

CZARY DRUIDYCZNE

PIERWSZY KRĄG

TOTEM (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 100 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok)

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Czar ten czyni świętym dla Druida dany gatunek zwierzęcia, wybrany z charakterystycznych dla jego stron. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiał i za wszelką cenę będzie go chronił od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem 10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż 1 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 zachowuje się swoją INT, MD, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać). W czasie oddziaływania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej, magicznej cechy. Powstała ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia. Przykładem tego może być np. totem sokoła, który umożliwia dwukrotnie większy zasięg wzroku (i rozróżniania z daleka małych obiektów), totem kota – umożliwiający stałe widzenie w ciemnościach (albo naturalne ciche chodzenie), totem żółwia – dwukrotnie zwalniający starzenie się, totem żaby – dwukrotnie wydłużające odległość skoków, totem ryby – dwukrotnie dłuższe nurkowanie. W wypadku innych zwierząt cechę tą ustala i modyfikuje MG w zależności od wybranego gatunku. Czar ten kończy się w momencie agresji ze strony Druida do wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po roku czasu lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z transformacji można wyjść w dowolnej chwili kosztem 1k10 rund).

Uwaga: Druidowi z Kręgu Zwierząt jest w stanie odbyć dwukrotnie większą ilość transmutacji, a ponadto każda z nich potencjalnie może trwać tyleż samo dłużej.

ZDROWIENIE (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia istoty dopóki ona leży oraz dodatkowo leczy 1 obrażenie na POZ Druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty na które ten czar nie działa (np. na żywioły). Czar ten rzucony przez Druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą efektywność leczenia.

WYKRYCIE NATURALNEGO ZAGROŻENIA (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut + 5 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięgu wzroku (przed postacią)

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

BŁOGOSŁAWIENSTWO NATURY (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Druida (w wypadku nie współwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.

Uwaga: 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.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (runda)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ

OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zakłęcie).

SPROWADZENIE DESZCZU (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: standardowo 10 PM (ew. inaczej w zależności od pogody i rodzaju deszczu)

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund

ZASIĘG: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10m +10m/POZ

OPIS: Kondensując pod gołym niebem parę wodną w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy, w suchym otoczeniu i w tym podobnych warunkach wywołanie jego można rzucić tylko 1 raz na k10 dni, trwa on o połowę krócej, a na dodatek trzeba użyć 10–krotnie więcej PM. I odwrotnie – podczas deszczowej pogody (tzn. gdy zanoszą się na deszcz lub jest mżawka) czar ten trwa dwukrotnie dłużej i wymaga 10–krotnie mniej PM. Druidzi z kręgu wody lub powietrza są w stanie spowodować, by czar ten trwał 10–krotnie dłużej. Normalny deszcz utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM, wykonywanie czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też ew. ich czas trwania) i ma szansę (5% kumulatywne 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, tzn. utrudnia o 1/2 TR/ UM/ wykonywanie zdolności i o 10 pkt. zmniejsza OB postaci w jej zasięgu, ponadto osłabia o 1/2 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też czas ich trwania) i ma szansę (10% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić niemagiczny ogień. Jeżeli UM Druida są większe od 200 pkt, może on wydając 1000 PM wywołać siłę deszczu o odpowiadającą oberwaniu chmury, która 10–krotnie zmniejsza Trafienie, UM i inne wykonywanie czynności, a OB o połowę, ponadto postać trafiona (lub inaczej zachwiana w równowadze) musi wykonać rzut na akt. ZR, inaczej się przewraca. Deszcz ten 10–krotnie osłabia i skracza czary (i ich efekt raniący), oparte na ogniu i automatycznie gasi wszelki niemagiczny ogień, itp

Uwaga: W wypadku, gdy na dworze jest mróz czar ten działa normalnie z wyjątkiem tego, że zamiast kropel deszczu spada śnieg.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)

OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. 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 niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (runda)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1km/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). Jest to możliwe, jeżeli cel lokalizacji faktycznie znajduje się na danym obszarze, jednakże druid nie ma wpływu na to, że zwierzę odejdzie z danego miejsca. Czar ten nie dotyczy tych osobników zwierząt lub egzemplarzy roślin, które ma przy sobie druid lub które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zakłęcie).

Uwaga: MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to np. ustala szansę 25%).

KAMIENNA SKÓRA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

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 wyparowań (Każdego typu) + 10 pkt na POZ Druida. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np. Wyssanie Energii Życiowej). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Czar ten niszczy pierwsza próba petryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.

Uwaga: Druid z Kręgu Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10-krotnie większą moc zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

UŚPIENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (ew. roślina) + 1/POZ

OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich typowych zwierząt, ich wielkich odpowiedników, drzewców, specyficznych roślin (np. magicznych), które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2). Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do Druida bronią się dodatkowo o 10 pkt. gorzej, a te które były nastawione przychylnie i nie im bezpośrednio nie groziło automatycznie nie odpierają zaklęcia. By obudzić taką istotę należy poświęcić na to całą rundę, co daje dodatkowo rzut obronny na sugestię (inaczej dalej śpi).

DRUGI KRAĞ

TARCZA WIARY (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca

OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że mało inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.

Po pierwsze w trakcie Każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o b. 10 pkt. + 10 pkt. na Każde 10 POZ Druida). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.

Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest większa od 50 pkt, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.

Po trzecie zaklęcie te aktualnie 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 spowodowało by to zakończenie działania czaru.

UZDROWIENIE/ ZMIĘKCZENIE DREWNA (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 roślina, albo bryła drewna o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego

OPIS: Czar ten może być rzucony jako uzdrowienie albo jako zmiękczenie drewna.

Rzucony jako **uzdrowienie** – leczy daną roślinę z obrażeń, aczkolwiek nie regeneruje ubytków. Pozwala także zlikwidować toczącą ją chorobę lub zneutralizować szkodliwy efekt typu: odwodnienie, gnicie. Rzucony na drewniany przedmiot likwiduje większość uszkodzeń w drewnianych przedmiotach (np. na drzwiach) lub w drewnianych elementach broni.

Rzucony jako **zmiękczenie** przemienia niemagiczne drewno w miękkie (np. w młode, w zgniłe, w próchno). Czarem tym można niszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczne drewno. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Żywym, animowanym i "martwym" roślinom, drzewcom i podobnym istotom zmiękczenie te zadaje jednorazowo 1k100*10 obrażeń. W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do zakładania pułapek (spróchniała podłoga).

JĘZYKI NATURY (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ (ew. 50 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: patrz w opisie czaru

OPIS: Osoba naznaczona tym zaklęciem przez pewien czas, jeżeli poświęci temu całą uwagę potrafi rozumieć, rozmawiać i czytać w językach natury. Za takowe uważa się naturalną mowę wszelkich zwierząt, roślin, czy 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 większego Stopnia Trudności językowej niż 1 na Każde 50 swoich

UM. Zaklęcie nie dotyczy niewyraźnego pisma, itp. Druidzi za każde 100 UM swoich potrafią utrzymać na sobie te zaklęcie dziesięciokrotnie dłużej.

Uwaga: Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 Stopień Trudności Językowej (rzadziej 2), gadów itp. – 2 lub 3, roślin 2–4, zwierząt 4 Stopnie Trudności Językowej.

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku Kleryków)

OBSZAR DZIAŁANIA: oczy

OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w Każdej ciemności tak, jak w półmroku (to znaczy z ograniczeniem – 10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). Druid (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina)

OPIS: Zwierzę (ew. posiadająca inteligencję) roślina, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiast wykonują w miarę swych możliwości każdą jego zrozumiałą prośbę (nawet samobójczą misję), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy jeśli jej o tym mówią). W wypadku wielokrotnego zauroczenia istota ta wykonuje czynność dla "pana" o wyższej do niego lojalności.

Uwaga: Czar ten obejmuje istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt – a w przypadku druidów z Kręgu Zwierząt do 50 pkt INT.

ODPORNOŚĆ NA POGODĘ (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Daną istotę (wraz z ekwipunkiem, który nosi) chroni przed negatywnymi efektami złej pogody, jak deszcz, wiatr, mróz, gorąco bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami itp). Protekcja ta spławia też magiczne efekty bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza otrzymywane od magicznego zimna obrażenia).

WYWOŁANIE WIATRU (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt (ew. więcej – patrz niżej)

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: "dotyk"

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda +runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 100 metrów/POZ

OPIS: Od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza. Wywołuje niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Jest on w stanie utrudnić walkę określonym przeciwnikom o – 10 pkt. do Trafienia i UM, a także wykonywanie zdolności. Lecące w obszarze czaru pociski (np. strzały) i przedmioty mają o połowę mniejszą szansę Trafienia i o połowę mniejszą skuteczność raniącą.

Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. i wyda on 100 PM, to wywołuje on wiatr o bardzo dużej sile, typu huragan. Zmniejsza o połowę on szansę na wyjście. wykonywanych czynności (także dotyczy to UM i umiejętności Trafienia w walce bronią) Dodatkowo Uniemożliwia strzelanie, obronę zmniejsza o 10 pkt, a ponadto każda nie trzymająca się niczego postać co rundę musi robić % rzut na ZR inaczej przewraca się (to samo przy próbie podniesienia się).

Jeżeli Druid ma UM większe od 200 pkt i wyda 1000 PM to jest w stanie wywołać wiatr na miarę tajfunu. Uniemożliwia on walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. k100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu).

Uwaga: MG ustala w zależności od siły wiatru ew. dodatkowe efekty np. niemożliwość latania, zerwanie czapki z głowy itd.

SYMBOL OCHRONY ŻYWIOŁU (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 2 metry wokół + specjal. (znak runiczny)

OPIS: Magia tego symbolu pozwala zatrzymać jednorazowy napór określonego (wcześniej) żywiołu, ewentualnie jego elementu. Uniemożliwia to przesunięcie się mu w określonym kierunku lub/i wejście na określony obszar (sfera 2 metry wokół symbolu). Zastosowaniem tego runu jest: – powstrzymanie naporu danego elementu lub istoty żywiołu na wąskim kierunku (np. w wąskim korytarzu), – ochrona osób stojących przy runie przed oddziaływaniem wiatru (np. chroni przed trującym dymem, który mógłby dostać się na dany obszar), wody (np. chroni przed rozmyciem), ognia (np. chroni przed podpaleniem), ziemi (np. chroni przed zasypaniem), – uniemożliwienie wejścia na dany obszar istocie danego żywiołu (np. Ognia). Także można korzystać z niego, jeżeli chce się uniknąć zasypania ziemią, zalania wodą lub objęcia przez zbliżający się ogień (pożar), w tym jednak przypadku można jednak np. umrzeć od gorąca lub udusić się z braku powietrza, jeżeli dany czynnik na dłużej przykryje sferę chronioną przez ten run. W skrajnych przypadkach symbol potrafi ochronić np. przed zawaleniem się kamiennych ścian lub sufitu jaskini (ewentualnie i całego labiryntu przy tym), o ile przyczyną zawalenia się nie jest większy obszar niż ten, który chroni symbol. Istoty znajdujące się w momencie rzucania tego czaru w promieniu 2 metrów wokół symbolu są także objęte jego magią, o ile jednak nie wyjdą z poza tego zasięgu.

Uwaga: Magia symbolu zostaje uaktywniona w momencie zadziałania danego czynnika, a przestaje działać w wypadku zasłonięcia, odsłonięcia lub starcia (wystarczy minimalnie) symbolu, zaprzestania oddziaływania danego żywiołu (itp czynnika), oraz w wypadku, gdy po raz drugi zadziała na niego moc danego czynnika lub żywiołu (np. drugi żywioł, czy ten sam ze zdwojoną siłą).

SPROWADZENIE OWADÓW (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Po rzuceniu czaru pozwala w przeciągu k5 rund sprowadzić magicznie skupiska (po ok. 100 sztuk każde) latających, miejscowych owadów. Ilość skupisk zależy ściśle od poziomu druida (przywabia 1 skupisko na Każde 2 swoje POZ), oraz od warunków otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach raczej niemożliwe). Każde skupisko może być skierowane w określone (wzrokowo) miejsce lub do ataku na daną istotę. Owady w nim po osiągnięciu celu są w stanie zadać w Każdej rundzie k10 obrażeń (na Każde skupisko). Jeżeli ofiara się nie rusza energicznie lub w inny sposób przed nimi się nie broni, to ilość obrażeń zadawanych przez Każde skupisko jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe w skupisko rozprasza je (skupisko te ma obronę równą 10 pkt. na poziom Druida). Owady te obniżają ofierze o 20 pkt. Trafienie, OB, UM i inne wykonywane zdolności Gruba, własna skóra o wyparowaniach powyżej wartości 50 pkt na obrażenia klute, magia ochronna dająca wyparowania i zbroje odlewane chronią całkowicie przed tymi owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają o połowę ilość obrażeń zadawanych przez te owady.

Uwaga: MG może wprowadzić modyfikacje w zależności od zbroi i sytuacji (np. pozwala uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinię szybkość większą od szybkości owadów (równiej np 40 + k50 metrów na rundę).

OTOCZKA ŚWIEŻOŚCI/ NIEŚWIEŻOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 8 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zakłęcie to może być rzucone jako Otoczka świeżości lub Otoczka "nieświeżości".

Rzucony jako otoczka świeżości Druid powoduje, że podlegająca temu czarowi istota jest w stanie być niewrażliwa na wszelkie gazowe trucizny, zapachy (np kwiatów), naturalne wyziewy, a nawet na opary dymu. Działa to także na zapachy wydzielane przez trupy, martwiaki i istoty o których zdecydował MG. Rzucony jako otoczka "nieświeżości" powoduje, że dana istota (oraz ten, kto ją z bardzo bliska powącha) czuje tak bijący smród od siebie, że utrudnia to jej o 10–100 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, a ponadto jeśli nie wykonała % rzutu na odporność nr. 7, tedy raz na 1k100 rund ma torsje, które powodują, że w takiej rundzie jest ona kompletnie bezbronna (to znaczy liczy się tylko obrona bierna) i nic nie może robić.

TRZECI KRAĞ

TRANSMUTACJA W ZWIERZĘ [Polimorfia]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: druid

OPIS: Polimorfia ta na określony czas przemienia druida w dowolne, dobrze mu znane zwierzę. Będąc pod postacią danego zwierzęcia druid posiada standardowe dla danego gatunku cechy: kształt, barwę, zachowanie. Wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczna do "POZ" zwierzęcia, odpowiadającego POZ druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje on swoją ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), Odporności Psychiczne, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna lub naturalnie nie potrafi tak robić (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać). Aby odmienić się do własnej postaci należy poczekać do ustania jego działania. Druidzi z Kręgu Zwierząt potrafią w

dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: 1 metr

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ

OPIS: Jednorazowo uzdatnia do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody z brudu, nieświeżości, trucizny, czynników chorobotwórczych itp.

ZAKLĘCIE KERADA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień

OBSZAR DZIAŁANIA: drewno o wadze do 20kg + 10kg/POZ

OPIS: Zaklina niemagiczny, pojedynczy kawałek drewna tak, by w rękach określonego współwyznaczczy przez najbliższe 24 godziny posiadał magiczną moc. Pozwala ona zwiększyć dwukrotnie wytrzymałość tego drewna. Jeżeli jest to całkowicie drewniana broń, to Każde uderzenie nią zadaje podwójne rany. Umagicznienie drewnianej tarczy pozwala zyskać z niej podwójną obronę.

Uwaga: Czar ten nie uaktywnia się w rękach nieodpowiedniej istoty, a także, jeżeli został rzucony na magiczne drewno. Inna nazwa tego czaru, to zaklęcie drewna.

CEREMONIA NATURY [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal.

OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zwiększona zostaje dwukrotnie antyodporność rzucanych przez druida czarów, wykonywanych przemian lub zdolności. Jednorazowo może być użyta dla 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 druida dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.

Uwaga: Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH RAN [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk (bliski dla druidów z kręgu Życia)

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt obrażeń na poziom 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 (obrażenia śmiertelne). 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 10 pkt obrażeń/POZ rzucającego czar druida (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 3, 30 lub 300 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (specjal.)

OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość).

Wydając 10–krotnie większy PM druid (tylko) pozwala "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów).

Wydając 100–krotnie więcej PM druid jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać i mają Inteligencję większą od 50 pkt.

Uwaga: Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

MEGA INSEKT [Polimorfia]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 owad

OPIS: Zamienia owada w jego gigantyczną formę całkowicie posłuszną rzucającemu czar. Owad staje się z reguły 10–krotnie + 1–krotnie/POZ druida większy (druid o etosie związanym ze zwierzętami umie robić je jeszcze dwukrotnie większe). Wraz z wielkością przyjmuje się, że megainsekt posiada ŻYW równą 1pkt na każdy 1cm długości korpusu (bez czulek itp.). Siła takiego owada zależy od poziomu rzucającego czar i rodzaju użytego insekta, co wygląda tak (z ew. modyfikacjami MG):

- Owad drapieżny – 1 (ew. 2 ataki) Trafienie 50 pkt + 15 pkt/POZ druida; Obrażenia (rzuć k10: 1–8 tnące, 9–10 kłute) 20/POZ druida + 10–100 ran od soków żołądkowych (ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr. 8 [kwas]); ZR i SZ: 50 pkt + 5 pkt/2 POZ druida; INT i MD 10; Obrona 5 pkt/POZ druida; Wyparowania 5/POZ druida; Odporności Psych. 15 pkt + 5 pkt/2 POZ druida; Odporności Fizyczne 35 pkt + 5 pkt/2 POZ druida
- Owad wszystkożerny – jak wyżej, ale Trafienie = 50 pkt + 10 pkt/POZ druida, a rany 15/POZ druida (plus od soków żołądkowych).
- Owad roślinożerny – jak wyżej, ale Trafienie = 25 pkt + 5 pkt/POZ druida i rany 10/POZ druida (plus od soków żołądkowych).

Żywego owada w lesie druid łapie przez 1–2 rundy, a określonego przez 1–10 rund (ew. dłużej jeśli np. poza naturalnym terenem – np. 100 razy).

Uwaga: Żywego owada druid nie może przechowywać (etos zabrania mu męczyć je w niewoli) dłużej niż np. godzinę (zależnie od etosu i MG).

WEZWANIE ZWIERZĄT [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół

OPIS: Pozwala przywołać z danej okolicy zwierzęta danego gatunku. W zależności od np. rodzaju zwierzęcia może to być stado, rodzina lub pojedynczy osobnik. Zawsze jednak będą to najbliższe osobniki (osobnik), jednak z powodu odległości mogą się one pojawić w przeciągu 10–1000 rund. Jeżeli istnieją szczególne powody (np. fizyczne bariery) MG może założyć, że wezwane zwierzęta nie przybędą (także nie przybędą jeśli ich nie ma na danym terenie).

Wezwane zwierzęta przybywają neutralnie nastawione do druida (a więc, jeżeli są np. głodne mogą rzucić się na niego).

Uwaga: Jeżeli MG nie jest pewny obecności gatunku na danym terenie, to może założyć określoną szansę np. 25%!

POSŁUCH POGODY [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1–10 rund

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ew. 10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km +100m./POZ wokół

OPIS: Zakłęcie to jest w stanie odrobinę zmienić istniejącą pogodę lub może ją trochę ukształtować. Przy pomocy tego czaru można np. dwukrotnie skrócić czas trwania niekorzystnej pogody (na danym terenie), rozpędzić chmury deszczowe, osłabić/wzmocnić (dwukrotnie) siłę deszczu, mrozu, upału, wiatru, (zależnie od MG). Wszystko to dotyczy się obszaru wokół miejsca gdzie stał druid rzucając czar. W odpowiednią burzową pogodę druid może wywołać co rundę mały, naturalny piorun, który spada na wskazaną ręką istotę (o ile znajduje się pod gołym niebem i widzi ją druid). Zadaje ona ofierze 100 obrażeń + 10/POZ druida, a ponadto modyfikowane jest to o +/- 1–50 (od 10 poziomu +/- 2–100). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 9 [elektryczność] zmniejszoną o 10 otrzymuje się tylko połowę ran.

Uwaga: Jednego dna czar ten może być rzucony jeden raz, ponadto od momentu jego rzucenia pioruny mogą być sprowadzane tylko przez najbliższe 10 rund/POZ druida. Jeżeli pogoda nie jest burzowa, a tylko pochmurna i deszczowa to możliwość ta (sprowadzania piorunów) jest ograniczona do 1 rundy/POZ Druida.

CHODZENIE PO WODZIE [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

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 pkt na każdy cm wysokości fali, 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 lub rozstępują się one), a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany 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.

CZWARTY KRAĞ

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu

OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. 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 kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były na innym planie egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii lub charakteru). 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, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

UŚWIĘCENIE ZIEMI [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca jednolity, nieprzekłęty obszar danemu bóstwu. Wyznawcy jego mają na tym terenie + 10 pkt do Trafienia, Obrony, UM, WI, wykonywanych zdolności oraz do odporności – w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to + 10 pkt do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru przez nich 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 na tym obszarze 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 rundę/poziom rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.

Uwaga: Jedno pole to kwadrat o boku 2 metrów (pole = 2 na 2 metry).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia 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 (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr. 4).

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 rundę, ew. 1 godzinę/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zaklęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Czar ten może też służyć do ukrycia własnego charakteru tak by podczas jego wykrywania wykazał inny (tylko na czas trwania czaru).

NEUTRALIZACJA TRUCIZNY [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ

OPIS: W dowolnej dotkniętej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Życia lub Przeznaczenia potrafi także przywrócić do Życia dowolną istotę, która nie później niż 1 godzinę/POZ druida zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Śmierci lub Przeznaczenia potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar.

POSŁUCH ŻYWIOŁU [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywioł

OPIS: Zaklęcie to zmusza istotę zwaną żywiołem 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 umie go wypowiedzieć) typu: broń, ratuj, odejdz, podejdz itp.

Uwaga: żywioł, który został zaatakowany wcześniej ze strony druida lub jego podopiecznych jest niewrażliwy na ten czar (aczkolwiek nie dotyczy to druidów należących do Wielkiego Kręgu żywiołów).

SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOŁU [Czar specjalny]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/poziom wokół (znak runiczny)

OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony (np. natarty, przydepnięty), to w momencie odsłonięcia jest on w stanie wywołać jednorazowe "poruszenie" elementów określonego żywiołu. Oddziaływanie magii runu trwa 1 rundę. I tak:

- Symbol strażniczy **ognia** wywołuje erupcję magicznego ognia zadającą 10 obrażeń/POZ druida + 2k10*10 obrażeń, ew. połowę, jeżeli odporność na ogień pomyślnie przetrwa część tego ciepła (% rzutem na odporność nr. 8). Istota, która nie odparła ognia ma szansę na utracenie przedmiotów (np. odzieży, broni, które palił ogień. Każdej takiej rzeczy MG wykonuje % rzut wytrzymałość. Nieudany wynik oznacza otrzymanie 1 uszkodzenia/10 potencjalnych obrażeń od ognia. Łatwopalne przedmioty mogą zacząć płonąć i doznawać uszkodzenia co rundę (aż do udanego % rzutu na wytrzymałość lub do momentu zniszczenia).
- Symbol strażniczy **ziemi** jest w stanie wywołać miejscowy wstrząs ziemi. Siła wibracji potrafi zadać 2k10*10 obrażeń 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/i mocno zamknięte bramy (drzwi).
- Symbol strażniczy **powietrza** wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje ran, jednak potrafi porwać istoty lub/i przedmioty o ciężarze mniejszym niż 1k10*10kg + 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 obrażeń 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 ulegają przewróceniu. 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 runu, która nie wykona % rzutu na odporność nr. 8 traci znaczną ilość wody i dostaje 10 obrażeń/POZ druida + 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.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zmodyfikować mocno działanie danego symbolu strażniczego. Czar ten rzucony przez druidów z danego Kręgu żywiołów posiada dwukrotnie większą moc (raniącą i zasięg), ale tylko w obrębie efektu z własnego żywiołu.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od iluzji (też tych półrzeczywistych), przed halucynacją, a także przed czarami typu

obłąd otoczenia, itp.

SFERA NATURY [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Zatrzymuje każdą istotę o charakterze innym niż neutr.neutr., jeśli nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Istoty o charakterze różnym od neutr.neutr., które przedarły się do wnętrza sfery co rundę muszą odpierać je, inaczej najszybciej jak mogą opuszczają sferę. Wszelkie istoty czysto neutralne wewnątrz sfery tracą wszelkie agresywne i opiekuńcze zapędy (nie dotyczy to postaci centralnej, dlatego też rzadko druidzi rzucają to zakłęcie komu innemu).

POMINIĘCIE [Iluzja]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjal. (wokół)

OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia "Pominięcia" działa w Każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofierze czaru, osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskaże, tedy 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.

PIĄTY KRAĞ

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Potężne te zakłęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznawcę (i oczywiście to co niesie). Zapewnia to 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W Każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut 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. Zakłęcie 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. Jakiegokolwiek rzucenie go nad efektywne w tym wypadku traktowane jest jak nieudane rzucenie (nie działa).

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo leczy 100 pkt obrażeń na Każde 5 POZ druida, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki, 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 druida. Czar odąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia vitalności 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.

WEZWANIE ROŚLIN [Zakęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Wzywa wszelkie znajdujące się w pobliżu rośliny w celu pomocy i nadaje możliwość ograniczonego ruchu ich naziemnym częściom. Dzięki temu są one w stanie skrepić każdą postać, która nie wymknie się ich gałązkom (udanym % rzutem na akt. ZR – 1 pkt/POZ druida). Czar ten nie ma wpływu na istoty minimum trzykrotnie większe od roślin, które znajdują się na danym obszarze (itp). Ofiary pojmane przez rośliny mogą być duszone jeżeli zażyczy sobie tego druid. W praktyce oznacza to otrzymywanie co rundę 1k100 obrażeń (w wypadku materialnych martwiaków 1k10). Jeżeli w pobliżu nie ma gęstych drzew, tylko duża ilość krzewów, możliwość uniknięcia pojmania jest o 50 pkt większa, a w wysokiej trawie aż o 75 pkt większa. Oznacza to, że % rzut na akt. ZR jest zwiększony o taką wartość. Jeżeli ktoś z bronią tnącą poświęci 1 rundę na uwolnienie pojmanego, to automatycznie go oswabadza.

Uwaga: Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Roślin ma 10-krotnie większy czas trwania i obszar działania.

OBŁĘD OTOCZENIA [Iluzja]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)

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 pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru nie odpa4rły go (udanym % rzutem na odporność nr. 1), jako że przed tym czarem należy się bronić w Każdej rundzie obecności w jego zasięgu (aż do końca jego działania lub do pierwszego nieodparcia). Istoty które są pod wpływem halucynacji tracą kontakt z całym otoczeniem (poza obroną ze zbroi nic je nie chroni). Tylko w momencie zranienia odzyskują do końca następnej rundy kontrolę nad sobą (po czym się znowu ją traci). Po zakończeniu czaru każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji musi wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). Jeżeli był on nieudany, to oznacza to, że ofiara halucynacji 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).

TRANSMUTACJA W ROŚLINĘ [Polimorfia]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: druid

OPIS: Polimorfia ta przemienia druida na zadeklarowany przez niego czas w dowolną dobrze mu znaną roślinę. Jej rozmiary nie mogą z nadto odbiegać od postury druida (maksymalnie około dwukrotnie). Powstała istota zachowuje wszelkie cechy i zdolności rośliny, z wyjątkiem ŻYW, INT, MD, WI, ZW i Odporności Psychiczych. Także druid zachowuje świadomość, oraz możliwość orientowania się za pomocą zmysłu słuchu lub równowagi. W tym czasie pod tą postacią nie potrzebuje się też jeść, ani pić. Aby powrócić do własnej, naturalnej postaci należy przeczekać ustalony wcześniej czas działania. Druidzi z Kręgu Roślin potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

KONTROLA TEMPERATURY [Zakęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub niepalny przedmiot nie większy od podobnych rozmiarów

OPIS: Zakęcie kontroluje temperaturę danego miejsca lub naturalnie niepalnego przedmiotu (metalowego, kamiennego). Dzięki temu druid może jednorazowo zmieniać ją w miarę swoich potrzeb. Siła tego czaru nie jest jednak taka by postać nie będąca wrażliwa na dany czynnik doznawała obrażeń. W praktyce czar ten w okresie swego działania powoduje np.: by płomień z danego ognia (ogniska) nie zadawał obrażeń, by parzył metalowy przedmiot trzymany w dłoni, by zagotowała się mała ilość niemagicznego płynu (może on przy tym stracić swe właściwości). Czar ten użyty do rozgrzania metalu trzymanego lub noszonego przez ofiarę powoduje u niej możliwość poparzenia się od takiego przedmiotu. W praktyce nie zadaje to obrażeń, ale wymaga co rundę wykonania % rzutu na odporność nr. 8, zmniejszoną dodatkowo o modyfikator zbroi. Nieudany rzut oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia. W praktyce powoduje to zaniechanie wykonywania jakichkolwiek czynności nie związanych ze studzeniem takiego przedmiotu. W większości sytuacji MG może zażądać % rzutu na sugestię. Nieudany wynik oznacza że postać będzie chciała odrzucić od siebie gorący przedmiot.

Uwaga: Rozgrzana tym czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko magiczną bronią.

ANIMACJA ROŚLINY [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 250 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ŻYWA, drzewiasta roślina (specjal.)

OPIS: Nadaje danej roślinie czasową zdolność ruchu i świadomości. Tak powstałą istotę zwie się animowaną rośliną lub animantem. Jest on w stanie wykonywać proste czynności w zależności od woli druida. Umożliwia więc to roślinie walkę za pomocą swych gałęzi, niesienie pomocy, przesadzenie się, powolne przesuwanie się, czy zmianie kształtu. W walce animowana roślina traktowana jest w zależności od swojej wielkości i ilości gałęzi (ewentualnie pni). O parametrach animanta decyduje MG, jednakże powinien się opierać na poniższych zasadach.

Żywotność: (gałęzi lub pnia) 100pkt/2metry długości (jeżeli zginie główny pień, to automatycznie zamiera animant)

Zręczność: (gałęzi lub pnia) 20 pkt

Szybkość: (gałęzi lub pnia) 10 pkt/POZ druida

Inteligencja: (gałęzi lub pnia) jak druida

Mądrość: (gałęzi lub pnia) 1 pkt

Ataki: 1 atak/każdą gałąź odchodzącą od pnia (o minimum 20cm grubości)

Trafienie: 50 pkt + 10 pkt/metr gałęzi

Obrażenia (obuchowe): 50 + 10/metr gałęzi.

Specjalne Zdolności: zamiast zadania obrażeń istnieje możliwość pochwycenia. Wymaga ono udanego TR i niewykonania przez ofiarę % rzutu na akt. ZR. W rundzie po pochwyceniu na słowne życzenie druida istnieje możliwość duszenia. Oznacza to otrzymywanie co rundę 1k100 obrażeń. Zamiast duszenia (lub po jego przerwaniu) ofiara może być podniesiona. W trakcie 1 rundy oznacza to zwiększenie wysokości o 1 metr. Oczywiście ofiary nie można podnieść wyżej niż sięgają ramiona animanta. W wypadku upuszczenia jej po spadnięciu otrzymuje 1k100 obrażeń od wstrząsu/2 metry wysokości powyżej 2. W wypadku miękkiego podłoża MG może zmniejszyć o połowę doznane rany lub je zneutralizować.

Obrońca (gałęzi lub pnia): 1 pkt/2cm średnicy

Wyparowania (gałęzi lub pnia): 1 pkt/1cm średnicy. Dodatkowo obrażenia zadane obuchową bronią zmniejszone są 2-krotnie, zaś zadane kłutą aż 10-krotnie.

Odporności (gałęzi lub pnia): Psych. 25 pkt + 1 pkt/1cm średnicy; Fizyczne 35 pkt + 1 pkt/1cm średnicy (na ogień o 30 pkt gorzej).

Uwaga: Wsparty Ceremonią natury, druid należący do Kręgu Życia, Śmierci, Przeznaczenia lub Roślin jest w stanie tym czarem przywrócić do Życia (wegetacji) martwego, ale jeszcze nie spróchniałego drzewca, inteligentną roślinę itp – zależnie od MG i etosu.

ZAKŁĘCIE GROTY [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 grotę lub jaskinię, (specjal.)

OPIS: Pojedyncza grotę, jaskinię lub inny podobny do tego wytwór natury (np. puste wnętrze drzewa) staje się dla druida świętym miejscem. Zobowiązuje to jego do stawiania w obronie takiego miejsca ilekroć tylko jakieś niepowołane istoty będą chciały w niej zamieszkać. Po braku reakcji druida przez np: 10 dni MG może założyć u niego założyć utratę połowy PD. W uświęconej tym czarem grotce druid i jego współwyznawcy 2 razy szybciej zdrowieją, a ich czary odpierane są względem połowy odpowiednich odporności. Dodatkowo wewnątrz własnej grotki druid potrafi wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż wynikałoby to z jego współczynników. Po wyjściu z grotki nadal je oczywiście pamięta. Znajdując się w grotce druid intuicyjnie orientuje się co się dzieje na zewnątrz w najbliższej okolicy grotki. Obejmuje to obszar 10 metrów/POZ druida wokół wejścia. W praktyce umożliwia mu to orientowanie się ile i jakiej rasy są istoty na zewnątrz, oraz w jakim kierunku zmierzają. Dotyczy to także istot będących niewidzialnymi lub w inny ciekawy sposób ukrytych. Także we wnętrzu grotki jest zawsze intuicyjnie poinformowany o ewentualnym niebezpieczeństwie (tzn. nie może być zaskoczony). W wypadku zbliżenia się druida do wnętrza uświęconej grotki automatycznie orientuje się on o zmianach wewnątrz niej. Oznacza to wiedzę o istotach wewnątrz niej i o zmianach, które zaszły pod jego nieobecność (wykrywa to więc naturalne i mechaniczne pułapki). Jeżeli druid zechce, to kosztem zniszczenia zaklęcia może się przenieść w dowolnym segmencie czasu do wybranej przez siebie zaklętej grotki. Niszcząc innemu druidowi świętą grotę druid naraża się jednak na gniew ofiary lub jego kręgu.

ZMIĘKCZENIE KAMIENIA [Polimorfia]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kamienna istota lub niemagiczna bryła kamienia o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego

OPIS: Zamienia niemagiczny kamień lub minerał w miękką pochodną substancję (np. glinę, łupek). Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny kamień. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Istotom kamiennym (mineralne golem, żywioły i żywiołaki ziemi) lub o podobnej do kamienia skórze (kamienny gigant, anta lub inny kamienny jaszczur, istoty pod wpływem czarów typu Kamienna skóra lub Brylantowa skóra) czar ten zadaje jednorazowo 1k100*10 obrażeń. W niektórych sytuacjach czar

ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę muru, czy do zakładania pułapek).

PASTERZ OWADÓW [Zakęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia (specjal.)

OPIS: Na wyznaczonej czarem przestrzeni pozwala druidowi w obrębie wzroku kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk owadów. Dotyczy to obszaru naturalnego pochodzenia i niezamieszkałego przez cywilizowane istoty (las, bagno, łąka). Zakęcie to przestaje działać w momencie opuszczenia takiego miejsca przez druida. Przez skupisko owadów należy rozumieć grupę ich kilkuset przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdowali się (bardzo) blisko siebie. W obrębie jednego hektara (obszar 100 na 100 metrów) średnio znajduje się 2k10 takich skupisk owadów. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, podczas godowych lotów, w trakcie deszczu). Około 25% skupisk owadów to latające. Potrafią się one poruszać z prędkością 20 metrów/rundę. Chodzące po ziemi owady poruszają się około 1 metra/rundę lub minutę (decyduje MG). W jednej rundzie druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 wybrane skupisko. W wypadku skupienia się ilość kontrolowanych skupisk może wynosić 1/POZ. Kontrola nad skupiskiem polega na wydaniu mu polecenia. W miarę swych możliwości owady te będą wykonywać polecenie nakazane przez druida. W rundzie w której nie są pod kontrolą będą kontynuowały ostatnie zadanie. 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. Zbiorowiska owadów (szczególnie tych latających) można wykorzystać do utrudniania Życia innym istotom. Choć one nie będą raniły, to o 20 pkt zmniejszają Trafienie, UM i inne wykonywanych czynności. Wartości te są kumulatywne w wypadku ataku większej ilości skupisk. Aktywne odpędzanie się od owadów zmniejsza o połowę doznawane utrudnienia. Dotyczy to też osób pomagających. W wypadku istot ślepych, głuchych i gruboskórnych MG może założyć zmniejszenie lub brak utrudnień. Natarczywość uprzykrzających owadów może służyć dodatkowo do przepędzania mało inteligentnych lub mało upartych różnych stworów. W wypadku takich istot należy sprawdzić % rzutem na sugestię czy postać nie postanowi uciec z zagrożonego obszaru. W wypadku większości istot cywilizowanych (szczególnie postaci graczy) decyzja o ucieczce zależy tylko od logiki.

SZÓSTY KRAĞ

UZDROWIENIE [Energia]

KRAĞ: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 120 PM (specjal.)

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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 lub 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. Do rzucenia tego czaru przez druida z Kręgu Życia potrzeba zaledwie 12 PM.

POWIĘKSZENIE/POMNIEJSZENIE ZWIERZĘCIA [Polimorfia]

KRAĞ: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę

OPIS: Czar ten może być rzucony jako Powiększenie zwierzęcia, albo jako Pomniejszenie zwierzęcia. Przed tym czarem chroni udany % rzut na polimorfię. Rzucony jako powiększenie podwaja wielkość (i odpowiednio ciężar) danego zwierzęcia. Tak powiększone zyskuje dwukrotnie większą ŻYW i SF. Dodatkowo także dwukrotnie wzrastają mu Wyparowania własnej skóry i naturalna ilość zadawanych obrażeń. Odpowiednio też modyfikowane są odporności. Pozostałe cechy jak ZR, SZ, INT, MD i biegłości zostają te same (ewentualnie modyfikować może je MG). Pomniejszenie działa odwrotnie (jeśli chodzi o ŻYW, SF, naturalną skuteczność, Wyparowania i Odporności). Czar ten rzucony przez druida Kręgu Zwierząt trwa stale, a ponadto obronę przed nim ofiara wykonuje na połowę odporności nr. 10.

SANKTUARIUM [Zakęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 3000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 100 lat

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół

OPIS: Zakłęcie to wyznacza (stwarza) święte miejsce dla wszystkich druidów. Jest to dla nich ostoja czystości natury. Ochrona tego miejsca jest sprawą ważniejszą od Życia, a zbezczeszczenie (zdemolowanie) tego miejsca może spowodować utratę mocy i zdolności druida związanych z wiarą. Oczywiście dotyczy to tego, który był odpowiedzialny za dane miejsce (początkowo obowiązek ten należy do tego, kto rzucił ten czar). W zależności od rodzaju przestępstwa niekiedy nawet i Bóstwa, którym służył druid mogą zesłać przekleństwo na nieodpowiedzialnego druida, oraz na tych, którzy dopuścili się jego niszczenia. Moc sanktuarium chroni wszystkie znajdujące się wewnątrz istoty przed jakąkolwiek agresją i nadmierną opiekuńczością. Każda postać, która się temu sprzeniewierza (z wyjątkiem istoty odpowiedzialnej za to miejsce) dostaje co rundę bez możliwości obrony (z wyjątkiem Antymagii) 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 obrażeń/10 POZ druida. Zwierzęta (powstałe naturalnie) będące na tym obszarze podświadomie czują niechęć do walki. Druid opiekujący się tym miejscem może dowolnie regulować liczebność zwierząt, roślin i intruzów na tym terenie, jako że zezwala mu ono na telepatyczne wywołanie efektu raniącego (opisanego wyżej) w dowolnym momencie na dowolnej istocie i bez jakichkolwiek konsekwencji dla siebie. W miejscu tym o wiele szybciej rozwija się roślinność i życie zwierzęce, a wszelkie ostrzejsze zmiany pogodowe łagodzone są przez zakłęcie (wieczna wiosna). Dodatkowo też na tym obszarze wszystkie nie ewidentnie złe lub dobre istoty starzeją się dwukrotnie wolniej.

UŚPIENIE STWORZENIA [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 stworzenie/2 POZ

OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich (wzrokowo) wskazanych żywych istot, nawet takich jak drzewce, inteligentne lub animowane (poruszających się wbrew naturze) rośliny. Postać, która chce oprzeć się ogarniającej senności musi wykonać udany % rzut na zakłęcia (odporność nr. 3). Czar ten działa także na większość istot ze Sfer Egzystencji Materialnej. Obejmuje także martwiaki, żywioły i inne wszelkie istoty wrażliwe na Antymagię. Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można, jeśli poświęci się całą rundę na szturchanie lub zada się jej znaczną ilość obrażeń. Działająca skutecznie w danej rundzie Antymagia ma podobne właściwości. W następnej rundzie istota taka musi jednak wykonać dodatkowy % rzut obronny na sugestię (odporność nr. 2). Nieudany oznacza, że znowu jednak zapada w sen. Stworzenia, które były nastawione przychylnie do rzucającego odpirają ten czar rzutem tylko na połowę odporności na zakłęcia. Tak samo przed tym czarem broni się, jeżeli był on rzucony przez druida należącego do któregoś kręgu Wielkiego Kręgu Życia lub Czasu.

CIERNISTY SZLAK [Polimorfia]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (ew. stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km kwadratowy/POZ

OPIS: Układa tak liście i gałązki wszelkich roślin z danego obszaru, że stają się ostre i szpiczaste. Ponadto zyskują one zdolność ruchu w kierunku poruszających się na tym terenie istot. Wszyscy (z wyjątkiem druida, jego podopiecznych i drobnych zwierząt) poruszający się po tym obszarze co rundę dostają 1k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ druida od skaleczeń wywołanych tymi roślinami. Posiadacze zbroi lub/i grubej skóry odnoszą o połowę mniej obrażeń. Nie odnosi się ran w wypadku nieporuszania się, posiadania grubej własnej skóry (posiadającej minimum 100 wyparowań na obrażenia tnące) lub zbroi miarowej albo odlewanej. Czar ten nie ma swej siły raniącej dla istot, które są minimum dwukrotnie wyższe od roślinności w danym miejscu lub są chronione przez specjalną magię (typu Kamienna skóra, Magiczna Zbroja). Czar ten rzucony przez druida z kręgu należącego do Wielkiego Kręgu Życia trwa stałe, może być w dowolnym momencie przez niego odwołany, posiada pięciokrotnie większą moc raniącą, a ponadto działa ona tylko na intruzów wybranych przez rzucającego czara (o ile ich wskaże podczas rzucania go).

SIÓDMY KRAĞ

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zakłęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Pozwala dotkniętej istocie chodzić po powierzchni powietrza, pod warunkiem braku silnego wiatru (konsekwencję chodzenia np. podczas wichury ustala MG). Postać może poruszać się z normalną pieszą szybkością (nie może biegać), a ponadto w górę i w dół wolno jej iść pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar przestanie działać lub postać przestaje go kontrolować (ginie, albo zostaje np. ogłuszona) to spada ona z dotychczasowej wysokości (i dostaje ew. 1–100 ran na Każde 2 metry spadku powyżej 2 metrów).

Uwaga: Druidzi z Kręgu Powietrza mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

TRANSMUTACJA W NATURĘ [Petryfikacja]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Petryfikacja ta jest w stanie przemienić Druida w dowolny, dobrze mu znany, element stałej natury np. głaz, skałę, kłodę, bryłę lodu (topnienie, to np. 1 rana na rundę), zbitą grudą ziemi itp. Posiada on wszelkie jego cechy i zdolności, z wyjątkiem Żywotności, Inteligencji, Mądrości, Wiary (Zauważenia) i Odporności psychicznych, które zachowuje własne. Pod taką postacią Druid nie odczuwa głodu, pragnienia, zimna, gorąca i tym podobnych czynników, które normalnie nie mogły by wpłynąć na element natury, do którego się upodobnił.

Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemi potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

ZAUROCZENIE STWORZENIA [Sugestia]

KRĄG: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istoty, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiastowo wykonują, na miarę swych możliwości, każdą zrozumiałą jego prośbę (nawet samobójczą misję). Jednak polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (np. nie wierzy, gdy jej o tym mówią). W wypadku zauroczenia wielokrotnego istota ta wykonuje czynność dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.

PASTERZ ZWIERZĄT [Zakłęcie]

KRĄG: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 700 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zakłęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łąka, aż do momentu opuszczenia tego terenu (przez nie lub przez niego). Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupkę ich kilkunastu przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdują się (bardzo) blisko siebie. Czar ten potrafi np.: odegnać roślinożerców od danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się zwierzętom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do utrudniania Życia innym istotom (atak w zależności od rodzaju zwierzęcia) czy wręcz służy poprzez natarczywość zwierząt do odstraszenia różnych stworów (jeżeli użyje się odpowiednio zwierzę np. skunksa). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu).

MAGICZNY KWIAT [Zakłęcie]

KRĄG: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 właśnie zerwany kwiat (dla 1 osoby)

Zakłęcie to może być tylko rzucone na świeżo zerwany pojedynczy kwiat. W momencie rzucania czaru kwiat się ten przeznacza ściśle określonej istocie. Tak powstała magia nadaje jemu jedną wybraną cechę. Jest ona zależna od koloru, który wybierze druid. Nadana właściwość uaktywnia się jednorazowo jeżeli postać dla której był przeznaczony kwiat weźmie go dobrowolnie do ręki. W wypadku rzucenia 2 czarów na jeden kwiat MG może wprowadzić modyfikacje koloru i działania kwiatu. A oto 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 na k10 rund zostaje sparaliżowana. Przydatne jest to do porywania.
- **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, furia), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
- **Czerwony** – w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10*10obrażeń + 10 obrażeń na POZ druida. Udany % rzut na odporność nr. 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów efekt czaru jest maksymalny i zadaje 100 +10obrażeń/POZ.
- **Niebieski** – w momencie otrzymania postać, która nie ma grubej skóry lub rękawic łatwo może się nim ukłuć. Oznacza to, że jeśli nie wykaże się zręcznością (udany % rzutem na jej akt. ZR) to niechcący następuje ukłucie. Zranienie to w przeciągu 1k10 rund powoduje sen, który natychmiast przeradza się w stały letarg. Patrz też analogiczny czar kapłana.
- **Czarny** – w momencie wręczania woń kwiatu jest trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na

truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w meczarniach w przeciągu 2k10 rund.

Uwaga: W wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara % rzut obronny wykonuje na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo jeszcze przy tym uzyskuje się antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.

ÓSMY KRAĞ

ZAKŁĘCIE ASSANU [Zakłęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 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 jest uzależnione od jego 1 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 się mu 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 poziomy Druida). Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i Druid są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak w tedy muszą być skupione. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy Druida lub upłynie 1 rok/ poziom Druida od momentu przejścia zaklęcia to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego przeznaczenia. W trakcie działania tego czaru na tą postać nie działają inne Zaklęcia Assanu, oraz wszelkie czary typu Urok, Przejęcie, Oczarowanie, Hipnoza.

Uwaga: Czar ten rzucony przez Druida należącego do Wielkiego Kręgu Czasu trwa potencjalnie 10–krotnie dłużej (a więc i 10–krotnie więcej należy wykonać rozkazów Druida, by czar ten przestał działać).

ZMIĘKCZENIE METALU [Polimorfia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: bryła metalu o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego

OPIS: Zamienia niemagiczny metal (lub jego stop) w miękką pochodną substancję (np. w kupę rdzy). Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal. Istotom metalowym (niektóre golem, animanty) lub o podobnej do metalu skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu "Stalowa skóra") czar ten zadaje jednorazowo 10–1000 ran.

Uwaga: W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę żelaznych wrót, czy do zakładania pułapek).

FALA NEUTRALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ

OPIS: Co rundę od Druida rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej zasięgu. Zaklęcie to moc odsyłania na swój własny Plan istot innooplanowych, które nie odeprą jego (% rzutem na odporność nr. 3), ponadto Każdej istocie na tym obszarze (w zależności od woli lub etosu Druida) na tym obszarze zadaje lub leczy 10–100 ran (w każdej rundzie trwania). Martwiaki, które obejmie zaklęcie muszą wykonać pozytywny % rzut na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4), w przeciwnym przypadku zostają odwrócone lub przejęte przez rzucającego. Druid przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

TARCZA NATURY [Zakłęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (przed Druidem)

OPIS: Daje możliwość zneutralizowania przy pomocy energii natury Każdego (też ew. potencjalnego) niebezpieczeństwa, magii (na zasadzie Antymagii), agresji z przodu na Druida. Tarcza ta może "przyblokować" (zniwelować) tyle ataków, ile poziomów ma Druid. Wykorzystać ją można w dowolnych momentach czasu trwania zaklęcia np. wszystkie w 1 rundzie, ale po wykorzystaniu wszystkich "parowań" czar mija. Jeżeli Druid orientuje się o nadchodzących niebezpieczeństwach bez rozpraszania uwagi może je selekcjonować. Czarem tym można zatrzymać czasowo (1 rundę kosztem jednej możliwości "parowania") określony żywioł, element

pogodowy jak wichura, ogromne monstrum, oddech smoka albo jego samego itd. Jeżeli Druid chce może też chronić inne postacie/przedmioty, na tych samych zasadach (warunkach).

OCZY NATURY [Zakłęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Druid czarem tym jest w stanie będąc skupionym obserwować dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna (np. wizualnie przez minimum rok). Szansa udanego podejrzenia równa jest 5%/POZ Druida. Czar ten działa w teraźniejszości, bez względu na odległość i pod warunkiem, że obiekt znajduje się na terenie nie zmienionym przez cywilizację. Zakłęcie to przestaje działać, gdy np. obiekt z dziewiczej puszczy wejdzie w posadzony sztucznie młodnik albo jeśli przechodzi z jaskini naturalnej do jaskini o ścianach wygładzonych czyjąś ręką. Rozproszenie uwagi również kończy czar.

DZIEWIĄTY KRAĞ

ADAPTACJA W NATURĘ [Polimorfia]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 90 PM

CZAS RZUCANIA: 11 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Polimorfia ta tak przekształca Druida (wraz z ekwipunkiem), że jest on w stanie przeniknąć każdy element niemagicznej natury bez jakichkolwiek ubocznych, negatywnych efektów. Na przykład 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 w tym stanie nie może go zranić żadna niemagiczna, naturalna (nie zmieniona przez istoty myślące) broń. Nie zmienione przez cywilizację, niemagiczne zwierzęta, rośliny i żywioły, a także niektóre prymitywne monstra (zależnie od MG) także nie potrafią naturalnymi sposobami zranić Druida.

Uwaga: MG w niektórych sytuacjach powinien założyć modyfikacje w zależności od warunków w jakich znalazł się Druid (np. co do szybkości i widoczności).

PASTERZ ROŚLIN [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 900 PM

CZAS RZUCANIA: 11 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zakłęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk roślin na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łąka, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Przez skupisko roślin należy rozumieć grupkę ich kilkunastu większych przedstawicieli, które rosną (bardzo) blisko siebie. Czarem tym Druid potrafi np.: zasugerować roślinom zmianę kształtu (powolną), rozpocząć u nich gromadzenie zapasów na zimę, rozpocząć kwitnienie, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do zacierania śladów i mylenia drogi, czy wręcz do odstraszenia intruzów (ofiara jednorazowo wykonuje % rzut na sugestię, albo ucieka z danego obszaru). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu).

SYMBOL PRZETRWANIA [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 90 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)

OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (Żywotność) na Półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego 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). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (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 niego kończy działanie czaru).

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)

OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo Każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standardowe cechy magiczne.

Uwaga: W wyjątkowych sytuacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIÓŁU [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 90 PM/typ

CZAS RZUCANIA: 1–10 rund/typ

ZASIEĞ: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: W zależności od PM i posiadanych Umiejętności Magicznych Druid jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):

PM 90 i 100 UM – magiczny element żywiołu

PM 180 i 150 UM – mały elementarny żywioł

PM 270 i 200 UM – typowy elementarny żywioł (średni)

PM 360 i 250 UM – duży elementarny żywioł

PM 450 i 300 UM – arcyelementarny żywioł

Przywołany żywioł na czas trwania czaru jest posłuszny Druidowi, ale bez obiecannej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę sprawdzana jest jego Antymagiczność), ew. mści się (np. po walce). Zapłatą dla żywiołu może być dowolny czysty składnik danego żywiołu itp. (np. specyficzny płomień, niespotykany minerał, niesamowicie czysta woda, szczególny gaz). Cechy żywiołów opisane są szczegółowo przy ich opisie (również to, że 2 elementarne żywioły mogą łączyć swą moc czasowo). W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).

Uwaga: Druid z danego Kręgu żywiołu nie musi "płacić" swemu żywiołowi, by był on dla niego posłuszny.

DZIESIĄTY KRAĞ

DAR NATURY [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Druida w celu przyniesienia korzyści naturze (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie necessarily własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może 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 zdjąć (wpłynąć) na jakiegokolwiek przekleństwo lub klątwę.

Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt. ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

ŚWIĄTYNIA NATURY [Zaklęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Stwarza z danego nieskażonego cywilizacją terenu obszar święty dla Druida. Zostaje on tym czarem przeniesiony na Półplan Egzystencji tego Planu i istnieje dopóki Druid go nie opuści. Na obszar ten można się dostać tylko za zgodą Druida lub znając Hasło Wejścia. Na tym obszarze Druid jest w stanie siłą woli zneutralizować próbę rzucenia jakiegokolwiek niechcianego czaru lub natychmiast usunąć niepotrzebne istoty (ew. obrona tylko z Antymagii).

WĘDRÓWKA DUSZY [Szok]

KRĄG: X (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid ewentualnie współwyznawca

OPIS: Druidowi lub współwyznawcy czar ten oddziela świadomość od ciała (wraz z połową energii życiowej), oraz nadaje jej możliwość "duchowego" poruszania się (latanie) po danym Planie Egzystencji. W postaci tej jest się w stanie rzucać czary z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości oraz, tak, jakby miało się spółowione współczynniki. Dusza ta widzi magię, istoty niematerialne, inne dusze i oddzielone świadomości, może się z nimi telepatycznie porozumiewać, walczyć z nimi – tylko magicznie (czary działające na odporności fizyczne nie odnoszą skutku). Świadomość ta porusza się na zasadzie latania, nie widzi przez ściany i bariery magiczne, choć może je przenikać (10 cm/rundę) itp, inne Żywe istoty niemagiczne widzi jako czerwone (ew. ruchome) cienie, a wszystko inne jako szare tło. W tej postaci nic oczywiście nie słyszy i w wielu wypadkach nie czuje (np. wilgoci, wiatru, zimna), a spostrzec ją można tylko przy pomocy widzenia niematerialnych jako błękitne, oliwkowe lub czarne obłoczki. MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru (szczególnie na innych Planach Egzystencji itp.).

Uwaga: Ciało bez duszy jest bezbronne i jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. (W wypadku, gdy dusza wejdzie do obcego ciała, następuje nieuleczalne rozdwojenie jaźni – bez świadomościowa choroba umysłowa). W wielu sytuacjach (bariery magiczne, duchy, demony) czar ten jest niezwykle niebezpieczny.

WIEDZA NATURY [Zakłęcie]

KRĄG: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten jest w stanie wyczerpująco odpowiedzieć Druidowi na konkretne pytanie, o ile odnosi się ono do natury, ew. jej przeszłości (1 zdanie równoważne 10 słowom trwa zajmuje rundę trwania czaru. Jeżeli jakieś tajemnice zostały powierzone naturze, to Druid ma szansę równą 1% na swój poziom (ewentualnie 2 razy większą zależnie od kręgu, etosu, tajemnicy i MG), że je wydobydzie do własnej wiadomości.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może pozwolić by czar ten jednorazowo służył do podania określonego hasła np. pozwala poznać niektóre Słowa Klucze pozwalające przedostać się przez Bramy na inny Plan Egzystencji.

WYMAZANIE [Zakłęcie]

KRĄG: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać, która nie odeprze Zakłęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zakłęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary lub równowagi pomiędzy siłami zła i dobra, inaczej Druid naraża się np. na śmiertelny grzech.

PIERWSZY SPECJALNY KRĄG

KATAKLIZM [Energia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 10 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: wzrok

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 4km kwadratowe/POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten przywołuje ogromną energię z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm, zaczynający się z punktu, który widzi Druid i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Istoty na tym obszarze muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną.

Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów:

- **Powódź** – ulewne deszcze padają non stop przez 1–10 dni, a ponadto po 1 dniu zalewa nieckowate tereny na głębokość 1k5 metrów. trzęsienie ziemi: objawia się potężnymi uskokami (przez 2–20rund) i każda istota/przedmiot ma 1% na poziom Druida, że w danej rundzie wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną – 1 pkt/POZ Druida), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar Maga).
- **Susza** – na danym obszarze przez okres 1–10 miesięcy lub przez okres 1–10 lat na suchych obszarach nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości suszy ma szansę wyschnięcia.

- **Zaraza** – pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i roznosiło przez 2–20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (1k10) faza ataku. Podczas niej następuje następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie odparły jej % rzutem na odporność nr. 6 – zarazy. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, – 1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym wykonuje się % rzut na odporność nr. 6, czy się nie zaraziło). Zarazy najczęściej są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu Druida i maksymalnie może wynosić 1 na Każde 5 poziomów Druida. itp.: zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).

Uwaga: Przy tym czarze należy zwracać uwagę na etos Druida.

PRZYWRÓCENIE RÓWNOWAGI [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 10 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4p. (specjal.)

OPIS: Na danym obszarze przywraca stan przed jego zniszczeniem np. przez cywilizację, kataklizm, magię. Jest on w stanie odtworzyć połowicznie poprzednie warunki np. wyrównać teren, dopuścić wodę, zniszczyć daną chorobę, zasadzić nowe rośliny, zniszczyć twory cywilizacji (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 1 000 PM.

PASTERZ NATURY [Zakłęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1 100 PM

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Druid tym zaklęciem kieruje wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk elementów natury na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Potrafi np. zmienić ukształtowanie terenu, bieg strumienia, pogłębić/zwęzić bieg rzeki, spowodować osunięcie skał, stworzyć niegłęboką (do 10cm głębokości/poziom) rozpadlinę (zaskoczona tym istota musi wykonać % rzut na ZR inaczej wpada w nią) lub ją zamknąć (analogicznie). Druid jest w stanie, bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/poziom, a podczas skupienia 10 krotnie więcej.

Uwaga: W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu itp).

REINKARNACJA NATURY [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dotknięta postać przeistacza się na stałe w inną (losową) istotę, charakterystyczną dla danego planu, która ma nowe cechy (współczynniki).

Dla ułatwienia podajemy 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 (pamięć częściowo zostaje, ale nie doświadczenie, czy poziom). Szanse na wylosowanie danej rasy podane są niżej.

9 – 10 dowolny wylosowany lub wybrany przez MG stwór (praktycznie koniec gry, chyba że nim).

Najczęściej znane rasy humanoidalne to:

1 – 15% ludzie (1–5 na 10 inne podrasy)

16 – 25% orki (1 półorki, 2 orki wyniosłe, 3 orkony)

26 – 30% elfy (1 półelfy)

31 – 35% gnomy

36 – 40% krasnoludy

41 – 45% gobliny (1 gobory)

46 – 50% hobgobliny (1 hobgobory)

51 – 55% gnole

56 – 58% hobbity

59 – 62% reptillioni (ludzie–jaszczury)

63 – 65% ogry (1–2 ogrylliony)

66 – 70% olbrzymy (1 półolbrzymy, 2 szklary, 3 małauki)

71 – 74% trolle (1 półtrolle)

75 – 76% minotaury (1–3 minotaury Opasy)

77 – 79% tryglodyci

80 – 85% inne rasy ludzi–jaszczurów (1–5 rasa Khang, 6–9 rasa Khara, 10 inne)

86 – 87% wodni ludzie [ludzie–płazy] (1–2 Trytoni, 3–5 Salamandry)

88 – 89% ludzie–wężę (1 rasa Andara)

90 – 92% ludzie–ptaki

93 – 94% centaury (1–2 agrysy opasy)

95 – 99% inne rasy (zależnie od występowania i MG, np. gigole, ludzie–pająki [arani])

100% specjalne rasy

Po wylosowaniu rasy humanoidalnej MG losuje (z dostępnych dla tej rasy) profesję, a następnie ewentualnie poziom (10% szansy na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd.). W niektórych sytuacjach (np. Labirynt Śmierci) MG może przyjąć dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.

Uwaga: istota poddana temu czarowi musi wykonać na początku udany % rzut na szok, inaczej po przemianie okazuje się być już martwa.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zakęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca

OPIS: w czasie trwania tego czaru nic (poza przemianami BOSKIMI) nie jest w stanie cokolwiek zrobić postaci noszącej ten czar, a każda istota, która podniesie "rękę" na niego bierze na siebie śmiertelne przekleństwo (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwę (współwyznawca).

Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego tym czarem Kleryka (lub Rycerza, czy Łowcę) i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.