje szansa, że komuś na panteonie nie spodoba się samowolna zmiana rzeczywistości lub podpięcie się do jego mocy. Dlatego każda przemiana niesie w sobie ryzyko zauważenia przez niechętne bóstwo lub bóstwa, co przerywa przemianę i zazwyczaj kończy się zesłaniem na postać kary boskiej, przy której śmierć jest w najlepszym przypadku dopiero początkiem. Szansą uniknięcia kary jest ponowne udane wykonanie rzutu na WI i ZW półboga, ale nawet, jeśli to się powiedzie, przemianę uważa się za nieudaną.

Postacie będące celem przemiany półboskiej, bronią się przed nią tylko 1/10 wartości odpowiedniej odporności. W pobliżu świątyń, kaplic, świętych miejsc innych bóstw oraz w obecności ich kapłanów i głośnego wymawiania imion innych bóstw, MG ma prawo nawet wielokrotnie podnieść szansę zauważenia przemiany przez niechętne bóstwo.

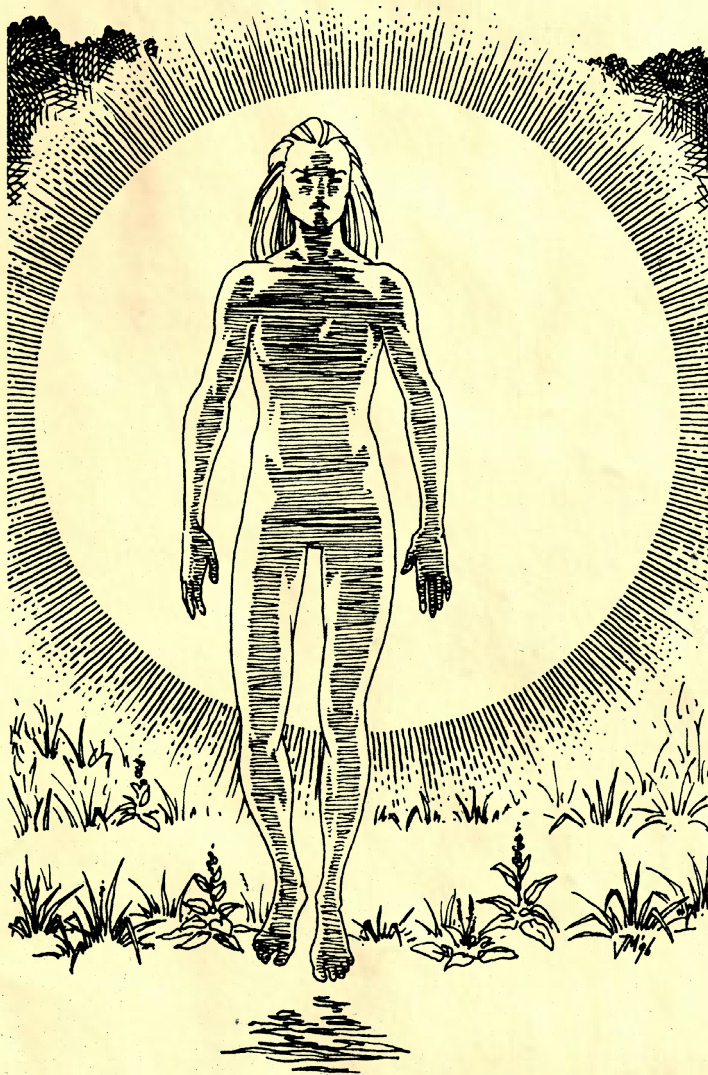


Tabela 4: Przykładowe przemiany półboskie

Szansa zauważenia	Efekt działania przemiany
1%	Otworzenie przejścia – pozwala uczynić jakiś obszar (2 metry kwadratowe o grubości do 10 cm na POZ) przenikalnym dla każdej materii na okres 10 rund na POZ lub otworzyć prosty niemagiczny zamek.
2%	Przekazanie myśli – potrafi na dowolną odległość w obrębie jednej sfery egzystencji przekazać wiadomość długości 1 prostego zdania na POZ. Adresat wiadomości musi być dobrze znany półbogowi i nie może znajdować się za żadną magiczną barierą.
2%	Odwrócenie czaru – niszczy każdy rzucony czar (ale nie jego już istniejący efekt np. powstały pożar czy wywołane nim wzmocnienie ciała).
3%	Prośba – postać, która nie odparła sugestii rzutem na odp. nr 2 musi wykonać określone polecenie wydane przez półboga (nie może być ona bezpośrednio samobójcza).
4%	Uśpienie siłą woli – istoty (maksymalnie 1 osoba na POZ półboga), które nie odeprą hipnozy rzutem na odp. nr 1 zasypiają na okres 2k10 rund.
5%	Autoteleportacja – bezbłędna teleportacja w dowolne wcześniej widziane miejsce w tej samej sferze egzystencji (dotyczy wyłącznie półboga i to bez nadmiernego obciążenia).
6%	Uspokojenie żywiołu – uspokaja żywioł, który nie obronił się rzutem na odp. nr 3, ewentualnie automatycznie każdy przejaw jego niepokoju np. burzę, wicher itp.
7%	Postawienie budowli – na płaskim terenie lub w jaskini tworzy kamienną budowlę o dowolnym wnętrzu (maks. o objętości 20 metrów sześciennych na POZ).
8%	Zabicie siłą woli – zniszczenie umysłu istot, które nie odeprą tego zaklęcia (maksymalnie 1 na POZ półboga).
9%	Boska wola – przy jej pomocy można wywołać dowolny czar o koszcie nie przekraczającym 500 PM, otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis itp., ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, o wartości do około 500 szt. złota, lub naprawiania uszkodzonych przedmiotów. Jest także w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację, jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny współczynnik z wyjątkiem ZW, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość, ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd.

Tabela 4: Przykładowe przemiany półboskie	
Szansa zauważenia	Efekt działania przemiany
10%	Gniew boży – natychmiast sprowadza losowy (realnie możliwy) kataklizm na obszar wokół półboga o promieniu k10 metrów + 10 metrów na POZ.
11%	Uzdrowienie – jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana do pełni sił życiowych. Automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków, aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane poważne rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.
12%	Kontrola żywiołu – półbóg na 10 rund na POZ przejmuje kontrolę nad żywiołem, który nie obronił się rzutem na odp. nr 3, ewentualnie automatycznie nad każdym przejawem jego niepokoju.
15%	Cofnięcie czasu – cofa rzeczywistość o rundę na POZ półboga z zachowaniem przez niego świadomości o minionym czasie, jednak w wypadku wskrzeszenia kogokolwiek szansa na zauważenie przez niechętnie bóstwa jest dwukrotnie większa.
20%	Enklawa – na okres k100 rund plus 1 na POZ półboga otacza obszar 10 pól na POZ barierą nieprzenikalną dla wszelkiej materii i magii.
25%	Boska pomoc – pozwala uzyskać od przychylnego bóstwa pomoc w postaci np. prawdziwej woli boskiej, ukazania oblicza itp., którą jest w stanie dysponować w przez 1 rundę na POZ. Efekt zależy ściśle od etosów bóstw i decyzji MG.
29%	Wskrzeszenie – przywraca do życia martwą istotę, o ile jej ciało jest zachowane w całości i nierozłożone. Wskrzeszana istota musi wykonać pozytywny rzut na odp. nr 4 (pełną wartość). Nieudany oznacza, że dusza istoty uległa zniszczeniu i nic już nigdy nie przywróci jej do życia. Wskrzeszona istota jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran. Jest jednak tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień, zanim zacznie normalnie funkcjonować. Ciało po wskrzeszeniu jest brzydsze – traci 1/10 PR. Także na stałe maleje odporność na szok – o 1/10 tej odporności.
30%	Boska aura – na 1 dzień daje potrójną obronę (dodatkowe rzuty) przed magią, przemianami, niektórymi ranami itp.
35%	Nadanie mocy wyznawcy – pozwala nadać zasłużonemu wyznawcy specjalną cechę lub umiejętność przewidzianą w dogmatach półboga. Jest to wymagane w przypadku prawnie odprawionego Rytułu Tysiąca Śiwec.

Tabela 4: Przykładowe przemiany półboskie	
Szansa zauważenia	Efekt działania przemiany
39%	Regeneracja – regeneruje wszelkie rany i przywraca brakujące części ciała. Potrafi również przywrócić życie, pod warunkiem, że ożywiane ciało ma choć jeden organ lub jedną kość zachowaną w całości. Ożywianej osoby dotyczą te same prawa, co w wypadku wskrzeszenia, za wyjątkiem okresu wyczerpania, który jest skrócony do k10 rund. Jeżeli jednak regeneracja ciała dotyczy zwłok, z których pozostało mniej niż 50% tkanki, to rzut na szok stosowany podczas wskrzeszania zostaje zmodyfikowany o liczbę od -1 do -49, odpowiadającą procentowi tkanki poniżej tych 50%.
40%	Przywołanie lub obudzenie boga – sprowadza (najczęściej awatara) lub budzi określone bóstwo, nie wywołując bożego gniewu na czas zależny od MG i wagi problemu.
50%	Pobranie mocy – jednorazowo pozwala wyssać z powierzchni ziemi PM do 1000 pkt. na POZ półboga. Uwaga na konsekwencje jego magazynowania!
60%	Stworzenie półstery egzystencji – czasowo (k100 dni na POZ) półbóg tworzy własną półsferę egzystencji, tzn. zaświaty, oparte na ojczystej sferze egzystencji z ustalonymi przez półboga (i MG) elementami, do którego prowadzi wejście (brama) znane początkowo tylko półbogowi.
70%	Boska moc – czasowe (k100 rund) upodobnienie się do prawdziwego bóstwa, pozwalające władać prawdziwą wolą boską i posiadać boską aurę.
80%	Uśpienie bóstwa – jeśli dane bóstwo nie odeprze tej przemiany rzutem na odporność nr 3 (minimum 3-5 razy z racji posiadanej aury), zapada w letarg na okres k10 lat + 1 rok na POZ półboga.
90%	Uzyskanie nieśmiertelności – hamuje proces starzenia się organizmu, uniemożliwiając śmierć ze starości lub zwykłych przyczyn jak choroby, typowe trucizny itp.
100%	Unicestwienie bóstwa – jeśli dane bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min 3-5 razy z racji posiadania aury) zostaje wtrącone w niebyt na okres k100 lat na POZ półboga lub nawet na zawsze – szansa równa 1% na POZ półboga.
200%	Zapomnienie bóstwa – jeśli dane bóstwo nie odeprze tej przemiany rzutem na odporność nr 3 (minimum 3-5 razy z racji posiadania aury), pamięć o nim zostaje wymazana – inni bogowie lub specyficzne okoliczności mogą do tego nie dopuścić.
500%	Wejście na panteon – zastąpienie przez półboga jednego z bogów głównego panteonu (odpowiadającego mu charakterem). Wielce wskazane jest wcześniejsze (minimum) uśpienie zastępowanego boga.



ZIELARSTWO

Zielarstwo jest jedną z najstarszych i najbardziej szanowanych sztuk medycznych na Orchii. Ze względu na powszechność wielu ziół, łatwość przyrządzenia wywaru oraz szeroką gamę zastosowań, nie tylko zielarze posiadli umiejętności i wiedzę w zakresie wykorzystania darów natury do codziennych zastosowań. Wiele profesji – jak na przykład druidzi czy wiedźmini – w ramach szkolenia są przysposabiani do zdobywania i praktycznego wykorzystywania roślin i grzybów, które w skrócie zwykło się nazywać ziołami. W praktyce każda postać, posiadająca zdolność o nazwie *Rozpoznawanie roślin i zwierząt* potrafi odszukiwać i przygotowywać celem późniejszego zastosowania poznane wcześniej zioła.

Pośród milionów gatunków, które można spotkać na dziesięciu archipelagach znanego świata, wyróżniono trzy rodzaje ziół, podzielone ze względu na powszechność ich występowania. I tak mamy zioła pospolite – przez wielu uważane za chwasty, rośliny, których ludowe zastosowanie przez wieki przekazywali sobie mieszkańcy siól i wsi, a których prawdziwa siła leży właśnie w ich niepozorności. Drugą kategorię stanowią zioła właściwe – wydzielone i opisane przez druidów z Wielkiego Kręgu Roślin, których zdobycie jest nieco trudniejsze i wymaga odszukania określonego terenu, w którym lubią one występować. Ostatnia grupa to zioła rzadkie – nie bez powodu tak właśnie nazywane, gdyż posiadają one moce bardzo zbliżone do niektórych czarodziejskich zaklęć, a ich cena na wolnym rynku może osiągać liczące wiele cyfr sumy w złocie. Często posiadają przy tym silne właściwości narkotyczne.

Każda postać posiadająca zdolność *Rozpoznawanie zwierząt i roślin* posiada podstawową wiedzę na temat pięciu losowych ziół pospolitych. Ponadto za każdym razem, gdy awansuje na kolejny poziom doświadczenia, od swojego aktualnego nauczyciela poznaje dodatkowe zioła, w liczbie ustalonej na podstawie odpowiedniej tabeli. Dodatkowe zioła można poznać na podstawie wiedzy pozyskiwanej z zielników (k10 losowych ziół pospolitych), ksiąg wiedzy (losowe zioło właściwe) lub od nauczycieli (decyduje MG). Postacie posiadające zawód zielarza już na starcie otrzymują wiedzę o 10 losowych ziołach, jeżeli są przy tym jeszcze specjalistami w tym zawodzie, otrzymują informację o k5 ziołach właściwych. Mistrzowie zielarscy mają dostęp do wiedzy o jednym losowym ziole rzadkim.

Odszukiwanie ziół pospolitych zależy tylko od sprzyjających warunków geograficznych i odpowiedniej pory roku. Zwykle wyspecjalizowana w zielarstwie osoba jest w stanie w ciągu godziny zebrać k10 sztuk znanego sobie zioła, jeżeli wykona przy tym udany test 1/2 INT. Zebranie k10 sztuk zioła z drugiej grupy wiąże się z poświęceniem k10 godzin na poszukiwania w sprzyjającym temu terenowi i wymaga udanego rzutu na sumę 1/10 SZ, 1/10 INT i 1/10 MD. Zioła rzadkie odszukuje się pojedynczo i także zajmuje to k10 godzin oraz wymaga udanego rzutu na 1/10 INT i 1/10 MD. W zależności od rodzaju zioła, jego trwałość może być różna – świeżość ziół utrzymuje się k10 dni, zaś wysuszone mogą być przechowywane dowolnie długo.

Kiedy postać odnajdzie interesujące ją zioło, może przystąpić do przygotowania z niego wywaru. Jedna porcja zioła pozwala na przygotowanie jednej porcji wywaru (do jednokrotnego użycia), trzeba przy tym mieć dostęp do wody i ognia, gdyż znakomita większość przepisów wymaga gotowania zioła na małym ogniu przez około jedną godzinę. Wywar zostanie przygotowany w sposób właściwy, jeżeli postaci uda się wykonać udany rzut na 1/2 MD. Jeśli osoba nie posiadająca umiejętności zielarskich będzie próbowała

Tabela 5: Poznawane zioła przy awansie na poziom

Wynik rzutu k100	Ilość i rodzaj poznawanych ziół
1	losowe zioło rzadkie
2-5	k10 ziół właściwych
6-15	2 zioła właściwe
16-30	1 zioło właściwe
31-50	k10 ziół pospolitych
51-95	k5 ziół pospolitych
96-00	1 zioło pospolite

samodzielnie dokonać tej sztuki, jej szansa na powodzenie wynosi tylko 1/10 MD – choć poinstruowanie przez zielarza może tę szansę zwiększyć (choć nie bardziej niż do 1/2 MD). Przygotowany wywar zachowuje swoje właściwości przez k10 godzin, k10 dni – jeżeli zostanie hermetycznie zamknięty – lub na stałe, jeżeli zostanie utrwalony czarem *Konserwacja*.

Efekt działania zioła ściśle zależy od jego opisu – jeżeli nie określono tego inaczej, utrzymuje się przez 2k10 godzin. Uwaga: wylosowanie podczas szkolenia znanego już zioła oznacza, że tylko takie zioło zna nauczyciel – takiego rzutu się nie powtarza.

ZIOŁA POSPOLITE

- 01 – Arnika górską** – zioło stosowane do leczenia obrażeń wewnętrznych i krwaków. Tereny górskie i podgórskie.
- 02 – Babka lancetowata** – zioło wykrztuśne, może łagodzić działanie niektórych gazów i trucizn atakujących drogi oddechowe.
- 03 – Babka zwyczajna** – używana na trudno gojące się rany. Pozwala wyleczyć jedno ciężkie obrażenie dziennie. Łąki i ugory.
- 04 – Bagno zwyczajne** – działanie lekko odurzające, często dodawane do alkoholu, celem zwiększenia jego mocy. Podmokłe lasy, bagna.
- 05 – Barwinek pospolity** – stosowany do tamowania krwawień. Gleby wapienne.
- 06 – Berberys pospolity** – owoce zbijają gorączkę. Nasłonecznione wzgórza.
- 07 – Bieluń dziędzierzawa** – nasiona powodują zaburzenia intelektu, otępienie i dezorientację. Ruiny.
- 08 – Bluszcz pospolity** – liście w postaci okładów stosuje się do leczenia odmrożeń. Lasy, klify i skałki wapienne.
- 09 – Bodziszek cuchnący** – stosowany do hamowania krwotoków z nosa. Długo stosowany może leczyć bielactwo. Lasy.
- 10 – Borówka brusznica** – działanie przeciwbiegunkowe. Torfowiska i wrzosowiska.
- 11 – Borówka czarna** – leczenie krwotoków wewnętrznych i dyzenterii. Lasy i zacienione wilgotne łąki.
- 12 – Bukwica zwyczajna** – powoduje wymioty, pozwala na wykonanie powtórnego rzutu obronnego przeciwko paraliżom. Dobrze oświetlone lasy i zarośla.
- 13 – Bylica draganek** – pobudza apetyt. Próchnicze nasłonecznione gleby.
- 14 – Bylica pospolita** – służy do zwalczania pasożytów. Zarośla, stoki gór.
- 15 – Chaber bławatek** – stosowany do leczenia owrzodzeń oczu i skóry. Pola i ugory.
- 16 – Chrzan pospolity** – ostra przyprawa, stosowany do leczenia bólów reumatycznych. Pola, wilgotne zarośla.
- 17 – Ciemniżyca biała** – środek miejscowo znieczulający. Podany doustnie – trujący. Wilgotne lasy, górskie łąki.

- 18 – **Cis pospolity** – owoce poprawiają płodność, nasiona są silnie trujące. Poszycie lasów liściastych.
- 19 – **Cykoria podróżnik** – zioło wzmacniające. Może leczyć niektóre słabsze toksyny (np. po użądleniu szerszenia). Piaszczyste i kamieniste gleby.
- 20 – **Czeremcha zwyczajna** – środek owadobójczy. Lasy mieszane.
- 21 – **Czosnaczek pospolity** – zioło hamujące rozwój gangreny. Lasy liściaste.
- 22 – **Dymnica pospolita** – leczenie skurczy i kolek. Pola.
- 23 – **Dziewanna drobnokwiatowa** – łagodzi bóle stawów i mięśni. Suche wzgórza, zręby leśne.
- 24 – **Dziewanna wielkokwiatowa** – wykrztuśna, stosowana do leczenia chorób dróg oddechowych połączonych z krwawieniem podczas kaszlu. Słoneczne wzgórza, zręby leśne.
- 25 – **Dziewięsił bezłodygowy** – działanie przeczyszczające i wymiotne. Miejsca nasłonecznione.
- 26 – **Dzięgiel litwory** – środek uspokajający i przeciwbólowy. Wilgotne tereny górskie.
- 27 – **Dziurawiec zwyczajny** – środek dezynfekujący i przeciwzapalny. Nasłonecznione miejsca.
- 28 – **Fiołek trójbarwny** – może opóźnić działanie niektórych trucizn. Pola i wzgórza.
- 29 – **Glistnik jaskółcze ziele** – działanie antywirusowe i grzybobójcze. Może leczyć schorzenia i choroby oczu. Obrzeża lasów i zarośla.
- 30 – **Głowienka pospolita** – stosowany do leczenia nadmiernego krwawienia menstruacyjnego. Łąki i obrzeża lasów.
- 31 – **Głóg dwuszykowy** – leczy bezsenność i uspokaja. Lasy, zarośla, polany.
- 32 – **Goryczka kropkowana** – wzmacniająca, o 10 punktów podnosi odporność na choroby. Górskie łąki.
- 33 – **Grzybienie białe** – obniża podniecenie seksualne. Płytkie wody stojące lub wolno płynące.
- 34 – **Jałowiec pospolity** – środek rozgrzewający, o 10 punktów podnosi odporność na zimno. Lasy, bagna, tereny skaliste.
- 35 – **Jasnota biała** – leczenie dolegliwości kobiecych. Zarośla.
- 36 – **Jastrzębiec kosmaczek** – leczenie wysypek i wyprysków skórnych. Suche piaszczyste gleby.
- 37 – **Jemioła pospolita** – obniża ciśnienie krwi. Stare lasy liściaste.
- 38 – **Kapusta sitowata** – środek na duszności. W dużej dawce może powodować poronienie. Pola i ugory.
- 39 – **Karbieńiec pospolity** – stosowany do garbowania skór. Brzegi wód, szuwały.
- 40 – **Katarantus różowy** – dwukrotnie zwiększa szansę obrotu przed zarażeniem licyantropią. Silnie nasłonecznione miejsca.
- 41 – **Kocanki piaskowe** – leczy schorzenia wątroby. Gleby piaszczyste i suche.
- 42 – **Kocimiętka właściwa** – uspokaja, odstrasza owady. Gleby mineralne.
- 43 – **Kokornak powojnikowy** – może przyspieszyć opóźniający się poród.
- 44 – **Kokoryczka wonna** – dwukrotnie zmniejsza podatność na zmęczenie, leczy zadyszkę. W dużych dawkach trująca. Widne lasy i zarośla.
- 45 – **Komosa biała** – powoduje uczulenie na słońce. Przydroża.
- 46 – **Komosa piżmowa** – w dużej ilości może powodować głuchotę. Przydroża, pola uprawne.
- 47 – **Komosa strzałkowata** – ziele i nasiona mogą przez krótki czas zastąpić pokarm. Przydroża i górskie łąki.
- 48 – **Konwalia majowa** – łagodzi ataki padaczkowe, śmiertelnie trująca po przedawkowaniu. Lasy liściaste i mieszane.
- 49 – **Kopytnik pospolity** – działanie wymiotne. Wysuszony i sproszkowany wywołuje kichanie. Cieniste lasy.
- 50 – **Kozieradka pospolita** – poprawia nastrój, pozwala na wykonanie ponownego rzutu na reakcję. Gleby wapienne.
- 51 – **Kozłek lekarski** – środek uspokajający. Brzegi wód, torfowiska.
- 52 – **Krwawnik kichawiec** – leczy osłabienie psychiczne. Wilgotne zarośla i łąki.
- 53 – **Krwawnik pospolity** – zioło przeciwkrwotoczne i przeciwzapalne. Podczas podawania pozwala wyleczyć dodatkowy punkt obrażeń. Łąki, ugory, tereny górskie.
- 54 – **Krwiściąg lekarski** – tamuje krwawienie zewnętrzne i wewnętrzne. Łąki.
- 55 – **Kuklik pospolity** – leczy choroby żołądka. Lasy liściaste i mieszane.
- 56 – **Kurzyślad polny** – leczy 1 dodatkowy punkt obrażeń psychicznych.
- 57 – **Lebiodka pospolita** – leczy świąd skóry. Nadbrzeżne zarośla.
- 58 – **Lnica pospolita** – lek na hemoroidy. Kamieniste zbocza, łąki.
- 59 – **Lnicznik siewny** – napar może dwukrotnie przedłużyć świeżość substancji podatnych na zepsucie. Pola uprawne.
- 60 – **Lulek czarny** – wywołuje halucynacje, w większych dawkach trujący. Pustkowia.
- 61 – **Łopian pajęczynowaty** – stosowany w leczeniu łupieżu i wypadania włosów. Zarośla.
- 62 – **Macierzanka piaskowa** – stosowana do kąpieli wzmacniających – np. pozwalających wrócić do sprawnego funkcjonowania zaraz po wyjściu ze stanu agonalnego. Lasy sosnowe i brzożowe.
- 63 – **Macierzanka zwyczajna** – zwalcza grzybicę. Słoneczne suche miejsca.
- 64 – **Mak lekarski** – środek narkotyczny i przeciwbólowy. Pola uprawne, ugory.



- 65 – **Marzana barwierska** – używana w przypadku kamienicy moczowej, powoduje różowienie moczu i potu. Brzegi rzek.
- 66 – **Melisa lekarska** – uspokaja, pozwala na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego na strach. Ciepłe słoneczne i osłonięte od wiatru miejsca.
- 67 – **Mierznica czarna** – leczy nerwicę, o 10 punktów zwiększa odporność na strach. Przydroża, pola uprawne.
- 68 – **Mięta polej** – leczenie niestrawności. Mokradła.
- 69 – **Milek wiosenny** – stabilizuje pracę serca. W większej ilości może powodować zatrzymanie pracy serca. Bory sosnowe.
- 70 – **Miodunka ćma** – leczy dodatkowy punkt obrażeń spowodowanych gazami lub wyziewami. Nadrzeczne lasy liściaste, zarośla.
- 71 – **Mniszek pospolity** – działanie przeciwzapalne i dezynfekujące. Może służyć do oczyszczania skóry. Łąki i pola.
- 72 – **Morszczyn pęcherzykowaty** – regularne spożywanie powoduje ubytek wagi (1 kg miesięcznie). Przybrzeżny glon słonowodny.
- 73 – **Mydlnica lekarska** – odwar z korzenia silnie się pieni i może być stosowany jako środek czyszczący. Zbocza górskie.
- 74 – **Naparstnica zwyczajna** – stabilizuje pracę serca, w większej ilości może być śmiertelna. Świetliste lasy.
- 75 – **Nostrzyk biały** – rozrzedza krew, zapobiega zakrzepom, ale także powoduje utratę dodatkowego punktu ŻYW w przypadku zranienia i krwawienia. Suche wzgórza, zarośla.
- 76 – **Nostrzyk żółty** – powoduje wewnętrzne krwawienie, zadając k100 punktów obrażeń. Suche gleby.
- 77 – **Nawłóć pospolita** – dwukrotnie zwiększa szybkość naturalnego leczenia. Polany i zarośla.
- 78 – **Ostrożeń warzywny** – stosowany do pielęgnacji i wzmacniania włosów. Wilgotne łąki i zarośla.
- 79 – **Ostróżeczka polna** – stosowana do zwalczania wsawicy. Suche ugory.
- 80 – **Perz właściwy** – o połowę zmniejsza negatywne skutki wolno działających trucizn i jądów. Pola uprawne.
- 81 – **Pierwiosnek lekarski** – środek wykrztuśny. Wzgórza, pastwiska.
- 82 – **Podbiał pospolity** – palenie suszonych liści oczyszcza układ oddechowy – może złagodzić działanie niektórych gazów i wyziewów. Gleby gliniaste i kamieniste, brzegi rzek i pogorzeliska.
- 83 – **Pokrzyk wilcza jagoda** – powoduje światłowstręt. Żyzne zacienione miejsca.
- 84 – **Pokrzywa zwyczajna** – leczy męskie dolegliwości. Wilgotne lasy i zarośla.
- 85 – **Przegorzan kulisty** – powoduje drgawki. Zarośla.
- 86 – **Przelot pospolity** – działanie przeciwwymiotne. Łąki i pastwiska.
- 87 – **Pszonak drobnokwiatowy** – działa nasennie. Pola.
- 88 – **Różeniec górski** – o 10 punktów zwiększa odporność na niekorzystne oddziaływanie środowiska. Wysokie góry.
- 89 – **Rumianek pospolity** – działanie przeciwalergiczne. Pola.
- 90 – **Rzeżucha łąkowa** – leczy problemy trawienne. Może leczyć niektóre słabsze toksyny (np. po użądleniu szerszenia). Wilgotne miejsca.
- 91 – **Serdecznik pospolity** – łagodzi bóle brzucha, łagodzi ciśnienie krwi. Brzegi lasów.
- 92 – **Szczyr trwały** – działa zmiękczająco na skórę i jej zmiany, strupy, rany i zrogowacenia. Cieniste lasy i zarośla.
- 93 – **Świetlik łąkowy** – leczy choroby i owrzodzenia oczu, a także ich nadwrażliwość (może wyłączać infrawizję). Łąki i pastwiska.
- 94 – **Tasznik pospolity** – środek przeciwkrwotoczny. Świeży może powstrzymać agonię. Łąki i ugory.

- 95 – **Tojad mocny** – nakładany na ostrza zadaje dodatkowe 25 obrażeń. Góry i podgórze.
- 96 – **Werbena pospolita** – regularnie zażywana nieznacznie zmienia smak i zapach krwi, chroni przed krwiopicjami, podświadomie omijają postać jako ofiarę. Suche zbocza.
- 97 – **Wiązówka błotna** – lek przeciwgorączkowy i przeciwreumatyczny. Brzegi i podmokłe łąki.
- 98 – **Wielosil błękitny** – działanie pobudzające i niwelujące zmęczenie. Brzegi potoków, podmokłe łąki.
- 99 – **Wrotycz pospolity** – stosowany do spędzania płodów oraz niektórych pasożytów wewnętrznych. Przy drogach.
- 100 – **Żmijowiec zwyczajny** – przeciwbólowy, o połowę łagodzi skutki ukąszeń przez żmije i jadowite węże. Suche wzgórza, tereny kamieniste.

ZIOŁA WŁAŚCIWE

- 01 – **Adar-sor** (czerwone ziele) – zagęszczony wywar z tego zioła z dodatkiem sady służy do trwałego barwienia na czerwono. Z dodatkiem krwi czarodzieja służy do zapisywania formuł magicznych w księgach i na pergaminach; rośnie na bagnach.
- 02 – **Ahrat-sor** (ziele szpiegów) – nasmarowanie skóry wywarem z tego zioła na k10 godzin oczyszcza ją z owrzodzeń, blizn, przebarwień i tatuaży; rośnie na brzegach słodkich wód stojących, gęsto zarośniętych rzęsą, bajor.
- 03 – **Alan sor** (błękitne ziele) – spożycie wywaru z tego zioła powoduje całkowite zapomnienie ostatniej godziny życia (spożywającemu wydaje się, że śniła, ale sen jest mglisty). Pozostawienie widocznych efektów powstałych przez ostatnią godzinę (np. ran), daje podstawę do przypomnienia sobie tych wydarzeń (modyfikowany rzut na odporność nr 1). Zioło działa tylko raz na k100 dni. Zażywanie go częściej może prowadzić do cofnięcia efektu, a nawet do uszkodzenia umysłu ofiary. Przywrócenie wspomnień jest możliwe tylko za pomocą czaru Regeneracja umysłu. Pustynne oazy.
- 04 – **Amun-sor** (barwiące ziele) – jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą; rośnie na bagnach.
- 05 – **Anghar sor** (śmiertelne ziele) – można nim smarować broń. Wygląda wtedy jak czerwony olej lub krew. Po zranieniu lub po spożyciu, jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 6, może spowodować śmierć w przeciągu następnych k10 rund. Odparte powoduje mdłości i wymioty, przed którymi można się powstrzymać wykonując kolejny udany rzut na odp. nr 6. Mdłości o połowę obniżają TR, OB i szansę użycia zdolności. Górskie źródła w pobliżu złóż siarki.
- 06 – **Antart-sor** (ziele antarów) – spożycie wywaru z tego zioła znacznie wzmacnia i przyspiesza procesy trawienne w żołądku. Dzięki temu możliwe jest czasowe (k10 dni) żywienie się liśćmi, trawą itp. Pokarmem, który normalnie nie jest trawiony. Efektem ubocznym jego działania jest słaba wartość odżywcza zwykłego pokarmu – postać musi spożywać go trzy razy więcej niż normalnie. W przypadku głodzenia się po spożyciu tego zioła, może to powodować nieprzyjemne komplikacje – chorobę wrzodową żołądka, powstawanie ran układu pokarmowego itp. Rośnie na terenach obfitych w odchody antarów.
- 07 – **Aron sor** (żelazne ziele) – zioło używane w garbarstwie. Wcierane w wyprawianą skórę konserwuje ją, a jednocześnie zwiększa wyparowania wykonanej z niej zbroi o 20 punktów (na każdy rodzaj ataku), bez dodatkowego usztywnienia jej. Otwarte tereny na glebie bogatej w minerały.

- 08 – **Bagart-sor** (ziele bazyliśków) – zażycie tego zioła o 20 punktów podnosi odporność na polimorfie i petryfikację na 2k10 godzin. Zacienione skaliste miejsca.
- 09 – **Basar sor** (zatokowe ziele) – gęsty wywar otrzymywany z tego zioła nakłada się na broń do walki z hybrydami. Zranienie takiego potwora powoduje zadanie mu dodatkowych 100 obrażeń, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 6. Porost występujący w płytkich wodach zatokowych.
- 10 – **Bas-al sor** (kwiat białego ziele) – jednorazowo działa jak Symbol nekromancji. Zasięg wykrycia zależy od wielkości kwiatu i średnio mierzy około 100 metrów. Zamknięty w szkatułce nie działa. Szczyty górskie.
- 11 – **Bas-dar sor** (miłosne ziele) – wywołuje silne podniecenie, ew. dwukrotnie wzmacnia apetyt. Podniecenie oznacza, rzuty na reakcję przeciw postaciom płci przeciwnej tej samej rasy wykonuje się na dwukrotną wartość Prezencji. W odosobnionych sytuacjach wynik bardzo niski może nawet sugerować skłonność do gwałtu. By się opamiętać, postać musi wykonać udany rzut na połowę odporności nr 2; wilgotne puszcze.
- 12 – **Bas dumn sor** (kwiat dziewiczego ziele) – rozkwita na poświęconej dobru ziemi, w dłoni dziewicy lub ewidentnie dobrej istoty. Pionowe górskie kamienne zbocza.
- 13 – **Bas sor lotos** (kwiat lotosu) – silny usypiający (na 2k10 godzin), ew. otumaniający na 2k10 rund; stężony działa zabójczo, ew. wywołuje letarg (na 2k10 dni); występuje w podmokłych ciepłolubnych puszczech.
- 14 – **Belibaris sor** (duszące ziele) – wysoki kolczasty krzew o drobnych, ciemnozielonych listkach. Wyciśnięty z nich sok, podany ofierze, powoduje napad duszności i spowolnienie pracy serca. Jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 6, traci przytomność, jej oddech staje się płytki, nieregularny, zaś puls jest ledwie wyczuwalny. Po udanym teście postać doznaje tylko lekkich duszności i dolegliwości sercowe, co mija po kilku godzinach. Skaliste nasłonecznione stoki.
- 15 – **Born sor** (niedźwiedzie ziele) – wywar jest tak bardzo oleisty, że wysmarowanie nim gołego ciała utrudnia pochwycenie. Przy zapasach i duszeniu zwiększa to obronę lub szansę uwolnienia się o 50 + k50 pkt. Występuje w lasach.
- 16 – **Bur coto sor** (bagienne pchle ziele) – bardzo trudne do zdobycia ziele, którego wywar po k10 rundach od podania daje efekt uzdrowienia; wody bagien.
- 17 – **Bur sor** (bagienne ziele) – rodzaj trzciny, rosnącej w bagiennych wodach, z której otrzymuje się gęsty wywar. Nałożenie go na ostrze pozwala zadać podwójne obrażenia wszelkim demonom, ew. dodatkowe 100 obrażeń po udanym rzucie na odporność nr 6.
- 18 – **Co sor** (mleczne ziele) – gęsty wywar z tego ziele nakłada się na ostrza. Dzięki temu zabiegowi zwykłą broń można traktować jak srebrną lub magiczną. Tereny bogate w rudy metali, szczególnie srebra.
- 19 – **Co-kars sor** (mgliste ziele) – wypicie lub wdychanie dymu ze spalanego ziele powoduje zapadnięcie w normalny sen, ew. spowalnia reakcje organizmu (o połowę obniża SZ); występuje na bagnach i torfowiskach.
- 20 – **Coto sor** (pchle ziele) – długotrwałe używanie powoduje czasową ślepotę (10 dni na każdą porcję, przy czym działa dopiero po 1k10 dniach); pola.
- 21 – **Dar sor** (krwawe ziele) – po wypiciu powoduje krwotok wewnętrzny, zadając 1k100 obrażeń, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 6. Ma ostry, gryzący zapach, spotykane jest w gęstych lasach.
- 22 – **Darkht sor** (brunatne ziele) – spalanie tego ziele powoduje wydzielenie się nieprzyjemnego zapachu, który w zamkniętych pomieszczeniach może o 20 punktów utrudnić obronę, trafienie oraz szansę użycia zdolności profesjonalnych. Rośnie niedaleko składowisk odchodów i wysypisk.
- 23 – **Don sor** (głębinowe ziele) – żółtozielone pnącza spotykane w płytkich podziemiach, jaskiniach i jamach, które po spożyciu, na k10 dni, powoduje owrzdzenie ciała, przypominające trąd.
- 24 – **Dungeb sor** (ziele pokąsanych) – zioło używane głównie w garbarstwie; papka z posiekanych liści, wtarta w oprawianą skórę ułatwia pozbycie się futra, a jednocześnie konserwuje. Częste doustne przyjmowanie wywaru, pozbawia owłosienia (całkowite wytłuszczenie), ale równocześnie opóźnia śmierć ze starości o 2k10 lat. Okres ten nie wydłuża się przy wielokrotnym przyjmowaniu zwiększonych dawek ziele, może to jednak prowadzić do uzależnienia i szybkiego wyniszczenia organizmu (zioło ma właściwości toksyczne). Piaszczyste wydmy, półpustynie.
- 25 – **Elal sor** (złote ziele) – biały kwiat tego ziele natychmiast przyjmuje barwę złota, jeżeli zetknie się z jakimkolwiek przejawem magii – działającym efektem magicznym, osobą parającą się magią, magicznym przedmiotem itp. Rozgrzane rozpadliny skalne.
- 26 – **Elmor sor** (podziemne ziele) – szarobury korzeń, długości ok 20 cm. Cała roślina do złudzenia przypomina paproć, ale różni się od niej rozmiarem (jest dużo większa) oraz odcieniem – jasna zieleń, miejscami przechodząca w żółć. Korzeń należy sproszkować i spożyć z niewielką ilością wody. Wynikiem działania ziele jest nadnaturalnie zwiększona koncentracja co o 3 segmenty skraca czas potrzebny na rzucenie niektórych zaklęć (minimum 1 segment). Ponadto o 10 punktów zwiększa szansę manipulacji innymi osobami. Jeśli zażywający nie wykona udanego rzutu na odporność nr 6, po k10 rundach od zażycia wpada w trwający k5 dni letarg, a następnie przez kolejne 2 dni jest bardziej podatny na wszelkie manipulacje (testy obronne wykonywane są na połowę współczynnika). Wilgotne obszary leśne.
- 27 – **Gakhart sor** (zioło gwardzystów) – lekko narkotyczne (1%/działkę) ziele, dwukrotnie zwiększające wytrzymałość na zmęczenie, a w wypadku uzależnienia powodujące ociążałość umysłową (zmniejszając o 2k10 INT); lasy.
- 28 – **Gakt sor** (ziele fanatyków) – efektem spożycia ostrego wywaru z tego ziele jest wyłączenie na k10 godzin zmysłów węchu i smaku. Skutkiem tego często stosowane jest przez kapłanów wielu kultów, w których obrzędy religijne związane są ze spożywaniem dziwnych rzeczy, czy obcowania wśród nieprzyjemnych zapachów. Zacienione obszary na skrajach pustyni i półpustyni.
- 29 – **Gar-sor** (miejskie ziele) – po zażyciu wywaru z tego ziele postać przez następne 24 godziny nie może zasnąć, ale także zachowuje pełnię sprawności umysłowej. Długotrwałe spożywanie może prowadzić do uzależnienia (2% szansy na każde kolejne spożyte w ciągu k10 dni od poprzedniego). Rodzaj bluszczu, pokrywającego kamienne budowle, mury itp.
- 30 – **Ga-eg imdar sor** (ziele podzielności uwagi) – przez 2k10 rund umożliwia wykonywanie czynności mimo niesprzyjających koncentracji warunków otoczenia (np. rzucać czary bez obawy o ich przerwanie). Pasożytnicze pnącze rosnące na starych dębach.

- 31 – **Gen sor** (zielone ziele) – gęsty wywar z tego ziele nakłada się na broń służącą do polowań. Zranienie nią zwierzęcia, powoduje zadanie mu dodatkowych 50 obrażeń (20 po udanym rzucie na odporność nr 6), jest jednak nieszkodliwe dla spożywającego. Pola i ugory.
- 32 – **Getam dar sor** (ziele krwawej mary) – z wyglądu przypomina kwiat lotosu, lecz jest od niego znacznie mniejsze, a przy tym wydziela intensywną woń piżma. Jego zmielone kłaczce to niezawodny środek nasenny – w przypadku zażycia przez 5 rund należy wykonywać rzut obronny na połowę odporności nr 6. Jeśli choć raz będzie on nieudany, postać zapada w trwający k5 godzin sen, w którym nawiedzają ją przeróżne wizje i wspomnienia z przeszłości. Zioło wykorzystywane jest przez kapłanów różnych sekt i kultów jako środek sprowadzający wizje i polecenia od bogów, a także pozwalający wieszczyć przyszłość. Niektórzy utrzymują, że dzięki niemu można podczas snu przedostać się do Astralnej Sfery Egzystencji.
- 33 – **Gotas dak** (grzyb górników) – grzyb przypominający hubę, spożywany na surowo. Łatwo go pomylić z innym silnie trującym trupim grzybem, ale różni się od niego jaskrawożółtą grzybnią i słodkawym smakiem. Zwiększa ŻYW i bazowe odporności o 2k10 punktów na 2k10 godzin. Po tym okresie zażywający doznaje silnego krwotoku (utrata 2k10 ŻYW) i traci przytomność na k10 godzin. W niektórych przypadkach, zażycie tego grzyba może powodować zgon (decyzja MG). Mocno zacienione miejsca, podziemne tunele itp.
- 34 – **Gotas sordang** (trupi grzyb) – bardzo podobny do grzyba górników, silnie trujący grzyb. Po dotknięciu go gołą skórą, należy wykonać udany rzut na odporność nr 6. Nieudany oznacza natychmiastowy zgon, jeśli rzut się uda oznacza to otrzymanie 2k10 + 50 obrażeń i utratę przytomności na 2k10 godzin. Ciało osoby zatrutej tym grzybem, robi się bardzo blade i rozkłada się w przyspieszonym tempie (stąd nazwa). Grobowce, kurhany, miejsca obrządków pogrzebowych, stare podziemia.
- 35 – **Graam sor** (ziele Graama) – porcja uzdrawia ze 100 lekkich obrażeń. Działa tylko raz na 24 godziny. Stare dąbrowy. W miesiącu świątecznym do kupienia za około 5 sztuk złota za porcję.
- 36 – **Guar sor** (kacze ziele) – najlepszy lek na reumatyzm, stosowany w formie maści lub okładów. Podmokłe łąki, brzegi niewielkich zbiorników wodnych.
- 37 – **Guur sor** (liściaste ziele) – grubolistne krzaczaste zioło, występujące na glebie bogatej w wapń lub siarkę. Z jego liści tworzy się gęsty wywar do pokrywania ostrzy – zranione takim ostrzem insektoidy muszą wykonać udany rzut na odporność nr 6, a jeśli się on nie powiedzie, otrzymują dwukrotnie większe obrażenia.



- 38 – **Har sor** (zioło mocy) – spożycie wywaru z jagód tego zioła, wyłącza receptory bólu na najbliższe k10 godzin. Postać staje się pobudzona i nerwowa, co może sztucznie wywołać barbarzyńską furję. W czasie walki postać nie zwraca uwagi na otrzymywane obrażenia, dzięki czemu faktycznie otrzymuje jedynie połowę z nich – nie kumuluje się to jednak z efektami furii barbarzyńskiej. Po zakończeniu działania efektu postać przez 24 godziny musi wypoczywać (w przypadku barbarzyńców, korzystających z zioła do wywołania furii, ten efekt nie występuje). Rośnie w kępach zarośli występujących na rozległych stepach.
- 39 – **Haran sor** (zioło potęgi) – oleisty wywar z tego zioła nakłada się na broń. Zraniony takim orężem drakonid otrzymuje podwójne obrażenia, a jeśli wykona udany rzut na odporność nr 6 – normalne obrażenia zwiększone o 50 punktów. Często stosowane przez smokobójców. Szczyty górskie pokryte wiecznym śniegiem.
- 40 – **Harkort sor** (ziele piratów) – wywar z tego zioła o 20 punktów zwiększa szansę na zachowanie równowagi w sytuacji, kiedy trzeba ją testować. Wysokie giętkie chwasty, rosnące na otwartych przestrzeniach.
- 41 – **Hestons sor** (ziele Hestonsa) – jeden z najlepszych medykamentów przeciwgorączkowych, stosowany jako lek wspomagający przy wielu różnorodnych kuracjach. Po dwóch dniach przyjmowania wywaru pacjent powinien wykonać rzut na odporność nr 6. Jeśli jest on udany, gorączka mija (choć pozostałe objawy mogą nadal się utrzymywać). Wilgotne, zacienione zakamarki, podmokłe rowy itp.
- 42 – **Hustan dag sor** (ziele mądrych słów) – na 2 godziny przyspiesza myśli i zwiększa koncentrację, ułatwiając wykorzystanie zdolności społecznych, przejrzenia intencji, pieśni bitewnych, wykrzyka zachwiania równowagi sił, trzeźwości umysłu itp. (decyzja MG). W praktyce oznacza to dodatkowe 10 punktów do szansy powodzenia tych zdolności. Istnieje 10% szansy, że MD i INT postaci na stałe wzrosną o k10 punktów. Rozstaje dróg; możliwe do zebrania tylko podczas pełni.
- 43 – **Hyrtant sor** (książęce ziele) – efektem spożycia tego zioła jest zdolność do synestezji, czyli np. widzenia dźwięków, czy wyczuwania węchem kolorów. Mierzeje i tereny zalewowe.
- 44 – **Imdars khtur sor** (ziele czarnych myśli) – u posiadającej inteligencję postaci, która je spożyje, przez okres jednej nocy na porcję, wywołuje niesamowicie realistyczne koszmary, których główną ofiarą jest śniący. W takim śnie pokonuje on przeszkody, odbywa pojedynki itp., ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. walcząc z sobowtórąmi). Ofiara ma ok. 50% szansy przeżycia, inaczej, jako zbyt nierealistyczny, koszmar tej nocy może nie zadziałać. Jeżeli postać zginie we śnie, musi wykonać rzut na odporność nr 4, czy nie spowodowało to śmierci umysłowej. Ciepłe słonawe bagniska lub laguny.
- 45 – **Imgur sor** (mewie ziele) – spożycie wywaru z tego zioła pozwala na bezbłędne wyczucie kierunku (także pod ziemią itp.). Uwaga: źródła silnego magnetyzmu mogą zaburzać tę zdolność; zaawansowani magowie często wykorzystują tę właściwość do wykrywania źródeł potencjału magicznego. Wybrzeża mórz i oceanów.
- 46 – **Kama sor** (ziele oddania) – niepozorna jednoroczna bylina o bladoszarych kosmatych kwiatach. Niewielka ilość wywaru dodana do napoju (wyłącznie zimnego – ciepło likwiduje jego właściwości) wywołuje u pijącej go osoby silne uczucie sympatii wobec otoczenia. W połączeniu z odrobiną krwi (kilka kropel), powoduje bardzo silne poczucie więzi z dawcą krwi. Nasłonecznione polany leśne.

- 47 – **Karon sor** (ziele odwagi) – dwukrotnie zwiększa odporność na strach. Sosnowe bory.
- 48 – **Korantor sor** (czosnkowe ziele) – często zażywane daje dodatkowe 25 pkt. do odporności przed chorobami zakaźnymi. W przypadku spotkania z wampirami taka osoba będzie wybierana przez martwiaka jako ostatni cel. Dodatkowo obawa wampira w trakcie walki lub bliskiego kontaktu z taką istotą działa na niego jak ułomność pechowiec. W wypadku ugryzienia przez wampira lub podobnego martwiaka, ofiara która maksimum godzinę wcześniej spożyła to zioło, zyskuje 25 pkt. dodatkowej ochrony przed klątwą wampiryzmu. Postać posiadająca to zioło przy sobie ma premię 10 pkt.; krzewiaste niziny.
- 49 – **Kart sor** (święte ziele) – spożycie wywaru z tego zioła na k10 godzin daje możliwość widzenia aur oraz efektów magicznych wywołujących aurę. Każda aura posiada swój specyficzny kolor, dzięki czemu postać – o ile miała z nią wcześniej do czynienia – potrafi ją zawczasu zidentyfikować. Krzacasty pasożyt porastający drzewa liściaste jak jemiola.
- 50 – **Kustan sor** (szklane ziele) – przyspiesza refleks i szybkość reakcji, zmniejszając o 1 segment tempo wykonywania czynności (ale ich szybkość nie może spaść poniżej 1 segmentu). Działa przez 5 rund, ale równocześnie postarza ofiarę o 5 miesięcy (uwaga na gwałtowny przyrost włosów i paznokci!). Rzęsa wodna porastająca niewielkie stawy i oczka wodne.
- 51 – **Lant-gur-tu tornt sor** (długolistne górskie ziele) – umiejętnie zrobiony wywar leczy (nieumiejętnie zadaje) 1k100 obrażeń; zacienione górskie kotliny.
- 52 – **Liman sor** (zioło intencji) – przez k10 godzin po spożyciu tego zioła postać potrafi, u istoty na której skupi uwagę przez minimum 1 rundę, wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia). Dodatkowo wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek itp. Postać będąca pod wpływem tego czaru w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu, gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Obrzeża górskich potoków.
- 53 – **Mastug sor** (mastugowe ziele) – natarcie ciała i ekwipunku olejem z tego zioła daje ochronę przed ogniem. Efekt utrzymuje się przez k100 godzin i w praktyce zmniejsza ewentualne obrażenia o 2k10x10 punktów; brzegi niewygasłych wulkanów.
- 54 – **Mcan sor** (ziele siłaczy) – po zażyciu powoduje, że postać męczy się dwukrotnie wolniej, a poza tym zyskuje na k10 godzin 100 pkt. SF. Dąbrowy.
- 55 – **Mirag sor** (piramidowe ziele) – silnie palący lek, jednorazowo pozwalający na dodatkową próbę wyjścia z paraliżu (rzut obronny na odporność nr 4 lub 6); wapienne, nasłonecznione miejsca.
- 56 – **Morion sor** (świeciste ziele) – oleisty wywar z tego zioła nakłada się na broń przeznaczoną do walki z martwiakami. Po trafieniu taką bronią, martwiak musi wykonać udany rzut na odporność nr 3 – jeśli się on nie powiedzie, otrzymane obrażenia są dwukrotnie większe. Silnie nasłonecznione tereny.
- 57 – **Nulkad sor** (mdłe ziele) – ma działanie silnie drażniące spojówki i błony śluzowe. Rozpylane w postaci proszku lub roztworu wodnego, powoduje u ofiary kichanie, silne łzawienie i gwałtowny ślinotok. Objawy te ustępują po upływie 2k10 minut. Ofiara musi ponadto wykonać dwa rzuty obronne na odporność nr 7. Jeżeli oba są nieudane – zaczyna się dusić i potrzebna jest natychmiastowa pomoc. Wilgotne gorące dżungle.
- 58 – **Okar sor** (granitowe ziele) – gęsty wywar nakładany na ostrze pozwala zadać istotom magicznym podwójne obrażenia, jeśli nie wykonają one udanego rzutu na odporność nr 6. Postacie, na które rzucone jest aktywnie działające zaklęcie, po nieudanym rzucie na odporność nr 6, otrzymują dodatkowe 50 obrażeń. Granitowe skały.
- 59 – **Orest sor** (ziele przenikliwości) – wypicie naparu z tego zioła u pijącego na 2k10 rund zaklina wzrok w taki sposób, że jest on w stanie widzieć istoty niewidzialne (ale nie eteralne). Obszary wilgotne, ale z dala od zbiorników wodnych.
- 60 – **Ottan sor** (ziele ślepców) – wywołuje możliwość widzenia na zasadzie infrawizji. Istnieje też 5% szansy, że postać naprawdę straci wzrok. Stan ten można wyleczyć tylko magicznie; kamienne wzgórza.
- 61 – **Pant-lant sor** (długolistna trawa) – palenie wysuszonych pozostałości daje podobny smak i efekt jak w przypadku tytoniu; górskie doliny.
- 62 – **Pir sor** (tłuste ziele) – regularnie zażywane raz na 10 dni, powoduje przyrost masy o k10 kg w skali roku. Wraz ze zmianą wagi następuje też zmiana odpowiednich współczynników. Niedaleko ustępów i gnojowisk. Powszechne w sprzedaży za ok. 5 sztuk złota za porcję.
- 63 – **Pont-gur sor** (nadbrzeżne ziele) – wywar powoduje lekki ból, który przez najbliższe 1k10 godzin uniemożliwia koncentrację (np. rzucanie czarów) i sen. Dwukrotnie zmniejsza możliwość odparcia czaru Koszmar senny. Długotrwałe podawanie powoduje ten sam efekt. Skaliste brzegi mórz.
- 64 – **Pulus sor** (wodne ziele) – gromadzi w liściach porcję gorzkawej wody, wystarczającą do zaspokojenia pragnienia przez cały dzień. Stepy i półpustynie.
- 65 – **Purru sor** (alergiczne ziele) – spożyte w małej ilości uśmiera niekorzystny wpływ alergii. Spożyty w większej ilości wywołuje alergię (decyduje MG); nadmorskie wybrzeża.
- 66 – **Rahs sor** (robaczywe ziele) – gruba mięsista roślina, w której zwykle roi się od małych różowych robaczek; wywar przygotowuje się z rośliny wraz z tymi robaczkami. Osoba, która spożyje wywar, przez k10 godzin staje się odporna na trafienia krytyczne (ale nie na krytyczne pudła). Oznacza to, że każde trafienie w taką postać, bez względu na wynik, traktuje się jak zwyczajne trafienie. Widne lasy.
- 67 – **Rep sor** (gadzie ziele) – powoduje osłabienie przez 1k10 dni, ew. dwukrotnie zwiększa naturalną ŻYW (ale nie ma wpływu na agonię); nasłonecznione nadmorskie plaże.
- 68 – **Repts sor** (reptiliońskie ziele) – po godzinie od spożycia dwukrotnie zwiększa naturalne wyparowania skóry. Działa przez 2k10 godzin. Ma jednak lekki narkotyczny efekt uboczny – po każdym zażyciu postać ma 1% szansy, że zostanie uzależniona. W wypadku uzależnienia, nie spożycie go przez 24 godziny powoduje utratę sił, co o połowę obniża TR, UM, WI oraz szansę wykonywania zdolności. Efektu tego nie można usunąć magicznie (nawet czarem typu Życzenie). Usunąć taki efekt może tylko roczna kuracja odwykowa z codziennym podawaniem mleka. Czasowo niweluje go także efekt Księżycowego kamienia. Południowe górskie stoki.
- 69 – **Ril sor** (dymne ziele) – przy spalaniu bardzo kopci, dzięki temu może zadziałać jak dymny obłoczek (1 metr średnicy na porcję). Ponadto u postaci, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 7 (sprawdza się co rundę) wywołuje ostry kaszel. Trwa on 2k10 rund i o połowę zmniejsza TR, UM, WI oraz szansę wykonywania zdolności. Niedaleko miejsc gdzie znajdują się fekalia.

- 70 – **Rog nute tarnt** (kora krzykliwego drzewa) – jednorazowo pozwala zwiększyć ŻYW o 20 pkt. na każdą porcję wywaru. Efekt utrzymuje się przez 1k10 godzin; ciepłolubne wilgotne lasy.
- 71 – **Roscor sor** (rozszczone ziele) – zwiększa krzepliwość i zatrzymuje krwawienie (także agonię, ale dopiero po 1-2 rundach); leśne polany.
- 72 – **Sands sor** (piaskowe ziele) – stężony wywar (ew. długotrwałe żucie) daje oleistą ciecz, która w zetknięciu z krwią powoduje po 1k5 rund paraliż (przed tym efektem chroni udany rzut na odporność nr 6); spotykane na piaszkowych wydmach.
- 73 – **Sans sor** (ziele mistrzów) – dodane podczas szkolenia w biegłościach lub przy szkoleniu na POZ podnosi otrzymane przyrosty o 20%. Stare bukowiny.
- 74 – **Sar sor** (węzowe ziele) – po dwukrotnej ekstrakcji wywar tworzy gęstą białą ciecz, której wypicie może natychmiast zabić postać o masie mniejszej niż 50 kg na porcję, ew. przez 1k5 rund wywołuje zwalający z nóg ból; bagienne lasy.
- 75 – **Scopolos sor** (ziele gaduły) – delikatne bladuróżowe pędy wyrastające z przegniłych pni drzew. Aplikowane w formie wywaru powodują niepowstrzymany słowotok ofiary. Jeśli pytający wykona udany test CH, to osoba, która spożyła to zioło odpowiada zgodnie z prawdą na zadane jej pytania. Po ustaniu działania zioła, ofiara zapada w głęboki sen. Po przebudzeniu niczego nie pamięta. Tropikalne dżungle.
- 76 – **Semirs sor** (ziele rozbitków) – oleisty wywar odpowiada kalorycznie normalnej porcji obiadowej; glon z terenów pływow morskich.
- 77 – **Sit mir sor** (ziele sokolego wzroku) – zażycie na okres 2k10 rund powoduje uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej; wapienne góry.
- 78 – **Sor Aamad** (ziele Aamada) – po spożyciu przez 2k10 rund pozwala rzucać czary z podwójną antyodpornością. Zacienione miejsca pozbawione innych roślin.
- 79 – **Sor grin** (ziele goryczy) – uspakaja (może doprowadzić do dodatkowego rzutu na reakcję) i powoduje melancholijny smutek; spotykane w większości lasów.
- 80 – **Sor Nian** (ziele Niana) – przez k100 godzin wywołuje silną, ew. lekką biegunkę, co średnio o 10 do 50 pkt. utrudnia wszelkie czynności; gęste wilgotne lasy.
- 81 – **Sta sor** (cmentarne ziele) – spożycie wywaru z tego zioła na k10 godzin wywołuje efekt analogiczny do ukrycia witalności. Rośnie na starych cmentarzach, mogiłach, kurhanach.
- 82 – **Stagar sor** (cmentarne ziele) – przez 1k10 dni powoduje ostrą gorączkę i wyczerpanie, ew. zawroty głowy, które o 10% zmniejszają TR, OB, UM itp. Spotykane na wapiennych wzgórzach.
- 83 – **Surdur sor** (krzywe ziele) – stosowany w formie wywaru ma lekkie działanie pobudzające – o k10 punktów zwiększa SF, SF i SZ, ale także o k10 punktów obniża INT i MD.
- 84 – **Tabiru sor** (wulkaniczne ziele) – wysuszone i sproszkowane ziele daje się rozproszyć w powietrzu i podpalić, pozostawiając po sobie dym, który rozwiewa się w ciągu dwóch rund. Nieprzygotowane na to istoty może przestraszyć, a nawet poranić, zadając 2k10 obrażeń (połowę po udanym rzucie na odporność nr 8. Zbocza aktywnych wulkanów.
- 85 – **Tant sor** (sierpowe ziele) – wywar z sierpowatych strąków tego zioła powoduje zaburzenie widzenia kolorów (daltonizm). Zacienione krzewy.
- 86 – **Telel sor** (ziele telepatii) – zażycie tego zioła przez okres 2k10 rund powoduje uzyskanie umiejętności telepatycznych (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna); gęste liściaste lasy.
- 87 – **Terrer sor** (ziele medytacyjne) – pozwala skupić się na medytacji bez względu na czynniki zewnętrzne (odgłosy, widoki); zacienione górskie miejsca.
- 88 – **Tinel sor** (ziele telekinezy) – zażycie powoduje uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej na okres 2k10 rund. Ziele te zażyte ponownie przed upływem 24 godzin nie działa. Przy każdym zażyciu występuje 25% szansa, że przez najbliższe 24 godziny spowoduje osłabienie (o połowę zmniejszy TR, UM, WI, szansę wykorzystania zdolności). Pustynie i półpustynie.
- 89 – **Tmar mar-warn** (jagody krzewu róży) – słodki, lekko alkoholowy napój; lasy.
- 90 – **Tmar sotin sor** (jagody śpiewającego zioła) – przez okres 1k10 godzin powodują halucynacje, całkowicie wyłączające rzeczywistość, ew. wprawia w dobry humor; występuje na polanach w gęstych wilgotnych lasach.
- 91 – **Tmar wart sor** (jagody wilczego zioła) – pozwala dwukrotnie zwiększyć zdrowienie w każdym dniu podawania; gęste, wilgotne lasy.
- 92 – **Tornt pit win** (górski olej lekkości) – umożliwia lewitację przedmiotów i istot lżejszych od 10 pkt. SF (2,5 kilograma). Brzegi jaskiń.
- 93 – **Tornt sor** (górskie ziele) – wywar to silny środek rozgrzewający ciało: na 1k10 godzin, zależnie od temperatury otoczenia, chroni od zimna. Wtarty w ciało może znieść paraliż fizyczny (umożliwia jednorazowy drugi rzut na odporność nr 6) lub wypity może znieść paraliż umysłowy (umożliwiając dodatkowy rzut na odporność nr 4); pośrednio wywołuje silne pragnienie; wysokie góry na granicy śniegu.
- 94 – **Untpir sor** (ziele odchudzające) – w przeciągu roku regularnego zażywania umożliwia stratę 2k10 kg. Wraz ze zmianą wagi następuje też zmiana odpowiednich współczynników. Wydmy.
- 95 – **Urgan bantoran sor** (ziele słonecznych plaż) – po zażyciu tego zioła postać odnosi dwa razy mniej obrażeń w walce fizycznej, ale za to dwukrotnie więcej, jeżeli zostanie zaatakowany czarami. Może być zażywane tylko raz na k10 dni – częstsze użycie nie przynosi efektu. Na słonecznione plaże.
- 96 – **Urhar sor** (dzicze ziele) – gęsty wywar otrzymywany z tego zioła, nakładany jest na broń przeznaczoną do walki z golemami. Dzięki temu broń automatycznie zadaje im dodatkowe 50 punktów obrażeń. Lasy, w poszczególnym rozrytych przez dziki.
- 97 – **War sor** (wojenne ziele) – oleisty wywar z tego zioła stosuje się do pokrywania ostrzy. Zranienie taką bronią humanoida, któremu nie uda się rzut obronny na odporność nr 6, powoduje zadanie mu 50 dodatkowych obrażeń. Pogorzelska.
- 98 – **Wart-dar sor** (wilkołacze ziele) – zażyte po ukąszeniu daje 95% szansy uniknięcia zarażenia się lykantropią (działa jeszcze przez 1k100 rund); wywar jest śmiertelną trucizną na wszelkie lykantropy o natychmiastowym działaniu; lasy.
- 99 – **Yar sor** (ziele życia) – w ciągu roku regeneruje k10 pkt. Energii Życiowej, a w przypadku wskrzeszania zwiększa odporność na szok o 5 pkt. Sosnowe bory.
- 100 – **Ymur sor** (chłopie ziele) – gąbczaste liście, które po dodaniu do wody po ok. kwadransie oczyszczają ją, ściągając całe zanieczyszczenie i toksyny. Woda nabiera przy tym lekko alkoholowego posmaku, przez co często zioło te używane jest jako dodatek nadający wodzie smak. Pogorzelska.

ZIOŁA RZADKIE

ZIOŁA RASOWE

Właściwości podstawowe (po spożyciu porcji, na najbliższe 2k10 godzin):

- 20 pkt. do SZ, INT, MD, UM i WI;
- 20 pkt. do wszystkich odporności (w tym do szoku przy wskrzeszeniu jeśli postać zginie w tym trakcie jego działania); ta premia do odporności zawiera już przyrosty współczynników;
- 20 pkt. do biegłości rasowych;
- dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie; postać czuje się syta i jest w dobrym humorze – np. nie odczuwa trudów podróży;
- każde spożycie daje 5% szansę uzależnienia się od niego. W praktyce oznacza to ociężałość umysłową (zmniejszającą na stałe o 2k10 INT). Efekt ten można cofnąć magicznie tylko *regeneracją umysłu*, ale czar ten leczy tylko ostatni ubytek INT, co oznacza, że w przypadku dwukrotnej utraty INT od tego zioła, powraca tylko ostatni ubytek. Poprzedniej straty nie da się już odzyskać.

ZIOŁA RASOWE

- 01-02** – **Elts sor** (elfie ziele) – właściwości podstawowe + dodaje 10 pkt. do biegłości.
- 03-04** – **Gobls sor** (goblinie ziele) – właściwości podstawowe + uniemożliwia sen przez najbliższe 2k10 godzin oraz umożliwia widzenie w infrawizji.
- 05-06** – **Kahts sor** (krasnodulskie ziele) – właściwości podstawowe + dwukrotnie zwiększa zasięg wzroku. Można je palić w fajce, działa też na hobbity i gnomy.
- 07-08** – **Malaks sor** (ziele malauków) – właściwości podstawowe + przez 2k10 godzin postać zyskuje oburęczność.
- 09-10** – **Ogrs sor** (ogrowe ziele) – właściwości podstawowe + w przypadku zranienia sztucznie wywołuje furję, która działa do najbliższego zmęczenia organizmu.
- 11-12** – **Orcs sor** (orkowe ziele) – właściwości podstawowe + dodaje 40 pkt. do SF. Możliwe do kupienia za około 5 szt. złota w większości orkowych garnizonów. Dotyczy to jednak orkowych i półorkowych arystokratów.
- 13-14** – **Tors sor** (ziele olbrzymów) – właściwości podstawowe + dodaje 10 punktów do INT. Działa też na półolbrzymy i giganty.
- 15-16** – **Tiri sor (ziele mix)** – działa na każdą rasę identycznie, ale wywołuje tylko właściwości podstawowe. Powszechnie jest ono pogardzane.
- 17-18** – **Trolls sor** (trollowe ziele) – właściwości podstawowe + dodaje 30 punktów do MD.
- 19-20** – **Uruk sor** (zioło uruków) – właściwości podstawowe + przez k10 godzin postać zyskuje (dodatkową) regenerację k5 punktów ŻYW na rundę.

LOTOSY

- 21-22** – **Adar lotos** (lotos czerwony) – podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
- zażycie jego sproszkowanej formy powoduje wymioty. Postać, która na siłę się od nich powstrzyma, po 2k10 rundach na najbliższe

k10 godzin (premiowane) traci ciepłotę ciała i trochę wigoru (10 pkt. SZ). Przez ten jedna czas zioło to działa na martwiaki niczym ukrycie witalności.

- zażycie porcji wywaru sprawia, że po 2k10 rundach postać, która nie wykona udanego rzutu na połowę odporności nr 6, zapada w stan analogiczny do letargu. Trwa on 2k10 godzin. W tym czasie postać pod każdym względem sprawia wrażenie martwej. Wyjątkowo, w odróżnieniu od letargu, postać słyszy i, jeśli takową posiada, ma prawo użyć zdolności telepatycznej lub przemiany (nie wymagającej wzrokowej lokalizacji).

23-24 – **Alan lotos** (błękitny lotos; ziele wielkiego pragnienia) – podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

- po spożyciu sproszkowanej formy, postać odczuwa niezaspokajalne pragnienie. W wypadku spożycia napojów, stan ten negowany jest na najbliższe k10 minut. Osoba czująca pragnienie ma analogiczne ograniczenia jak w walce w trudnych warunkach (połowa TR, UM, WI, szanse powodzenia używanych zdolności). Jedna porcja ziela działa przez 1k10dni.
- po spożyciu porcji wywaru, postać zaczyna obficie się pocić. Towarzyszy jej przy tym charakterystyczny zapach potu. Stan ten pomaga pozbyć się trucizny z organizmu. Oznacza to, że w przeciągu 24 najbliższych godzin, trucizna zaczyna działać dwukrotnie wolniej (np. co drugą rundę), słabiej (np. zadaje o połowę obrażeń mniej) i ew. krócej. Po spożyciu tego ziela istnieje bezwzględna, stała szansa równa 40%, że poza oczekiwanym efektem, postać zacznie odczuwać takie dolegliwości, jakie powoduje użycie sproszkowanej formy.

25-26 – **Allotos** (biały lotos; ziele zmian) – zacienione, bagienne zbiorniki wodne strefy umiarkowanej i tropikalnej. W zależności od podania powoduje:

- po spożyciu lub wdychaniu sproszkowanej formy postać odczuwa niepowstrzymaną senność. Wystarczy komuś porcję tego lotosu dmuchnąć w twarz, by postać przez najbliższe 2k10 rund musiała odpierać ogarniającą ją senność. W wypadku podniecenia lub zagrożenia, aby w danej rundzie nie zadziało uśpienie, trzeba wykonać udany rzut na połowę odporności nr 2. W innym razie ratuje tylko udany rzut na 1/10 tej odporności. Po nieumiejętnym podaniu, efekt nasenny działa także na tego, kto używa proszku. Dzicy używają tego lotosu do napełniania dmuchawek lub pustych skorup owoców. Umiejętne rozbicie powoduje opisany wcześniej efekt. Sen spowodowany tą rośliną jest bardzo twardy. Trwa on 1k10 godzin lub, jeśli następuje w wygodnych warunkach (np. w łóżku), nawet 2k10 godzin. [Wiedza dla MG] Z tego stanu można obudzić tylko poprzez przyduszenie ofiary. Zatkanie nosa lub duszenie szyi z reguły po k10 rundach budzi ofiarę. Rzuć k100. Wynik 01-05 oznacza, że zbyt lekko przeprowadzano duszenie i ofiara po lekkim przebudzeniu się usnęła. Rezultat 96-100 oznacza, że ofiara niechcący została zaduszona na śmierć.

- po spożyciu porcji wywaru, postać czuje się kompletnie uspokojona i rozleniwiona. Podaje się to dystygowanym damom w momencie ich zdernerwowania lub przestraszenia. W stosunku do przestraszonych, działa on jako neutralizacja strachu. Osoba przerażona, ale nie sparaliżowana ze strachu, kosztem 1k5 segmentów (rozdygotane ręce), może zażyć taki napój. W wypadku sięgania w tym stanie do torby lub plecaka po to zioło traci się kolejne 1k5 rund.

27-28 – Antur lotos (niebieski lotos) – podmokłe, ciepłe jaskinie w strefie tropikalnej. W zależności od podania powoduje:

- zażycie jego sproszkowanej formy przy nieudanym rzucie na 1/10 odporności na truciznę, powoduje silny światłowstręt, błądność i anemię. Wyglądem i zachowaniem postać zaczyna przypominać wampira – jest wrażliwa na intensywne zapachy (np. czosnek) i nerwowa. Ponadto każda runda na słońcu powoduje bolesne oparzenia nieosłoniętych miejsc i ból oczu (mogą pojawić się krwawe łzy). Po k10 rundach na słońcu należy co rundę wykonywać rzut na połowę odporności nr 8 – nieudany oznacza otrzymanie k100 obrażeń.
- po spożyciu porcji wywaru postać zapada w głęboki letarg. W stanie tym następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, ani nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to, że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Postać przebywająca w wilgoci, co roku traci na stałe po 1 punkcie każdej cechy fizycznej (ŻYW, SF, ZR, SZ, PR). Stan ten może przerwać wyłącznie czar typu przebudzenie lub ew. zdjęcie przekleństwa. Równocześnie postać regeneruje 1 punkt Energii Życiowej dziennie, aż do czasu jej uzupełnienia – wówczas automatycznie budzi się, ale jest zmęczona, odwodniona i głodna; musi przejść rekonwalescencję trwającą minimum 24 godziny. W tym czasie nie jest w stanie wykonywać żadnej złożonej akcji.

29-30 – Brant lotos (żółty lotos; ziele letargiczne) – podmokłe ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

- w wypadku spożycia sproszkowanej formy lub wdychania woni wydzielanej przez rosnącą w naturze roślinę, powoduje zapadnięcie w letarg, jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na odporność nr 7. Przy dalszym wdychaniu, przez kolejne 1k10 rund ten rzut się powtarza. Ten zapach lub smak jest łatwo wyczuwalny – gorzki. W przypadku nieudanego rzutu ofiara odczuwa analogiczne efekty, jak przy czarze kapłańskim Letarg – w tym stanie następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, ani nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to, że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi

zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Postać przebywająca w wilgoci, co roku traci na stałe po 1 punkcie każdej cechy fizycznej (ŻYW, SF, ZR, SZ, PR). Stan ten trwa przez k100 lat. Obudzić z niego można tylko odpowiednią magią lub doprowadzeniem ofiary do poważnej agonii. Ziele oddziałuje na większość ssaków i ptaków. Wyjątkowo gady (w tym reptillioni) są na nie niewrażliwe. Niekiedy w okolicach polan porośniętych przez to zioło przyczajają się krokodyle, smoki lub ludzie-jaszczury.

- wypity wywar z tego zioła lub delektowaniem się wonią zasuszonej rośliny, powoduje częściowe ośpienie organizmu. Oznacza to, że przez najbliższe 24 godziny na postać słabiej wpływają emocje. W tym czasie postać ma połowę swej naturalnej INT, MD i UM, zaś o 10 pkt. większą WI. Z powodu spowolnienia ruchów, także SZ maleje o 10 pkt. Dodatkowo ofiara przestaje reagować na wszelkie formy strachu (nie pojmuje go), w tym na spojrzenie struchlca, upiorne wycie i jęki. Doznane w tym czasie umysłowe obrażenia zmniejszane są o połowę. Zioło to wykorzystywane jako coś, co zapewnia morale, jest często wykorzystywane w wojsku. Jego jedynym minusem jest to, że częste używanie (np. przez kolejne 1k10 dni) potrafi wywołać stan letargu, charakterystyczny dla sproszkowanej formy.



31-32 – Darkht lotos (brunatny lotos; ziele odpychające) – podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

- istoty (np. nie jest skłonna do zjedzenia jej). Każda istota posiadająca zmysł węchu (w tym nasmarowany) i czująca ten zapach, na czas odczuwania smrodu dostaje ograniczenia 10 punktów do powodzenia wszelkich rzutów, a w przypadku trafień krytycznych czy rzutu na intuicję – szansa jest zmniejszona o połowę.
- zażycie porcji sproszkowanej sprawia, że po 2k10 rundach postać staje się niesmaczna i niejadalna. Przypadkowe spożycie choć kawałka takiego ciała przez drapieżcę powoduje, że dostaje on wymiotów. W wypadku niemożliwości opróżnienia żołądka, musi wykonać rzut na połowę odporności nr 6, inaczej zdycha z zatrucia.

33-34 – Gen lotos (zielony lotos; ziele wizji) – podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:

- po spożyciu sproszkowanej formy i skupieniu się przez 2k10 rund, postać może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotę. W praktyce widzi ją tak, jak istota wygląda i co robi, ale bez wyraźnych towarzyszących szczegółów otoczenia. Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (który chociaż raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM zażywającego zioło, zmodyfikowane o plus lub minus 20 pkt. za dobrą lub słabą znajomość obiektu, minus 10 pkt., jeśli postać jest w ruchu, minus 1 punkt na każdy kilometr oddalenia, minus 50 pkt., za magiczne ukrycie itp. Sprawdzenie, czy widzi się cel, wykonuje się w każdej rundzie. Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności, to nie można go wypatrzeć, zaś szansa znalezienia w półmroku jest dwukrotnie mniejsza. Efektem ubocznym skupienia jest także możliwość utraty przytomności na 2k10 godzin. Chroni przed tym udany rzut na połowę wartości odporności nr 6.
- zażycie wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach bardzo wzmacnia swój potencjał umysłowy. Tym samym lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje czy pochodzą one z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość). Uwaga: skutecznie działająca antymagia pozwala uniknąć lokalizacji. Efekt ten trwa k10 rund.

35-36 – Khtur lotos (czarny lotos, forma jesienno-zimowa; ziele śmierci) – podmokłe ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:

- zażycie jego sproszkowanej formy przy nieudanym rzucie na 1/10 odporności na truciznę, powoduje że ofiara odczuwa ból i wpada z jego powodu w szaleństwo. Odtąd przez 24 godziny zaczyna się ona zachowywać nienormalnie i brutalnie. Stara się zrobić wszystko, by tylko uśmierzyc ten ból. Oznacza to, że w każdej godzinie wykonuje rzut na INT. Rezultat w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że ofiara znalazła sposób na uśmierzenie bóleści. Może to być np. dziwna poza lub zachowanie. Wynik w granicach 99-100 oznacza, że postać uznała, że jedynym sposobem

na powstrzymanie bólu jest samobójstwo. Nie namyślając się długo, stara się najszybciej do tego doprowadzić. Rezultat przekraczający wartość INT (ale nie 99-100) lub w granicach 96-98 oznacza, że ofiara zaczęła pić dużo płynów. Powoduje to, że trucizna przechodzi w formę powodującą analogiczne skutki jak zażycie wywaru.

- zażycie wywaru powoduje, że ofiara musi odprzeć efekt tej trucizny (rzutem na połowę odporność nr 6). Nieudany rzut oznacza, że ciało ulega infekcji i w przeciągu k10 rund gnije. Zarażona postać nie może nic robić, a jej PR spada dziesięciokrotnie. Każdego nowego dnia o świcie należy wykonać ponowny rzut na odporność nr 6 (niemodyfikowaną). Nieudany oznacza, że zgnilizna zwyciężyła ciało i zabiła je. Na efekt zioła są uodpornieni kapłani bogów zgnilizny i rozpadu z Archipelagu Pajęczego. Zgniliznę można uleczyć tylko poprzez Uzdrawienie, Leczenie poważnych obrażeń lub Regenerację ciała.

37-38 – Khtur lotos – (czarny lotos, forma wiosenna; ziele galerników) – podmokłe ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:

- zażycie jego sproszkowanej formy powoduje wymioty. Postać, która na siłę się od nich powstrzyma, po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiovane), kosztem wyniszczenia organizmu, zwiększa fizyczne cechy. Oznacza to, że naturalna ŻYW (wraz z agonią), SF rosną czterokrotnie, zaś ZR i SZ dwukrotnie. Po skończeniu działania organizm automatycznie umiera. Postacie leczone magicznie (np. czarem Uzdrawione), jeżeli uda im się wykonać rzut na 1/10 część odporności nr 4, mają szansę przetrwać. Ale nawet wtedy postać jest nieprzytomna przez najbliższe 24 godziny. Dodatkowo wszelkie obrażenia postaci są redukowane do 1/4.



- zażycie porcji wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach bardzo wzmacnia przemianę materii i moc. W praktyce zwiększa to jej naturalną SF aż trzykrotnie, zaś ŻYW dwukrotnie. Trwa to 1k10 godzin (premiowane). Po ustaniu tego efektu, obrażenia są redukowane o połowę. Podczas każdego zażycia istnieje stała bezwzględna szansa 10%, że zamiast oczekiwanego wystąpi efekt analogiczny do zażycia sproszkowanej formy (aczkolwiek bez efektu wymiotnego).

39-40 – Rot lotos (srebrny lotos) – tereny pokryte wiecznym lodem, polarne lub wysokogórskie. W zależności od podania powoduje:

- zażycie sproszkowanej formy i nieudany rzut na 1/10 odporności nr 10 powoduje przemianę ciała w formę półmaterialną. Nie dotyczy to jednak broni oraz ubrań noszonych przez postać (zsuwają się one z półmaterialnego ciała. W tym stanie postać może zadawać obrażenia istotom materialnym (traktuje się je, jakby miały połowę obrony i wyparowań) oraz niematerialnym (na normalnych zasadach). Niemagiczna broń i naturalne czynniki zadają postaci tylko połowę obrażeń. Ponadto możliwe jest przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ postaci. Jeżeli koniec działania lotosu (po k10 godzinach) zostanie postać w trakcie przenikania dużej powierzchni lub przedmiotu na wysokości żywotnego organu (zależnie od MG), to natychmiast ginie, a jej ciało ulega np. przepołowieniu (jeśli np. przechodzi przez drzwi).
- po spożyciu wywaru postać odczuwa przejmujące gorąco – zaczyna gorączkować i obficie się pocić. W tym stanie staje się bardziej podatna na wysoką temperaturę, ale odporna na chłód. W praktyce oznacza to podwójne obrażenia od ognia itp. ale tylko połowę od mrozu. Po upływie k10 godzin zioło przestaje działać, wówczas należy wykonać rzut na połowę odporności nr 6 – udany oznacza przyrost na stałe 2k10 punktów do odporności nr 8, zaś porażka o analogiczną wartość na stałe obniża odporność nr 8.

SMOCZE ZIOŁA

41-42 – Drag adar sor (ziele czerwonego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła, powoduje trzykrotny wzrost SF na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek, ziele można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 10%, że po zażyciu tego zioła SF wzrośnie na stałe o 20% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost SF może nastąpić tylko raz na 10 lat życia postaci. Po każdym użyciu tego zioła postać na 1k10 godzin nabywa alergii na ogień. W praktyce oznacza to, że otrzymane od ognia lub ciepła obrażenia liczą się podwójnie. Nasłonecznione górskie stoki, w pobliżu miejsc, gdzie występuje ruda żelaza.

43-44 – Drag alan sor (ziele błękitnego smoka; ziele odmłodzenia) – w przeciągu najbliższego roku odmłodzi o k10 lat; działanie jednorazowo – raz na istotę, chyba że ona umrze.

45-46 – Drag al sor (ziele białego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła, powoduje dwukrotny wzrost CH na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek, ziele można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu tego zioła CH wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost CH może nastąpić tylko raz na 5 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma 10% szansy na ochrypnięcie (sprawdzone co godzinę). Jest ono tak poważne, że musi trwać 1k10 godzin. Runo leśne tropikalnych lasów.

47-48 – Drag antur sor (ziele niebieskiego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła, na najbliższe 24 godziny powoduje wzrost UM o 50% naturalnej wartości. Aby ponownie odniosło ono skutek, ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu UM na stałe wzrosną o 20% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost UM zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma podwójnie większą szansę na krytyczne trafienie w siebie podczas rzucania czarów. Nasłonecznione obrzeża jaskiń śródgórskich.

49-50 – Drag brant sor (ziele żółtego smoka) – po spożyciu postaci przez najbliższe 24 godziny doznaje o połowę mniej obrażeń fizycznych. Przy okazji nie odczuwa też bólu. W przypadku używania go częściej niż raz na 10 dni jest 50% szansa, że może dojść do wyłysienia. Po kolejnym zbagatelizowaniu tego efektu postać zaczyna tracić paznokcie, a przy następnym zęby. Używanie mimo tych symptomów może doprowadzić też do wybielenia skóry i niepłodności. Dalszych konsekwencji nie ma.

51-52 – Drag burpul sor (ziele błotnego smoka) – po jednoczesnym nasmarowaniu nim ciała i spożyciu, pozwala do 24 godzin przebywać pod wodą, bez potrzeby zaczerpnięcia powietrza. Wymiana gazowa odbywa się przez skórę. W momencie wyjścia na powierzchnię i oddychania normalnym powietrzem, postać przez k5 rund podlega szokowi powietrznemu. W każdej z tych rund musi wykonać pozytywny rzut na szok, aby przeżyć.

53-54 – Drag darkhut sor (ziele brązowego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła, powoduje dwukrotny wzrost zasięgu słuchu na najbliższe 24 godziny. Pozwala to na powtórzenie rzutu na SZ w momencie zaskoczenia. Aby ziele to ponownie zadziałało, można je zażyć dopiero po upływie 10 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu tego zioła o 10 pkt. na stałe wzrośnie SZ oraz że postać nabędzie nadnaturalnej zdolności związanej z wyczulonym słuchem.

55-56 – Drag gen sor (ziele zielonego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła, powoduje wzrost ZR o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek, ziele można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu ZR wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości współczynnika. Taki wzrost ZR może nastąpić tylko raz na 10 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma podwójnie większą szansę na trafienie krytyczne w siebie. Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Nasłonecznione obrzeża gęstych, wysokich, zacienionych lasów.

- 57-58 – Drag got sor** (ziele kamiennego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziele, powoduje dwukrotny wzrost wartości naturalnych wyparowań skóry na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło skutek, ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu wzrosną naturalne wyparowania o 20 pkt. (tym samym i obrota o 5 pkt.). Taki wzrost zajęć może tylko raz na 5 lat życia postaci. Gliniaste zbiorniki wodne.
- 59-60 – Drag khtur sor** (ziele czarnego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziele, powoduje dwukrotny wzrost INT na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek, ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu INT wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost INT zajęć może tylko raz na 5 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego ziele ma podwójnie większą szansę na zapadnięcie w szaleństwo, jeżeli zajdzie taka możliwość. Przykładowo, broniąc się przed czarem wywołującym szaleństwo, postać rzuca 2 razy i wybiera niekorzystny wynik. Dotyczy to zarówno rzucania czarów jak i walki. Bagna.
- 61-62 – Drag kras sor** (ziele krystalicznego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziele, powoduje wzrost o 50% naturalnej wartości każdej odporności na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło skutek, ziele te można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu spowoduje wzrost na stałe o 10 pkt. każdej z bazowych. Granitowe skały.
- 63-64 – Drag mcanrot sor** (ziele spiżowego smoka) – wysmarowanie nim ciała (2 porcje na 1 metr wzrostu) na najbliższe 24 godziny uodparnia na wszelki ogień i większość oddechów smoczych.
- 65-66 – Drag rot sor** (ziele srebrnego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziele, powoduje wzrost SZ o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło skutek, ziele można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu SZ wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości współczynnika. Taki wzrost SZ może nastąpić tylko raz na 10 lat życia postaci. Nasłonecznione górskie doliny, w pobliżu wodospadów.
- 67-68 – Lont-gur drag elal sor** (długolistne ziele złotego smoka) – zażycie sproszkowanej porcji powoduje pięciokrotny wzrost ŻYW na najbliższe 24 godziny. Wraz z utratą premii, aktualne obrażenia zmniejszone zostają pięciokrotnie. Aby ponownie ono zadziało, ziele można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 10%, że po zażyciu tego ziele ŻYW wzrośnie na stałe o 50% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost ŻYW może nastąpić tylko raz na 10 lat życia postaci. Nasłonecznione wapienne wzgórza, w pobliżu źródeł.
- 69-70 – Sands drag elal sor** (piaskowe ziele złotego smoka) – po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziele, powoduje dwukrotny wzrost MD na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek, ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 25%, że po zażyciu MD wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost MD zajęć może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Piaszczyste wzgórza – wydmy.

ZIOŁA KSIĘŻYCOWE

Zioła księżycowe należą do jednych z najrzadszych i jednocześnie najpotężniejszych ziół Orchii. Pojawiają się tylko na chwilę, wyłącznie w świetle księżyca i to wówczas należy ich szukać. Pozyskanie ich nie jest więc proste, a włóczenie się nocami po lasach czy innych miejscach ich występowania jest dodatkowym powodem, dla którego tylko nieliczni decydują się na szukanie.

Zioła księżycowe nie są dostępne w sprzedaży. Jeśli jakaś sztuka lub dwie jednak się pojawiają, z pewnością będzie to jakaś aukcja na Miesiącu Świątecznym, na którą już sam wstęp będzie utrudniony – tylko na zaproszenie, dla zweryfikowanych osób i z dodatkowo pobieraną kaucją dla każdego, kto chce licytować.

Czasami słyszy się o druidzkich kręgach, hodujących zioła księżycowe w świętych gajach, ale poza plotkami, podobne wzmianki są raczej niespotykane. Gdyby jednak okazały się prawdą, z całą pewnością ich cena nie byłaby wyrażona w złocie.

ZIOŁA KSIĘŻYCOWE

- 71-72 – Athelas** – roślina o silnym orzeźwiającym zapachu. Roztarta i przyłożona do nozdrzy pozwala uwolnić się z paraliżu umysłowego, a po udanym rzucie na 1/10 odporności nr 2 także z efektów uroków, przejęć i innego rodzaju kontroli umysłu. Wywar nałożony na rany dwukrotnie przyspiesza jej gojenie, zaś po udanym rzucie na 1/10 odporności nr 6 neutralizuje znajdujące się w ranie trucizny, toksyny oraz gangrenę.
- 73-74 – Bethelas** – małe czerwone kwiatki o silnie barwiących płatkach. Wywar uniemożliwia odczytanie myśli, intencji itp. przez niepowołane istoty. Chroni też przed telepatyczną sugestią i niekorzystnym wpływem telepatii oraz daje 15 pkt. do odporności na wszystkie czary ingerujące w umysł.
- 75-76 – Cithalas** – porost, pojawiający się na kamieniach na północnych stokach gór. Po wysuszeniu i sproszkowaniu przy kontakcie z ogniem silnie wybuchowy – krasnoludy używają go do przebijania się przez wyjątkowo twarde odcinki w kopalniach. Użyty bojowo zadaje k100 obrażeń i powoduje trudno gojące się rany (traktowane jako obrażenia poważne).
- 77-78 – Dolhalas** – rodzaj trawy pojawiającej się na płytkich leśnych bagniskach. Poprzez wdychanie sproszkowanych lub dymu spalanych liści, uzyskuje się podzielenie umysłu, pozwalające na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności, np. czytanie i rozmowę, walkę wręcz i skupienie umysłu (zależnie od sytuacji).
- 79-80 – Ewithlas** – małe zielone jagody z drobnymi czarnymi pestkami. Wtarcie wywaru z jagód w świeżą ranę (maksymalnie k10 dni od zranienia) wywołuje silne procesy regeneracyjne, pozwalające zasklepić głębokie rany, a nawet zregenerować utraconą kończynę. Proces trwa od 1 do 10 dni (decyzja MG, w zależności od ilości regenerowanej tkanki). W tym czasie postać jest silnie wyczerpana i musi żywić się bardzo obficie dobrym jakościowo jadem.

81-82 – Ghublas – szerokolistna roślina wyrastająca spod kamieni. Zażycie wywaru daje postaci na k10 godzin kontrolę otoczenia – pozwala wykrywać wszelkie nowe elementy w określonym zasięgu, identyfikować przynależność do określonej rasy (jeśli wcześniej się ją znało), wykrywać w przybliżeniu intencje względem siebie (dobre, obojętne, wrogie), wykrywać ewidentne zło lub dobro. Bez potrzeby skupienia orientuje o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół siebie (nawet gdy są niewidzialne), jednakże jakakolwiek przeszkoda stała (całkowita), jak ściany, sfery ochronne itp. nie dopuszcza kontrolowania całkowicie zasłoniętych obszarów.

83-84 – Khontlas – białe owoce przypominające małe jabłka, które pojawiają się w podobnych do jemioli kępach narośli na drzewach. Wysuszony owoc na 2k10 rund od spożycia daje postaci antymagię o wielkości 5%.

85-86 – Llomilas – pomarańczowy grzyb, który odpowiednio przygotowany, po spożyciu zwiększa moce postaci posługujących się magią. W praktyce przez 2k10 rund wszelkie antyodporność rzuconych czarów wzrasta do takiego poziomu, że ofiara broni się przed nim na połowę odporności.

87-88 – Mennolas – drobne owoce pojawiające się na liściach paproci. Jednorazowo przywracają postaci 2k100 punktów ŻYW, przy czym po wyleczeniu wszystkich obrażeń nadmiar pozostaje na k10 dni (lub do ich straty) na zasadzie nadleczenia. Leczą rany lekkie oraz poważne.

89-90 – Oighelas – podwodna roślina pojawiająca się w płytkich stawach. Podana czarodziejowi lub klerykowi na k10 dni całkowicie uniemożliwia rzucanie czarów. Często podawana więzionym czarodziejom. Uwaga: zbyt długie podawanie może doprowadzić do permanentnego obniżenia UM (decyzja MG).

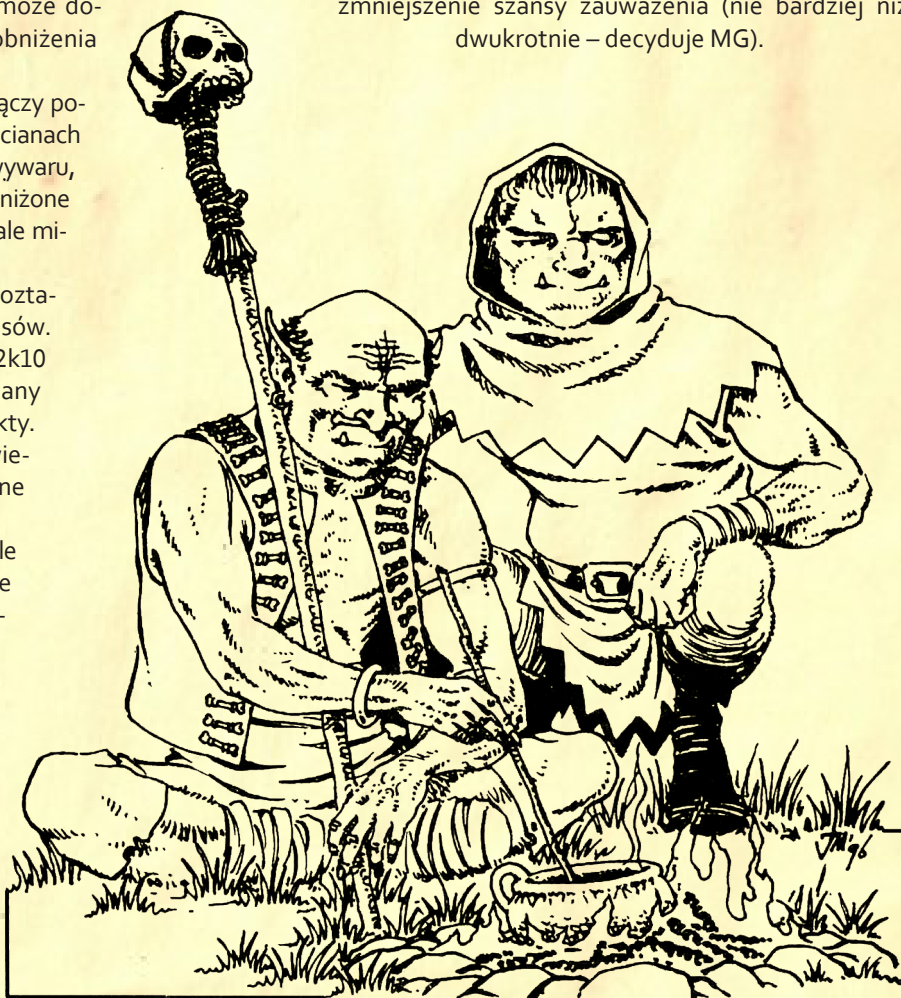
91-92 – Phamilas – nasiona kwiatów pnączy pojawiających się na zmuszających ścianach porzuconych ruin. Po spożyciu wywaru, przez k10 godzin postać ma obniżone opóźnienie używanych broni o 1 (ale minimum 1).

93-94 – Rothelas – niewysoki krzak rozczajający intensywny zapach cytrusów. Wywar nałożony na oczy przez 2k10 rund pozwala widzieć przez ściany i inne stałe niemagiczne obiekty. W przypadku bardzo grubych i wielowarstwowych ścian konieczne jest chwilowe skupienie uwagi.

95-96 – Shludlas – roślina o małych ale bardzo ostrych listkach, jej zbieranie wymaga użycia specjalnych ochronnych rękawic. Wywar przywraca utraconą pamięć. Nie dotyczy to jednak szczególnych przypadków, jak np. kłątwy. Przywraca jednocześnie utraconą Mądrość i inne współczynniki zmniejszone na skutek utraty pamięci. Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności, potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

97-98 – Thamarulas – bulwiasta roślina o żółtych podłużnych liściach. Zażycie wywaru przygotowanego z tych bulw sprawia że ciało staje się miękkie i elastyczne na 2k10 godzin. W tym czasie postać może przemienić się w dowolną, widzianą i dotykaną wcześniej istotę o podobnej masie (rasę, upodobnienie się do konkretnego osobnika wymaga dodatkowo zdolności aktorskich i charakteryzacji). Jeśli postać przed upływem działania wywaru nie wróci do pierwotnego wyglądu, proces postępuje automatycznie w niekontrolowany i agresywny sposób. Oznacza to olbrzymi ból postaci (k100 obrażeń) oraz trwały ubytek połowy PR. Każda zmiana wyglądu trwa k10 rund. Uwaga: w trakcie działania wywaru postać odnosi tylko połowę wszelkich obrażeń obuchowych.

99-100 – Wihalas – pasożytnicza roślina pojawiająca się w postaci niedużych falbanek na łodygach kwiatów rosnących na poświęconej ziemi. Powszechnie nazywa się ją zgubą bogów, gdyż wypicie wywaru sprawia że postać przez 2k10 rund jest całkowicie niewidzialna dla bogów. Oznacza to, że w tym czasie pozwala uniknąć wszelkiej ingerencji bogów (w tym kar boskich) bez względu na stopień bluźnierstwa jakiego postać się dopuści. Uwaga: bogowie nie widzą istoty zażywającej wywar, ale roślina jest dla nich jak najbardziej widoczna. Oznacza to, że każdorazowe zebranie jej obłożone jest ryzykiem 10% na spostrzeżenie i sprowadzenie kary boskiej na zrywającego (modyfikowanej przez stopień profanacji wynikający z bezczeszczenia świętego miejsca, ale nie bardziej niż dwukrotnie – decyduje MG). Druid, który przed zbiorom rzuci czar *ceremonia natury*, może liczyć na zmniejszenie szansy zauważenia (nie bardziej niż dwukrotnie – decyduje MG).





MAGICZNE MIKSTURY

Istotą pracy alchemika jest sporządzanie magicznych mikstur o najprzeróżniejszych właściwościach. Jest to sztuka złożona i trudna, poza tym trudno o jakąkolwiek systematykę komponentów i mikstur, jakie można z nich otrzymać – każdy alchemik sam musi do tego dochodzić na podstawie właściwości i zdolności istot, z których pozyska komponenty, własnych badań metodą prób i błędów oraz z rzadka spotykanych notatek innych adeptów sztuki alchemicznej.

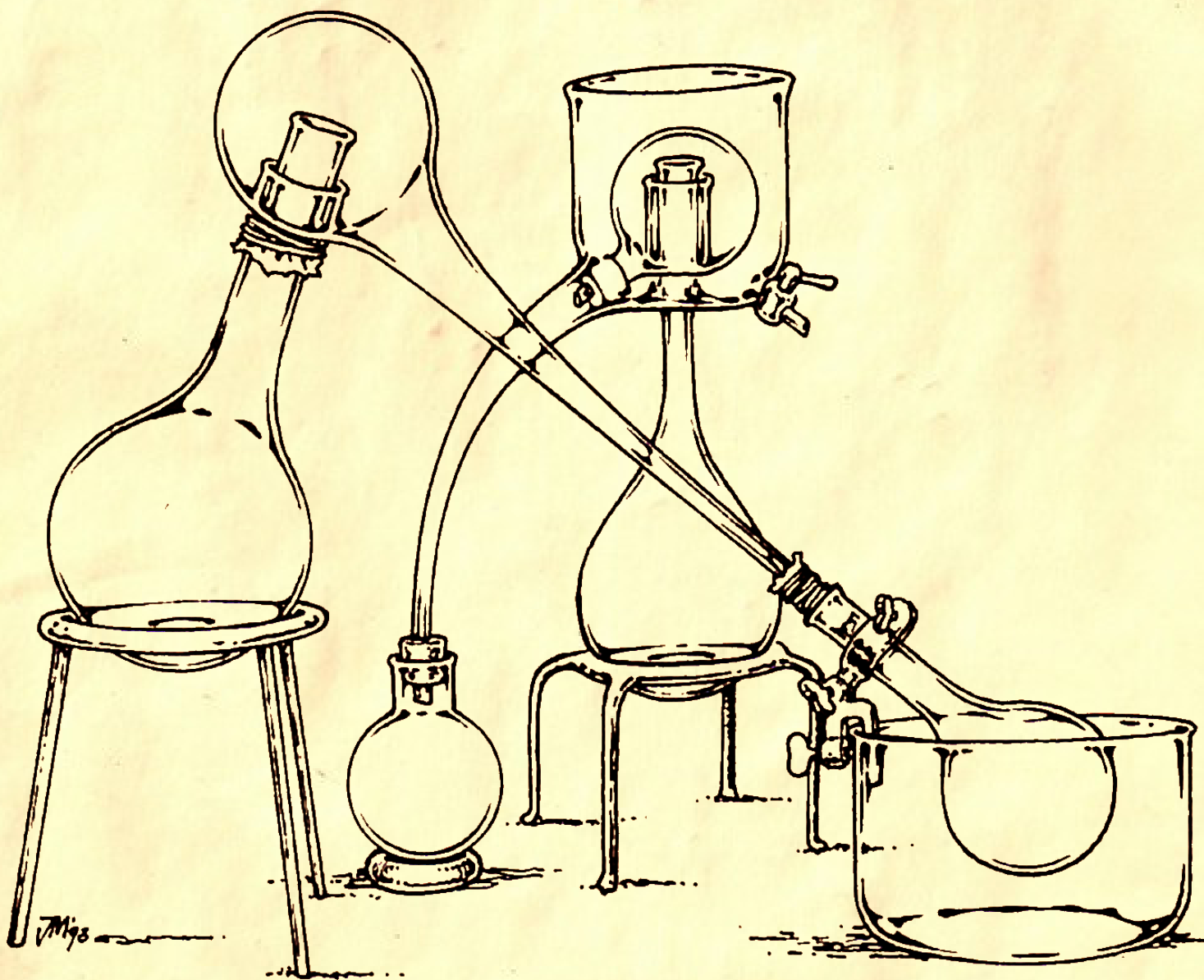
Zwykle magiczne mikstury tworzy się na bazie komponentów z magicznych istot. Czasami jednak także niemagiczne istoty mogą dostarczyć składników do najbardziej podstawowych mikstur. Na przykład miksturę infrawizji można otrzymać z oczu dowolnej istoty obdarzonej infrawizją – zarówno wargi czy harpii, jak i elfa czy orka. Oczywiście tworzenie mikstur z części ciała istot rozumnych jest powszechnie potępiane i zwalczane, co nie oznacza, że w teorii nie można ich wykorzystać.

Bardzo przydatna w badaniach nad komponentami jest zdolność alchemiczna nazywana identyfikacją materii. Pozwala ona zbadać przydatność komponentów do tworzenia mikstur, ponadto wyznacza organy odpowiedzialne za daną cechę i w nieznacznym stopniu ułatwia pozyskanie ewentualnych komponentów. Dodatkowo dzięki tej zdolności możliwe jest także identyfikowanie cech substancji typu minerały i gotowych produktów alchemicznych, takich jak mikstury (np. w przypadku znalezienia ich w skarbie).

Sam proces tworzenia mikstury rozpoczyna się pozyskaniem komponentu, a następnie jego laboratoryjnym przetworzeniem. W zależności od użytego sprzętu, kolejne etapy prac mogą być utrudnione (w przypadku sprzętu zaimprowowanego) lub ułatwione (wysokiej klasy specjalistyczne laboratorium alchemiczne) – o ewentualnych modyfikatorach decyduje MG. Z wydzielonego i oczyszczonego komponentu przygotowuje się ekstrakt, który później zostaje przetworzony w finalną miksturę. Aby uprościć ten proces, mechanicznie sprawdza się to jednym rzutem na $1/10$ INT + $1/10$ MD + $1/10$ ZR + $1/10$ UM modyfikowanym o warunki przeprowadzania prac (rodzaju wykorzystywanego sprzętu) oraz doświadczenia alchemika (np. + 5 punktów za każde poprzednie udane sporządzenie danej mikstury). Cały proces zajmuje k10 godzin.

Po przygotowaniu mikstura zachowuje świeżość przez k10 godzin + 1 godzinę na POZ alchemika, a jeśli zostanie hermetycznie zamknięta – dwukrotnie dłużej. Dlatego zwykłą praktyką jest dodatkowe zabezpieczenie przygotowanej mikstury za pomocą czaru *konserwacja*, który wydłuża okres przydatności danego produktu.

Szczegółowe informacje na temat możliwych komponentów oraz ewentualnego ich wykorzystania można znaleźć przy opisie niektórych bestii i potworów.





ZASADY OPCJONALNE

Tabela 6: Czynniki wpływające na szansę rzecenia czaru

Warunki rzucania czaru	Magia kleryczna	Magia czarodziejska
Postać jest związana, ma ograniczoną możliwość ruchu	90% UM	50% UM
Postać jest zakneblowana, może wypowiadać zaklęcia tylko w myślach	10% UM	50% UM
Postać jest związana i zakneblowana	1% UM	1% UM
Postać jest oślepią	10% UM	10% UM
Czar jest rzucany dyskretnie, bez zwracania na siebie uwagi	50% UM	10% UM**
Zranienie, szturchnięcie itp.	10% UM	10% UM
W czasie opadów śniegu, deszczu i silnego wiatru	90% UM	90% UM
Burza z piorunami	UM	szansa krytyczna ×2
Kajdany dwimerytowe	10% UM	1% UM
Postać rzuca czar w ruchu (podczas biegu, jazdy konno, na wozie)	50% UM	50% UM
Ograniczona zbroją ZR postaci	niemożliwe*	niemożliwe
Ograniczona zbroją SZ postaci	równe ograniczeniom*	równe ograniczeniom
Czar jest rzucany na poświęconej ziemi	szansa krytyczna ×2	UM

* Nie dotyczy przypadku rzucania czaru z many.

** Wymagany rzut sprawdzający na aktualną ZR postaci.

Tabela 7: Czynniki wpływające na antyodporność czaru

Warunki rzucania czaru	Antyodporność
Ofiara śpi lub jest nieprzytomna	+20
Ofiara jest związana lub unieruchomiona	+10
Ofiara chce poddać się czarowi, została poinstruowana o jego efekcie	+20
Ofiara chce poddać się czarowi, ale nic o nim nie wie	+10
Czar rzucany jest na terenie rzucającego, np. w wieży maga lub świątyni kapłana	+5

Dotyczy czarów rzucanych bezpośrednio na ofiarę.



Tabela 8: Modyfikacje szansy wykonania pieśni barda

Warunki wykonywania pieśni	Szansa bazowa
Udany (nieudany) akompaniament sprawdzany rzutem na 1/2 ZR + 1/10 MD	×2 (×1/2)
Akompaniament na ulubionym instrumencie barda	+10
Akompaniament na nowym lub używanym pierwszy raz instrumencie	-10
Zaangażowanie w walkę lub inną absorbującą czynność	-20
Absolutna cisza wokół	+20
Pomieszczenie o odpowiedniej akustyce	+10
Akompaniament na magicznym instrumencie (chyba że w opisie instrumentu jest napisane inaczej)	+10
Wykonywanie osobiście skomponowanej pieśni	+25
Wykonywanie pieśni w czasie krótszym niż godzina od poprzednio wykonywanej pieśni	-10
W sytuacji gdy poprzednia próba wykonania tej samej pieśni zakończyła się fiaskiem	-10
Próba odśpiewania dwóch połączonych pieśni (nie można łączyć pieśni heroicznych)	×1/2
Drobna choroba: chrypa, przeziębienie	-10
Spożycie surowego jajka przed wykonaniem pieśni	+5
Spożycie ziołowego syropu na gardło przed występem	+5
Zdolność nadnaturalna orator lub elokwentny	+30
Ułomność jąkała lub głuchy	-30
Gdy postać jest zmuszana do śpiewu (groźbą pośrednią lub bezpośrednią)	-10



INDEKS CZARÓW

A

Adaptacja cielesna – 32 (ma8)
 Adaptacja fizyczno-magiczna – 89 (al11)
 Adaptacja w naturę – 179 (d9)
 Agorafobia – 102 (ep3)
 Analiza czaru – 89 (al11)
 Animacja liny – 59 (i2)
 Animacja martwego – 40 (c2)
 Animacja przedmiotu – 25 (ma4)
 Animacja rośliny – 175 (d5)
 Animacja tatuażu – 243 (sz5)
 Animacja żywiołu – 95 (e2)
 Antidotum – 79 (al4), 108 (ew4)
 Arena przeznaczenia → Sfera przeznaczenia
 Astralna cielesność – 35 (ma11), 148 (dm11)
 Atak bólu – 151 (k1)
 Aura chaosu – 141 (dm5)
 Aura dobra – 150 (k1), 184 (as1), 203 (p1) [42, 46, 53, 137, 140, 141]
 Aura iluzji – 57 (i1)
 Aura nekromancji – 42 (c4)
 Aura nietykalności – 157 (k5), 174 (d5), 206 (p3), 224 (mn3)
 Aura śmierci – czar antyczny [46, 136, 154, 225]
 Aura świętości – 164 (k11), 182 (d11), 218 (p11), 234 (mn11)
 Aura wiary – 151 (k1), 210 (p5), 221 (mn1)
 Aura władzy – 70 (i10)
 Aura zła – 150 (k1), 184 (as1), 203 (p1)
 Aureola → Aura

B

Balsam – 74 (al2)
 Bariera mocy – 140 (dm4), 191 (as4), 208 (p4) [139, 156, 189]
 Bariera żywiołu – 104 (e4)
 Beznadziejność – 39 (c2), 135 (dm2)
 Biała energia gwiazd – 196 (as7)
 Biały kruk – 93 (ep1)
 Bliźniak – 58 (i2)
 Błogosławieństwo – 150 (k1), 203 (p1), 221 (mn1) [25, 27, 185]
 Błogosławieństwo duchów – 236 (sz1)
 Błogosławieństwo natury – 166 (d1)
 Błogosławieństwo wody – 155 (k4), 226 (mn4)
 Błyskawica → Piorun
 Boska ingerencja – 164 (k11)
 Boska ręka – 162 (k9), 214 (p8)
 Boski fanatyzm – 212 (p5)
 Boży grom – 163 (k10), 216 (p9) [200]
 Brylantowa skóra – czar antyczny [175]
 Burza mózgów → Zamęt umysłu

C

Ceremonia – 151 (k2), 188 (as2), 204 (p2), 224 (mn2) [47, 51, 125, 142, 156, 185, 189, 189]
 Ceremonia duchów – 241 (sz3)
 Ceremonia natury – 170 (d3) [175]
 Ceremoniał – 47 (c6)
 Cielesna eksplozja – 48 (c7), 144 (dm7)
 Ciemna poświata – 40 (c2), 135 (dm2)
 Ciemna strona księżycy – 39 (c2) [47]
 Ciemność – 38 (c1), 133 (dm1) [42]
 Cieniste przejście – 47 (c6), 143 (dm6)
 Cień zemsty Atlara – 46 (c5)
 Ciernisty szlak – 177 (d6)
 Cięcie materii – 77 (al3), 104 (ez3)
 Cios Balamora – 144 (dm8)
 Cios niebios – 201 (as11)
 Cios psioniczny – 45 (c5), 62 (i5), 140 (dm5) [23, 46, 61, 136]
 Cios psychiczny – 25 (ma4), 59 (i3) [23, 46, 61, 136]
 Chaos – 50 (c8), 71 (i11), 145 (dm8) [23, 46, 61]
 Chmura dymu – 96 (eo2)
 Chmura pyłu – 103 (ez3)
 Chodzenie po ogniu – 101 (eo3)
 Chodzenie po powietrzu – 115 (ep6), 161 (k8), 177 (d7), 213 (p6)
 Chodzenie po wodzie – 98 (ew2), 159 (k5), 171 (d3), 206 (p3), 244 (sz5)
 Chorał – 42 (c4) [60]
 Cmentarny wiatr – 53 (c11)
 Cud – 163 (k10) [162]
 Czarna przemiana – 39 (c2)
 Czarna zbroja – 43 (c4)
 Czarny ogień – 40 (c3), 103 (ew3) [42]
 Czarny oręż – 42 (c3)
 Czarny pocisk – 37 (c1), [20, 33, 124]
 Czarodziejski flet – 62 (i4)
 Czarodziejski ogród – 68 (i8)
 Czarujące dźwięki – 67 (i7)
 Czasowe umagicznienie broni – 25 (ma4)
 Czasowe umagicznienie zbroi – 27 (ma5)
 Czaszka strażniczka – 39 (c2)
 Czerni – 156 (k4), 242 (sz4) [45]
 Czerwony symbol – 185 (as1)
 Czytanie myśli – 27 (m5), 212 (p5), 244 (sz5)

D

Dar duchów – 250 (sz10) [251]
 Dar gwiazd – 199 (as10)
 Dar natury – 180 (d10)
 Dar nieśmiertelności – 148 (dm11)
 Demoniczna ceremonia – 137 (dm3) [139, 142, 146]
 Demoniczne skrzydła – 138 (dm4)

Demoniczne zaklęcie – 53 (c10), 147 (dm10)
 Demoniczny sobowtór – 147 (dm10)
 Deszcz kwasu – 121 (ew8)
 Deszcz meteorytów – 131 (ez11)
 Dezintegracja – 33 (ma9), 125 (ez9)
 Diamentowa skóra – 215 (p8)
 Dominacja – 134 (dm2), 186 (as2) [157, 229, 243]
 Doskonała iluzja – 71 (i11)
 Drążenie – 75 (al2), 99 (ez2)
 Drugie oblicze – 207 (p3)
 Dubler iluzji → Iluzjyny dubler
 Duszenie – 39 (c2), 101 (ep3), 136 (dm2)
 Dym → Ściana śmierci
 Dymny obłok – 73 (al1), 93 (ep1)
 Dzień umarłych – 50 (c8)

E

Egzorcyzm – 157 (k5), 229 (mn5), 243 (sz5) [144, 154, 208]
 Erupcja – 88 (al10), 126 (eo10)
 Esencja chaosu – 146 (dm9)
 Esencja zła – 51 (c9)
 Eksplozja – 31 (ma7), 82 (al6) [215]
 Eksplozja żywiołu – 100 (e3)

F

Fajka pokoju – 110 (eo5)
 *Fala ewidentnego dobra → fala ewidentności
 *Fala ewidentnego zła → fala ewidentności
 Fala ewidentności – 161 (k7), 213 (p7) [46, 53, 139, 154, 225]
 Fala nekromancji – 53 (c11)
 Fala neutralności – 178 (d8)
 Fala ognia – 117 (eo7)
 Fala słabości – 28 (ma5), 111 (ep5)
 Fanatyzm – 66 (i7)
 Fatum trzynastego – 48 (c7), 144 (dm7) [45]
 Fatum starości – 54 (c11)
 Fatum śmierci – 51 (c9)
 Faza – 33 (ma9), 124 (ew9)
 Fenomen – 233 (mn10) [232]
 Furioza – 203 (p1)

G

Gejzer – 118 (ew7)
 Gejzer lawy – 129 (eo11)
 Geniusz – 216 (p9), 232 (mn9)
 Gest śmiechu – 56 (i1)
 Gizrok – 133 (dm1)
 Głupota – czar antyczny [193, 229]
 Gorejące oczy – 101 (eo3)
 Grobowiec boskości – 216 (p9)
 Grom – 114 (ep6), 159 (k6), 213 (p6), 245 (sz6)
 Grom boży → Boży grom

UŻYTE SKRÓTY

al – alchemik
as – astrolog
c – czarnoksiężnik
dm – demonolog
dr – druid
e – elementalista
eo – elementalista ognia
ep – elementalista powietrza
ew – elementalista wody
ez – elementalista ziemi
i – iluzjonista
k – kapłan
ma – mag
mn – mnich
p – półbóg
sz – szaman

Grzmot – 26 (ma4), 106 (ep4) [48]
 Gwiezdna szata – 189 (as3)

H

Halucynacja – 68 (i8), 121 (ep8) [63, 173]
 Hipnotyczna kula – 60 (i3)
 Hipnotyczny płomień – 97 (eo2)
 Hipnoza – 62 (i5), 112 (ep5) [150, 178, 198, 221, 231, 237, 247]

I

Idealny sobowtór – 219 (p11)
 Identyfikacja pisma – 184 (as1), 206 (p2)
 Iluzja doskonała → Doskonała iluzja
 Iluzja fizycznej mocy – 64 (i5)
 Iluzja ognia – 97 (eo2)
 Iluzja postaci – 63 (i5)
 Iluzja przedmiotu – 59 (i3)
 Iluzja słońca – 129 (eo11)
 Iluzja spaczenia – 135 (dm2)
 Iluzja śmierci – 40 (c3), 56 (i1)
 Iluzja życia – 40 (c3), 56 (i1)
 Iluzyjna armia – 71 (i11), 130 (ep11)
 Iluzyjna zbroja – 56 (i1)
 Iluzjyny dubler – 71 (i11)
 Iluzjyny sztylet – 56 (i1) [20]
 Ingerencja boska → Boska ingerencja
 Ingerencja gwiazd – 200 (as11)
 Ingerencja w pamięci – 198 (as9)
 Intencja – 126 (e10)
 Iskry – 78 (al4), 102 (ep3)

J

Jasność → Światłość
 Jasność Assanu – 159 (k5), 188 (as3)
 Jasność umysłu – 187 (as2), 224 (mn2), 239 (sz2)

Jasnovidzenie – 193 (as5), 209 (p4)
Jątrzenie lekkich obrażeń – 151 (k1),
170 (d3), 204 (p2), 238 (sz2)
Jątrzenie poważnych obrażeń – 155
(k4), 174 (d5), 243 (sz5)
Języki demonów – 141 (dm5)
Języki natury – 168 (d2)
Język żywiołu – 96 (e2)

K

Kamienna blokada – 95 (ez1)
Kamienna skóra – 99 (ez2), 167 (d1),
205 (p2), 240 (sz3) [175, 177]
Kamienny pocisk – 95 (ez1)
Kamień ocalenia – 131 (ez11)
Kaprys – 70 (i10)
Katakizm – 181 (d11), 219 (p11)
Klaustrofobia – 100 (ez2)
Klątwa starości – czar antyczny [54]
Klątwa śmierci – czar antyczny [51]
Klątwa żywiołu – 122 (e9)
Klejnot geniuszu – 87 (al10)
Klejnot życia – 125 (ez9)
Kłęska żywiołowa – 128 (e11)
Klon – 34 (ma10), 87 (al9)
Konserwacja – 74 (al2), 139 (dm4)
[74, 76, 78, 79, 80, 81, 83, 94,
108, 112, 228]
Kontakt z boską mocą – 152 (k2), 185
(as1), 223 (mn2)
Kontakt z mocą boską → Kontakt z
boską mocą
Kontrola magii – 87 (al10)
Kontrola otoczenia – 30 (ma7), 117
(ep7)
Kontrola temperatury – 111 (eo5),
175 (d5)
Koszmar senny – 43 (c4), 139 (dm4),
242 (sz4)
Kradzież cienia – 46 (c5), 140 (dm5)
[32, 68, 120, 131]
Krąg czarnego ognia – 45 (c5), 112
(ew5)
Krąg ognia – 111 (eo5)
Krąg więzienny → Więzienny krąg
Krwawy kamień – 47 (c6), 142 (dm6)
Krystalizacja – 84 (al7), 119 (ez7)
Krzepa – 23 (ma3), 103 (ez3)
Księżycowy kamień – 88 (al11)
Kula piorunów – 30 (ma7), 117 (ep7)
[87]
Kula zapłonowa – 114 (eo6)
Kwasowy rozprysk – 79 (al4)

L

Lalka – 44 (c5), 244 (sz5) [31, 49, 120,
247]
Latanie – 25 (ma4), 106 (ep4) [31,
49, 67, 69, 109, 120, 123, 180,
247]
Leczenie chorób – 155 (k4), 208 (p4),
227 (mn4), 242 (sz4) [154, 208]

Leczenie lekkich obrażeń – 151 (k1),
170 (d3), 204 (p2), 222 (mn1),
238 (sz2) [161, 178, 213]
Leczenie poważnych obrażeń – 155
(k4), 174 (d5), 226 (mn4), 243
(sz5) [48, 114, 144, 150, 151, 159,
163, 170, 204, 213, 216, 221, 237,
238, 245]
Leczenie umysłu → Regeneracja
umysłu
Leczenie ślepoty – 153 (k3), 206 (p3),
224 (mn3) [74, 139]
Letarg – 158 (k5), 228 (mn5), 244
(sz5) [52, 66, 87, 116, 178, 230]
Lewitacja – 22 (ma2), 98 (ep2), 240
(sz3) [109]
Lęk wysokości – 62 (i4)
Lodowa strzała – 94 (ew1)
Lodowa ścieżka – 107 (ew4)
Lokalizacja istoty – 141 (dm5), 190
(as4)
Lokalizacja pożywienia – 166 (d1),
204 (p1), 237 (sz1)
Lokalizacja przedmiotu – 141 (dm5),
190 (as4)
Lokalizacja roślin – 167 (d1)
Lokalizacja substancji – 85 (al8)
Lokalizacja wody – 166 (d1), 204
(p1), 237 (sz1)
Lokalizacja zwierząt – 167 (d1)
Lokalizacja żywiołu – 96 (e2)
Luka w pamięci – 189 (as3)
Lustro pamięci – 28 (ma5)

L

Łzy oczyszczenia – 103 (ew3)

M

Magiczna blokada – 134 (dm1), 186
(as1) [140, 208]
Magiczna kula – 27 (ma5), 228 (mn5)
Magiczna sfera – 28 (ma5)
Magiczna siła – 20 (ma1), 74 (al1), 93
(ep1)
Magiczna tarcza – 20 (ma1)
Magiczna zbroja – 26 (ma4) [177]
Magiczne drzwi – 65 (i6) [28, 30]
Magiczne lustro – 21 (ma2), 58 (i2)
Magiczne perfumy – 81 (al5)
Magiczne skrzydła – 60 (i3)
Magiczne wrota – czar antyczny [65]
Magiczny harpun – 21 (ma2)
Magiczny kwiat – 66 (i6), 178 (d7),
246 (sz7)
Magiczny obłok – 87 (al9), 123 (ep9)
Magiczny pocisk – 19 (ma1) 37 (c1), 56
(i1), 92 (eo1), 93 (ep1), 94 (ew1),
95 (ez1), 133 (dm1) [20, 30, 33, 64,
87, 117, 124, 150, 203, 237]
Magiczny ślad – 83 (al7)
Magma – 120 (eo8)
Magnetyzm – 26 (ma4)

Majestat – 214 (p7), 230 (mn7)
Mała dezintegracja – 85 (al8)
Manipulacja cieplna – 75 (al2), 96 (eo2)
Manipulacja świetlna – 79 (al4), 105
(eo4)
Martwe oczy – 42 (c3) [103]
Martwy służący – 38 (c1)
Martwy sobowtór – 52 (c10)
Masakra – 50 (c8), 144 (dm7)
Maska – 38 (c1)
Mądrość demonów – 145 (dm8)
Mądrość niebios – 199 (as10)
Mądrość przeorów – 233 (mn10)
Megainsekt – 171 (d3)
Młot duchowy – 203 (p1)
Mniejszy totemiczny tatuaż – 237
(sz1)
Morale – 63 (i5), 228 (mn5)
Morska droga – 112 (ew5)
Most – 113 (ez5)
Mrozące kule – 112 (ew5)

N

Nabycie cechy demona – 146 (dm9)
Naczynie bez dna – 127 (ew10)
Nadleczenie lekkich obrażeń – czar
antyczny [196]
Nadwcielenie – 34 (ma10)
Nakaz – 52 (c10)
Namietność – 60 (i3)
Natchnienie życia – 154 (k3), 225
(mn3)
Naturalna odporność – 20 (ma1)
Nawierzchnia – 75 (al2), 99 (ez2)
Nawrócenie – 163 (k10), 216 (p9),
233 (mn10)
Naznaczenie – 151 (k2), 205 (p2)
Neutralizacja mikstury – 76 (al3), 103
(ew3)
Neutralizacja trucizny – 156 (k4), 172
(d4), 210 (p5), 226 (mn4), 242
(sz4)
Nieczysta siła – 53 (c10)
Niekończąca się droga – 38 (c2), 57
(i2)
Niekończąca się mgła – 130 (ep11)
Niekończący się rejs – 115 (ew6)
Niematerialność – 69 (i9), 123 (ep9)
Niewidzialna bariera – 62 (i4)
Niewidzialność – 23 (ma3), 43 (c4),
57 (i2), 98 (ep2), 136 (dm3), 241
(sz3), [61, 64, 111, 173, 194, 242]
Niewidzialność dla umarłych – 37
(c1), 153 (k2), 187 (as2), 223
(mn2) [189]
Niewrażliwość na głód i pragnienie
– 108 (ew4), 172 (d4), 205 (p2),
243 (sz4)
Nocny jeździec – 41 (c3), 137 (dm3)

O

Obecność – 69 (i9), 124 (ep9)

Objawienie ewidentnego dobra →
Objawienie ewidentności
Objawienie ewidentnego zła → Ob-
jawienie ewidentności
Objawienie ewidentności – 171 (d3),
187 (as3)
Objawienie natury istoty – 184 (as1)
Objawienie natury przedmiotu – 184
(as1)
Oblicze demona – 145 (dm9)
Oblicze prawdy – 210 (p5)
Oblicze śmierci – 215 (p8)
Obłęd otoczenia – 65 (i6), 174 (d5)
[23, 46, 61, 63, 136, 173]
Obłoczek → Obłok
Obłok lekkości – 80 (al5), 111 (ep5)
Obłok niewidzialności – 77 (al3)
Obłok śmierci – 30 (ma7)
Ocalenie – 32 (ma8), 68 (i8), 120
(ep8)
Ochrona myśli – 207 (p3)
Ochrona przed negatywnym planem
– 46 (c5), 139 (dm4), 154 (k3),,,
225 (mn3)
Ochrona przed neutralnym planem –
156 (k4), 227 (mn4)
Ociosanie – 82 (al5), 113 (ez5)
Oczarowanie – 22 (ma2) [40, 43, 49,
70, 135, 136, 150, 178, 184, 198,
221, 231, 237, 246, 247]
Oczy demona – 148 (dm11)
Oczy natury – 179 (d8), 247 (sz8)
Oczyszczenie płomienia – 97 (eo2)
Oczyszczenie pokarmu – 155 (k3),
170 (d3), 225 (mn3), 239 (sz2)
Oczyszczenie powietrza – 77 (al3),
102 (ep3) [84, 87, 117, 123]
Oczyszczenie skóry – 127 (ew10),
249 (sz10)
Oczyszczenie substancji – 76 (al2)
Oczyszczenie wody – 73 (al1), 94
(ew1), 155 (k3), 170 (d3), 225
(mn3), 239 (sz2)
Oddychanie pod wodą – 103 (ew3)
Oddzielenie świadomości od ciała
– 31 (ma8), 49 (c8), 67 (i7), 120
(ep8)
Odebranie pamięci – 193 (as5)
Odegnanie martwiaka – 188 (as3)
Odesłanie dobra – 43 (c4), 138 (dm4),
158 (k5), 188 (as3), 244 (sz5)
[157, 229, 243]
Odesłanie zła – 43 (c4), 138 (dm4),
158 (k5), 188 (as3), 244 (sz5) [44,
157, 229, 243]
Odesłanie żywiołu – 33 (ma9), 122
(e9), 180 (d9)
Odkrycie prawdy – 24 (ma3)
Odnalezienie drogi – 113 (ez5), 191
(as4), 209 (p4)
Odporność na pogodę – 169 (d2)
Odporność na żywioł – 91 (e1)
Odpowiedź przeszłości – 188 (as3)
Odrodzenie – 217 (p10)

Odtworzenie z popiołu – 117 (eo7), 246 (sz7)	Pasterz natury – 181 (d11)	Przeistoczenie – 215 (p8)	Przywołanie siły neutralności → Przywołanie poddanej siły
Odwodnienie – 78 (al4), 108 (ew4)	Pasterz owadów – 176 (d5)	Przejęcie demona – 134 (dm1) [24, 43, 70, 134, 136, 157, 229, 231, 243, 246, 247]	Przywołanie siły zła → Przywołanie poddanej siły
Odwrócenie grawitacji – 115 (ep6)	Pasterz zwierząt – 177 (d7), 245 (sz6)	Przejęcie iluzji – 61 (i4)	Przywołanie sług – 211 (p5)
Odwrócenie martwiaka – 188 (as3)	Pęknięcie – 95 (ez1)	Przejęcie istoty – 53 (c10), 70 (i10), 147 (dm10) [24, 35, 43, 49, 134, 136, 157, 178, 184, 186, 198, 229, 231, 243, 246, 247, 251]	Przywołanie sługi chaosu – 142 (dm6)
Odwrócenie przeznaczenia – 200 (as10)	Piętno – 61 (i4)	Przejęcie martwiaka – 38 (c1) [24, 38, 43, 45, 49, 70, 134, 136, 157, 178, 184, 186, 198, 229, 231, 243, 246, 247]	Przywołanie sług dobra → Przywołanie sług
Ogień leczenia – 101 (eo3)	Piorun – 21 (ma2), 238 (sz2) [20, 33, 64, 87, 124, 150, 203, 237]	Przejęcie postaci – 49 (c7), 246 (sz7) [24, 43, 70, 134, 136, 157, 178, 184, 186, 198, 229, 231, 243, 246, 247, 251]	Przywołanie sług neutralności → Przywołanie sług
Ogłuszający huk – czar antyczny [48]	Piorun łańcuchowy – 107 (ep4)	Przejęcie współwyznawcy – 160 (k7) [24, 43, 49, 70, 134, 136, 157, 178, 184, 186, 198, 229, 231, 243, 246, 247, 251]	Przywołanie sług zła → Przywołanie sług
Ognik – 19 (ma1), 73 (al1), 92 (eo1) [20]	Płomień cieni – 105 (eo4)	Przejęcie żywiołka – 92 (e1) [24, 43, 70, 134, 136, 157, 178, 184, 186, 198, 229, 231, 243, 246, 247]	Przywołanie żywiołu – 33 (ma9), 122 (e9), 180 (d9)
Ogniowa otoczka → Ognista otoczka	Płomień życia – 34 (ma10), 126 (eo10)	Przejęcie do innej sfery egzystencji – 196 (as7), 217 (p9)	Przywrócenie pamięci – 193 (as5), 229 (mn5)
Ognista kula – 24 (ma3), 101 (eo3) [57, 87]	Płonące dłonie – 19 (ma1), 92 (eo1)	Przejęcie do przeszłości – 201 (as11)	Przywrócenie równowagi – 181 (d11)
Ognista otoczka – 82 (al6)	Płynny metal – 86 (al9), 122 (eo9)	Przekleństwo Mardroga – 115 (ew6)	Przywrócenie zapisu – 194 (as5)
Ognista strzała – 92 (eo1)	Pobudzenie emocji – 58 (i2), 239 (sz2)	Przełamanie słabości – 150 (k1), 221 (mn1), 237 (sz1) [154, 208]	Przywrócenie znaczenia → Przywrócenie zapisu
Ogniste skrzydła – 129 (eo11)	Pochłonięcie – 124 (ez9), 161 (k8)	Przełamanie zmęczenia – 152 (k2), 223 (mn2), 238 (sz2)	Pseudoeteralność – 207 (p3), 241 (sz3)
Ognisty bicz – 119 (eo8)	Pochwała uczynku – 207 (p3), 226 (mn3)	Przemiana – 88 (al10),	Psychiczna tarcza – 23 (ma3), 46 (c5), 61 (i3), 136 (dm3), [26, 27, 68, 106, 147, 153, 205]
Ognisty kamień – 108 (ez4), 190 (as4)	Poddana dusza – 236 (sz1)	Przemiana w dzieło natury – 177 (d7)	Pytanie do demona – 133 (dm1)
Ognisty podmuch – 80 (al5), 105 (eo4)	Podpalenie wody – 127 (ew10)	Przemiana w roślinę – 175 (d5)	
Ołtarz boskości – 213 (p6)	Pokora – 157 (k5), 205 (p2), 223 (mn2), 243 (sz5)	Przemiana w zwierzę – 170 (d3)	
Opętanie miejsca – 143 (dm6)	Polimorfia – 26 (ma4)	Przemiana w żywiołka – 113 (e6)	
Opętanie postaci – 144 (dm7) [251]	Pominięcie – 61 (i4), 173 (d4), 194 (as5), 242 (sz4)	Przemienienie materii – 87 (al10)	
Opieka nad zmarłym – 155 (k4)	Pomniejszenie → Zmniejszenie	Przenicowanie ciała – 51 (c9), 146 (dm9)	
Opóźnianie myśli – 185 (as1)	Pomoc niebios – 162 (k8), 197 (as8), 217 (p10), 231 (mn8)	Przenikliwe dźwięki – 68 (i9)	
Opóźnienie – 81 (al5)	Porażenie – 154 (k3), 208 (p4)	Przeniknięcie – 28 (ma5), 113 (ez5)	
Oslabienie – 42 (c4), 107 (ew4), 138 (dm4)	Posłuch pogody – 171 (d3)	Przeniknięcie podłoża – 41 (c3), 103 (ez3)	
Oslabienie dobra – 193 (as5)	Posłuch żywiołka – 173 (d4)	Przepowiednia losu – 192 (as4)	
Oslabienie emocji – 58 (i2), 239 (sz2)	Posłuchanie u boga – 162 (k9), 232 (mn9)	Przerażenie – 37 (c1), 133 (dm1), 237 (sz1) [39, 56]	
Oslabienie mikstury – 75 (al2)	Poświęcenie kapliczki – 156 (k4)	Przesunięcie – 59 (i2)	
Oslabienie zła – 193 (as5)	Poświęcenie ołtarza – 158 (k5), 210 (p5), 227 (mn5)	Przeszywająca iluzja – 66 (i7)	
Osmalenie – 73 (al1), 94 (ez1)	Potępieńcy śpiew – efekt niektórych czarów [42, 46, 139, 225]	Przeznaczenie – 185 (as1)	
Ostatnie tchnienie – 242 (sz4)	Powierzchnia żywiołu – 100 (e3)	Przybranie postaci żywiołu – 104 (e4)	
Ostudzenie substancji – 75 (al2)	Powietrzna otoczka – 78 (al4)	Przyjazne oblicze – 204 (p1)	
Oślepiający błysk – 59 (i3), 101 (eo3) [80]	Powiększenie → Zwiększenie	Przyspieszenie – 23 (ma3), 76 (al3), 110 (e5) [41]	
Oślepiający wybuch – 80 (al5)	Powiększenie zwierzęcia – 176 (d6)	Przyspieszenie mikstury → Wzmocnienie mikstury	
Otoczka nieświeżości – 169 (d2)	Powiększenie żywiołu – 116 (e7)	Przywołanie chochlika – 133 (dm1)	
Otoczka rzeczywistości – 63 (i5), 173 (d4)	Powstrzymanie erupcji – 86 (al9), 123 (eo9)	Przywołanie demonicznego rycerza – 141 (dm5)	
Otoczka świeżości – 169 (d2)	Powstrzymanie mocy – 160 (k6), 196 (as7)	Przywołanie wojownika – 24 (ma3)	
Otoczka żywiołu – 105 (e4)	Powstrzymanie odoru – 75 (al2), 97 (ep2)	Przywołanie potwora – 29 (ma6)	
Otwarcie → Otworzenie	Powstrzymanie zarazy – 162 (k9)	Przywołanie poddanej siły – 203 (p1)	
Otworzenie bramy – 54 (c11), 144 (dm8), 162 (k9), 197 (as8)	Poznanie popiołu – 92 (eo1)	Przywołanie siły dobra → Przywołanie poddanej siły	
Otworzenie drzwi – 19 (ma1)	Promień antymaterialności – 27 (ma5)		
Otworzenie szczeliny – 41 (c3) [38]	Promień antyzbroi – 32 (ma8)		
Otworzenie przejścia – 192 (as5)	Promień istnienia – 35 (ma11)		
Ożywienie cienia – 123 (eo9)	Promień nekromancji – 44 (c4)		
Ożywienie kamienia – 128 (ez10), 160 (k7), 234 (mn11), 246 (sz7) [32, 83, 108, 118]	Promień słońca – 106 (eo4), 189 (as3) [45, 49, 143]		
	Próżnia – 129 (ep11)		
	Przebudzenie kamienia → Ożywienie kamienia		
	Przebudzenie z letargu – 159 (k6), 230 (mn6), 245 (sz6) [158, 195, 228, 244]		

P

Rozpoznanie trucizny – 73 (a1)
 Rozpoznanie zapachu – 76 (a2), 97 (ep2)
 Rozstąpienie morza – 130 (ew11)
 Rozświetlenie – 151 (k1), 222 (mn1), 237 (sz1)
 Rozumienie języków – 26 (ma4), 64 (i5), 227 (mn4)
 Rozumienie myśli – 153 (k2), 205 (p2)
 Runa ochrony żywiołu – 96 (e2)
 Rysa – 74 (a1)

S

Samowskrzeszenie – 214 (p7), 231 (mn7)
 Sanktuarium – 176 (d6) [45]
 Sąd boży – 164 (k11), 218 (p11)
 Schronienie – 161 (k7), 196 (as7), 213 (p7), 230 (mn7)
 Sfera bólu – 37 (c1)
 Sfera gorejących serc – 114 (eo6)
 Sfera izolacji 82 (a6), 112 (ep5)
 Sfera natury – 173 (d4)
 Sfera niewidzialności dla żywiołu – 110 (e5)
 Sfera niewrażliwości – 30 (ma6)
 Sfera przeznaczenia – 194 (as5)
 Sfera unieruchomienia – 116 (ez6)
 Sfera uzdrowień – 163 (k10), 217 (p10), 233 (mn10)
 Skalna ściana – 27 (ma5), 109 (ez4)
 Skamienienie – 83 (a7), 118 (ez7)
 Sklejenie – 73 (a1)
 Skok ciśnienia – 127 (ep10)
 Skroplenie – 81 (a5), 112 (ew5)
 Skruszenie drewna – 20 (ma1)
 Skruszenie kamienia – 25 (ma4), 104 (ez3) [99, 128, 167, 205, 215, 240]
 Skruszenie lodu – 99 (ew2)
 Skruszenie metalu – 29 (ma6), 113 (ez5) [210]
 Skruszenie substancji – 77 (a3)
 Słowo boże – 161 (k8), 212 (p6)
 Sługa żywiołu – 91 (e1)
 Sobowtór – 215 (p8)
 Sobowtór żywiołu – 129 (e11)
 Spojrzenie prawdy – 189 (as3) [193, 209]
 Spokój kamienia – 128 (ez10)
 Spopienienie – 84 (a7), 116 (eo7)
 Spotęgowanie dobra – 153 (k3) [192]
 Spotęgowanie zła – 153 (k3)
 Spowolnienie – 23 (ma3), 76 (a3), 110 (e5)
 Spowolnienie mikstury → Osłabienie mikstury
 Spreparowanie kwasu – 81 (a5)
 Spreparowanie narkotyku – 80 (a5), 228 (mn5)
 Spreparowanie trucizny – 76 (a3) [73]
 Sprowadzenie ciemności – 45 (c5) [48, 50, 51, 144, 189]
 Sprowadzenie deszczu – 167 (d1)

Sprowadzenie duszy – czar antyczny [52, 145, 148, 248, 251]
 Sprowadzenie owadów – 169 (d2)
 Stalowa skóra – 121 (ez8), 210 (p5) [121, 178]
 Stała niewidzialność – 64 (i5), 111 (ep5) [31, 120, 247]
 Starcie magii – 35 (ma11), 88 (a11) [54, 129]
 Statua – 32 (ma8)
 Stopienie – 126 (eo10)
 Straszne oblicze – 204 (p1)
 Strącenie osadu – 73 (a1), 94 (ez1)
 Strumień ognia – 114 (eo6)
 Studnia życzeń – 102 (ew3)
 Stworzenie klejnotu – 83 (a6), 115 (ez6) [87]
 Stworzenie martwiaka – 45 (c5)
 Stworzenie mikstury – 78 (a4), 112 (ew5)
 Stworzenie powietrza – 76 (a3)
 Stworzenie substancji żywiołu – 91 (e1) [102]
 Styl antara – 226 (mn4)
 Styl bazyliżka – 232 (mn9)
 Styl jednorożca – 221 (mn1)
 Styl jeża – 231 (mn8)
 Styl mieszany – 229 (mn6)
 Styl modliszki – 222 (mn2)
 Styl niedźwiedzia – 227 (mn5)
 Styl sharana – 229 (mn6)
 Styl skorpionia – 233 (mn10)
 Styl smoka – 234 (mn11)
 Styl szarańczy – 230 (mn7)
 Styl żurawia – 224 (mn3)
 Sublimacja – 131 (ew11)
 Sucha woda – 118 (ew7)
 Sugestia – 60 (i3) [136]
 Symbiont – 137 (dm3) [148]
 Symbol gwiazdy magicznej – 184 (a5)
 Symbol magii – 199 (as9)
 Symbol nekromancji – 152 (k2), 186 (as2), 206 (p2)
 Symbol niebezpieczeństwa – 158 (k5), 229 (mn5)
 Symbol nietykalności – 150 (k1), 167 (d1), 203 (p1), 221 (mn1), 237 (sz1)
 Symbol niewidzialności – 189 (as3)
 Symbol ochronny – 134 (dm1)
 Symbol ochrony żywiołu – 169 (d2)
 Symbol oka – 190 (as4)
 Symbol petryfikacji – 108 (ez4)
 Symbol przemieszczenia – 191 (as4) [28, 30]
 Symbol przetrwania – 179 (d9), 197 (as8), 218 (p10), 248 (sz9)
 Symbol przeznaczenia – 200 (as11)
 Symbol pułapki – 188 (as3), 209 (p4)
 Symbol starości – 195 (as7)
 Symbol strażniczy – 159 (k6), 193 (as5)
 Symbol strażniczy żywiołu – 104 (e4), 173 (d4)

Symbol śmierci – 160 (k7), 194 (as6)
 Symbol utajenia – 139 (dm4), 172 (d4), 192 (as5), 211 (p5)
 Symbol uwięzienia demona – 135 (dm2)
 Symbol wiary – 199 (as10)
 Symbol zduszenia – 106 (eo4)
 Szarża tysiąca koni – 67 (i8)
 Szmer potoku – 98 (ew2)

Ś

Ściana śmierci – 50 (c8)
 Śliskość – 56 (i1), 95 (ez1)
 Światło – 22 (ma2), 58 (i2), 154 (k3), 208 (p4), 223 (mn2)
 Światłość – 156 (k4), 242 (sz4) [45]
 Świątynia natury – 180 (d10)
 Świetlista woda – 115 (ew6)

T

Taniec śmierci – 48 (c7) [32, 68, 120, 131]
 Tarcza natury – 179 (d8), 247 (sz8)
 Tarcza wiary – 152 (k2), 168 (d2), 187 (as2), 207 (p3), 223 (mn2)
 Tarcza żywiołu – 91 (e1)
 Tataż cykl witalności – 245 (sz6)
 Tataż duszy feniksa – 250 (sz10)
 Tataż niespokojnego ducha – 239 (sz2)
 Tataż oczu duszy – 245 (sz5)
 Tataż podstępnego ostrza – 248 (sz8)
 Tataż protekcji ciała – 241 (sz3)
 Tataż tchnienia smoka – 251 (sz11)
 Tataż totemicznego stróża – 249 (sz9)
 Tataż widmowego żądła – 246 (sz7)
 Tataż zupełnej odporności – 243 (sz4)
 Tąpienie – 109 (ez4)
 Tchnienie śmierci – 86 (a8)
 Tchnienie życia – 86 (a8)
 Telepatia – 28 (ma5)
 Teleportacja – 30 (ma6) [109]
 Tęczowy most – 62 (i4)
 Totalna niewidzialność – 209 (p4)
 Totem – 166 (d1), 236 (sz1)
 Trąba powietrzna – 106 (ep4)
 Tron chaosu – 142 (dm6)
 Tron ciemności – 48 (c6)
 Tron iluzji – 65 (i6)
 Tron magii – 29 (ma6)
 Tron żywiołu – 125 (e10)
 Trujące słowa – 40 (c2), 135 (dm2)
 Trujący obłok – 84 (a7), 117 (ep7)
 Trzęsienie ziemi – 35 (ma11)
 Tworzenie – 61 (i4)

U

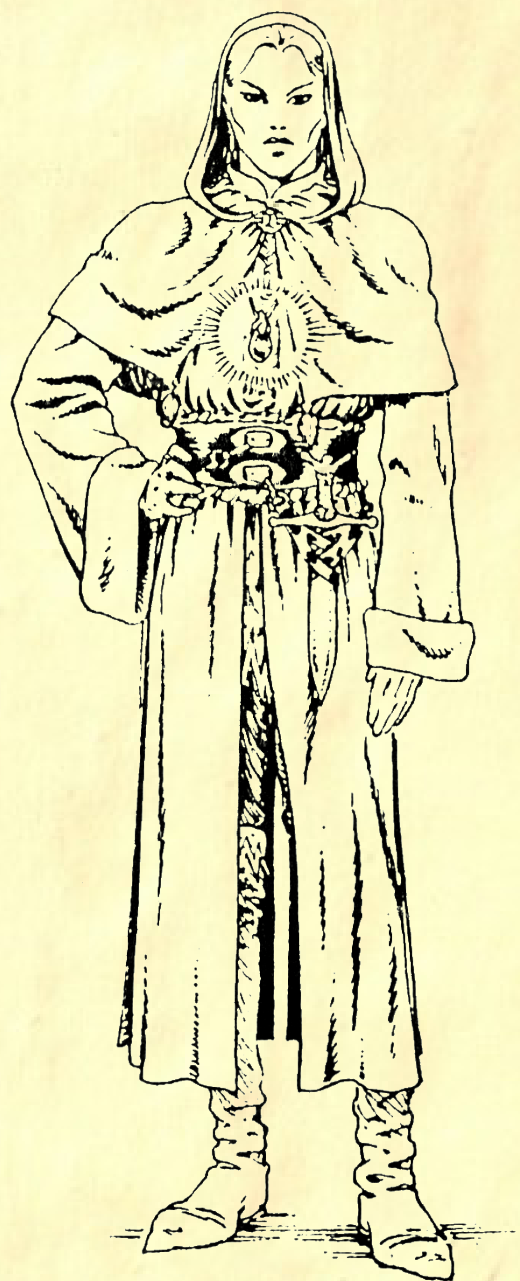
Uderzenie dobra – 152 (k2) [49, 143]

Uderzenie wiatru – 20 (ma1), 93 (ep1) [102]
 Uderzenie zła – 152 (k2) [46, 139, 154, 225]
 Ujrzanie przeszłości – 197 (as8)
 Ujrzanie przyszłości – 201 (as11)
 Ukrycie charakteru – 136 (dm3), 154 (k3), 172 (d4), 208 (p4), 240 (sz3)
 Ukrycie duszy – 148 (dm11), 251 (sz11)
 Ukrycie żywiołu – 114 (e6)
 Ułudna pułapka – 61 (i3)
 Unicestwienie nekromancji – 192 (as5)
 Upiorne dźwięki → Upiorne jęki
 Upiorne jęki – 47 (c6) [46, 139, 154, 225]
 Urok – 31 (ma7), 64 (i6) [24, 49, 67, 70, 81, 134, 136, 150, 157, 178, 184, 186, 193, 198, 221, 229, 231, 237, 243, 246, 247, 251]
 Uspokojenie wiatru – 107 (ep4)
 Usypiające dźwięki – 62 (i4), 227 (mn4) [60, 67]
 Uszkodzenie umysłu – 68 (i8)
 Uśpienie dźwięku – 60 (i3) [68]
 Uśpienie stworzenia – 176 (d6)
 Uśpienie rośliny – 167 (d1)
 Uśpienie zwierzęcia – 167 (d1)
 Uśpienie żywiołaka – 116 (e7)
 Uświęcenie ziemi – 155 (k3), 172 (d4), 225 (mn3), 240 (sz3) [45]
 Utrwalenie czaru – 33 (ma9), 85 (a8), 119 (e8)
 Utrwalenie substancji żywiołu – 100 (e3)
 Utrzymanie prawdy – 37 (c1), 134 (dm1)
 Uwięzienie duszy – 52 (c9), 145 (dm8), 248 (sz9)
 Uwięzienie dobra – 139 (dm4), 156 (k4), 189 (as4)
 Uwięzienie zła – 139 (dm4), 156 (k4), 189 (as4)
 Uzdrowienie – 157 (k5), 176 (d6), 212 (p6), 229 (mn5), 245 (sz6) [28, 42, 46, 48, 48, 51, 53, 84, 89, 107, 111, 114, 130, 138, 140, 144, 150, 151, 155, 159, 163, 170, 174, 204, 213, 216, 217, 221, 232, 233, 234, 237, 238, 243, 245, 249, 251]
 Uzdrowienie drewna – 168 (d2)
 Uzyskanie umiejętności – 207 (p3), 225 (mn3)

W

Wcielenie – 141 (dm5)
 Wejście w iluzję – 67 (i7)
 Wejście w umysł – 69 (i9) [157, 229, 243]
 Wezwanie → Zawezwanie
 Wędrowka duszy – 180 (d10), 247 (sz8)

- Wiadomość – 23 (ma3)
Widzenie niewidzialności – 21 (ma2), 40 (c3), 57 (i1), 74 (al1), 93 (ep1), 136 (dm3), 154 (k3) [31]
Widzenie przez skały – 131 (ez11)
Widziadło – 57 (i1) [61]
Wiedza natury – 181 (d10)
Wielka furia – 209 (p4)
Wielka przyjaźń – 222 (mn1)
Więzienie żywiołu – 109 (e5)
Więzienne macki – 135 (dm2)
Więzienny krąg – 185 (as1)
Wir – 70 (i10), 127 (ep10)
Wirujące ostrza – 63 (i5)
Wniknięcie w ziemię – 116 (ez6)
Woda zdrowia – 94 (ew1)
Wola – 217 (p10)
Wskrzeszenie – 159 (k6), 230 (mn6) [28, 45, 47, 111, 151, 170, 172, 210, 226, 231, 249]
Wskrzeszenie żywioła – 119 (e8)
Wybuch – 77 (al3) [80, 215]
Wychwycenie umysłu – 35 (ma11)
Wyciągnięcie esencji → Wydzielenie ekstraktu
Wyczyszczenie pamięci – czar antyczny [193, 229]
Wydzielenie ekstraktu – 83 (al6)
Wydzielenie substancji – 78 (al4)
Wydzielenie żywiołu – 105 (e4)
Wygaszenie – 120 (eo8)
Wyklęcie – 150 (k1)
Wyklęcie duchów – 238 (sz2)
Wykrycie charakteru – 136 (dm3), 154 (k3), 172 (d4), 208 (p4), 240 (sz3)
Wykrycie ewidentnego dobra → Wykrycie ewidentności
Wykrycie ewidentnego zła → Wykrycie ewidentności
Wykrycie ewidentności – 134 (dm1), 150 (k1), 203 (p1)
Wykrycie kłamstwa – 156 (k4), 206 (p3), 226 (mn4), 241 (sz3)
Wykrycie naturalnego zagrożenia – 96 (e2), 166 (d1)
Wykrycie niewidzialności → Widzenie niewidzialności
Wykrycie oczarowania – 136 (dm2)
Wykrycie trucizny – 152 (k2), 205 (p2), 222 (mn2)
Wykrycie wartości – 79 (al4)
Wymazanie – 164 (k11), 181 (d10), 199 (as10), 218 (p11), 251 (sz11)
Wyobrażenie – 56 (i1)
Wyroczenia gwiazd – 187 (as2)
Wyssanie Energii Życiowej – czar antyczny [99, 167, 200, 240]
Wyssanie magii – 146 (dm9)
Wysuszenie – 92 (eo1)
Wywołanie deszczu – 22 (ma2), 98 (ew2), 238 (sz2)
Wywołanie gradu – 124 (ew9)
Wywołanie mgły – 102 (ep3)
Wywołanie poparzenia – 111 (eo5)
Wywołanie odoru – 75 (al2), 97 (ep2)
Wywołanie ślepoty – 153 (k3), 206 (p3)
Wywołanie trucizny – 156 (k4), 172 (d4), 210 (p5), 242 (sz4)
Wywołanie wiatru – 169 (d2)
Wywołanie wiru – 99 (ew2)
Wywołanie zarazy – 162 (k9)
Wywołanie zmęczenia – 152 (k2), 238 (sz2)
Wyznaczenie gwiazdy losu – 195 (as6)
Wyznaczenie gwiazdy mocy – 190 (as4)
Wyznaczenie gwiazdy nieszczęścia → Wyznaczenie gwiazdy losu
Wyznaczenie gwiazdy szczęścia → Wyznaczenie gwiazdy losu
Wyznaczenie gwiazdy śmierci – 198 (as9)
Wyznaczenie gwiazdy życia – 198 (as9)
Wzmocnienie czaru – 24 (ma3), 64 (i5), 79 (al4), 100 (e3), 140 (dm5), 225 (mn3), 241 (sz4)
Wzmocnienie dźwięku – 60 (i3)
Wzmocnienie mikstury – 75 (al2)
Wzmocnienie wiary – 204 (p1), 221 (mn1)
Wzrok prawdy – 126 (ep10), 163 (k10), 179 (d9), 197 (as9), 214 (p7), 226 (mn4), 242 (sz4)
- Z**
- Zachłyśnięcie – 94 (ew1)
Zachowanie życia – 51 (c9), 124 (ew9), 232 (mn9), 249 (sz9)
Zaczarowana chmura – 58 (i2), 97 (ep2)
Zaczarowanie instrumentu → Zakłęcie instrumentu
Zakłęcie Assanu – 178 (d8), 198 (as9), 231 (mn8), 247 (sz8)
Zakłęcie broni – 21 (ma2), 137 (dm3)
Zakłęcie groty – 175 (d5)
Zakłęcie iluzji – 57 (i2) [67, 68]
Zakłęcie instrumentu – 69 (i9)
Zakłęcie Kerada – 170 (d3)
Zakłęcie przemiany – 212 (p5)
Zakłęcie wzroku – 168 (d2), 186 (as2), 239 (sz2) [103]
Zakłęcie żywiołu – 100 (e3)
Zamęt umysłu – 71 (i11)
Zamiana w sopol – 121 (ew8)
Zamiana żywiołu – 109 (e5)
Zamknięcie drzwi – 19 (ma1)
Zamysł – 147 (dm10)
Zatajenie – 43 (c4)
Zatrucie pokarmu – 37 (c1)
Zatrucie wody – 37 (c1)
Zauroczenie rośliny – 168 (d2) [24, 87]
Zauroczenie stworzenia – 177 (d7) [24, 87]
Zauroczenie zwierzęcia – 168 (d2) [24, 87]
Zawezwanie martwiaka – 38 (c2) [41]
Zawezwanie pokonanego – 33 (ma9)
Zawezwanie roślin – 174 (d5)
Zawezwanie słabszej mocy zła – 44 (c4)
Zawezwanie zwierząt – 171 (d3)
Zawładnięcie – czar antyczny [157, 229, 243]
Zbroja chaosu – 143 (dm7)
Zbroja nekromancji – 49 (c7)
Zbroja żywiołu – 109 (e5)
Zdrowienie – 166 (d1), 222 (mn1), 236 (sz1)
Zejsście do piekła – 41 (c3), 137 (dm3) [46, 139, 154, 225]
Zeszklenie powierzchni – 85 (al8), 122 (ez8)
Zew krwi – 147 (dm10)
Złodziej światła – 54 (c11)
Złoto głupców – 81 (al5)
Złoty krąg – 61 (i4)
Zmiana gęstości wody – 117 (ew7)
Zmiana kolorów – 56 (i1)
Zmiękczenie drewna – 168 (d2)
Zmiękczenie kamienia – 175 (d5)
Zmiękczenie metalu – 121 (ez8), 178 (d8) [121]
Zmniejszenie nurtu – 121 (ew8)
Zmniejszenie zwierzęcia – 176 (d6)
Zmniejszenie żywiołu – 116 (e7)
Zmrożenie – 94 (ew1)
Zmrożenie istnienia – 195 (as6)
Znak odparcia – 135 (dm2), 186 (as2)
Znak zwycięstwa – 193 (as5)
Zniekształcenie zapisu – 194 (as5)
Zniekształcenie znaczenia → Zniekształcenie zapisu
Zniszczenie ducha – 140 (dm5)
Zniszczenie demona – 148 (dm11)
Zwierciadło zakrzywienia – 24 (ma3)
Zwiększenie nurtu – 121 (ew8)
Zwiększenie -> powiększenie
Życzenie – 34 (ma10), 53 (c10), 70 (i10), 88 (al10), 126 (e10), 147 (dm10), 163 (k10), 180 (d10), 199 (as10), 217 (p10), 233 (mn10), 250 (sz10) [86, 232]
Żyjące cienie – 110 (eo5)



**KSIĘGA MAGII ZAWIERA KOMPLETNY
SPIS CZARÓW DOSTĘPNYCH DLA
WSZYSTKICH CZARODZIEJSKICH
I KLERYCKICH PROFESJI ZAWARTYCH
W KSIĘDZE PROFESJI. WZBOGAĆCONE
O EFEKTY MAGICZNE WIEDŹMIŃSKICH
ZNAKÓW, HEROICZNYCH PIEŚNI BARDŃ,
PRZEMIAN PÓLBOSKICH, ZAWIERA TAKŻE
ROZSZERZONE I UZUPEŁNIONE ZASADY
ZIELARSTWA ORAZ SCHEMAT TWORZENIA
MAGICZNYCH MIKSTUR.**

2010-2018