

CZARY KAPŁAŃSKIE

PIERWSZY KRAĞ

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot

OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym Złe/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: 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).

BŁOGOSŁAWIENSTWO (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Kapłana (w wypadku nie współwyznaczczy połowę tego). Pozwala też na zrobienie 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.

PRZELAMANIE SŁABOŚCI (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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 pozwala 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 czar ten nie chroni przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać w której zastopowano agonię (a nie uleczono) dostanie nowe obrażenie, to agonía na nowo jej się odnawia. Postacie z poważnymi obrażeniami (np. "w śmiertelnej" agonii), u których zastopowano agonię tym czarem mogą być leczone tylko przez Leczenie Poważnych Obrażeń lub Uzdrowienie.

WYKLĘCIE (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (od 100 pkt WI + 1 osoba/2 POZ)

OPIS: Działa na osoby, które wykonały czyn bluźnierczy przeciwko wierze, bogu, świątyni, ewentualnie wysokopoziomowemu Kapłanowi. Postać taka, ilekroć znajdzie się blisko uświęconego miejsca danej wiary ma jednorazową szansę (bez względu jak długo przebywa w pobliżu tego miejsca) na zauważenie przez Boga, którego uraził. W zależności od wielkości przewinienia może być

pokarany UPOMNIENIEM lub (w skrajnych przypadkach) KARĄ BOSKĄ. Czar przestaje działać po pierwszym upomnieniu lub karze, a także po zdjęciu Kłątwy.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

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 na której jest to zakłęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadnaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności. Zakłęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. Obrażeń + 10 pkt. na poziom Kapłana, 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 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, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladynskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania Obrażeń psychicznych

Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

ROZŚWIETLENIE (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 8)

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, OB, UM oraz szansa użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt.

Uwaga: Ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).

ATAK BÓLU (Szok)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 co 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 wykonywane zdolności. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru postać będąca pod jego wpływem wykonuje % rzut na szok. Udany rzut powoduje, że od tej rundy czar przestaje on działać na nią. Czar ten nie działa na martwiaki (i tym podobne istoty).

AURA WIARY (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 25 pkt.

CZAS RZUCANIA: 5 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: kleryk lub paladyn tej samej wiary (specjal.)

OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie 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 tym podobnych istot które nie wierzą w żadne Bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czary Kleryk 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 (fanatyzmu) daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 Wiary do Trafienia, OB i Bazowej Odporności Psychiczo-Fizycznej.

Uwaga: W momencie ewentualnego wskrzeszania kleryka lub paladyna podczas sprawdzania czy dusza jego przetrzyma wskrzeszenie mają oni premię (minimum) 10 pkt. do % rzutu na szok. Dotyczy to też sługi – współwyznawcy, który zginął będąc w fanatyzmie.

DRUGI KRAĞ

NAZNACZENIE (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postacią naznaczoną (ale zawsze minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika.

CEREMONIA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal

OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Kapłana czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo 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 Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. do Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe. Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Danej istocie zakłęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, 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 godz.) itp.

TARCZA WIARY (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca

OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że 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 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 poziomów Kapłana). 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 mniejsza od 50, 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.

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)

OPIS: Symbol ten 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 Kleryk, który rzucił ten czar. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziaływanie niszczy go).

UDERZENIE DOBRA/ZŁA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Energia wysłana przez ten czar istocie ewidentnie złej/dobrej, która nie odparła go % rzutem na odporność nr. 5 potrafi zadać 1k10*10 Obrażeń na każde 2 poziomy Kapłana.

WYWOŁANIE/PRZEŁAMANIE ZMĘCZENIA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 4 lub 40 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

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 nic robić z wyjątkiem biernego bronięcia się. Obronę jej w takim przypadku liczy się tylko ze zbroi, magii i o 20 pkt. zmniejsza, 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 działa pozytywnie na nią, ale dodatkowo zadaje jej 100 Obrażeń (umysłowych).

Uwaga: Na postaci z Wytrwałością (itp. zdolnością) czar ten działa k5 rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)

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. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem 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. Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma bonus do obrony liczony z całej wartości ZR aktualnej.

Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności – wykrycie witalności.

ROZUMIENIE MYŚLI (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Osoba na której znajduje się to zaklęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia). Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp.). Postać posiadająca 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 (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną tarczą".

TRZECI KRAĞ

LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten potrafi jednorazowo 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 zredukowane (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 ten swoje działanie leczące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie 1–10 rund.

SPOTĘGOWANIE DOBRA/ZŁA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: (specjal.)

OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zostają podwojone antyodporności rzuconych w tym czasie czarów opartych na ewidentnym źle/dobrze. Dotyczy to także niektórych wykonywanych zdolności (np. wpisywanych czarów w pentagram, odwracanie martwiaków). Rzucony w pobliżu własnego ołtarza lub jeśli Kapłan ma UM powyżej 100 pkt działa dużo silniej. Oznacza to w praktyce do połowy obniżeniem odporności ofiar na czary oparte na ewidentnym Złu/dobrze. W wypadku kleryków (i paladynów) emanujących dobro/zło lub posiadających minimum 150 UM zaklęcie to dodatkowo podwaja siłę raniącą wspomnianych czarów, o ile są one używane przeciwko istocie o przeciwnym do rzucającego (względem moralności) charakterze.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Pozwala wykryć charakter we wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Zaklęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i ewidentności charakteru. Czarem tym można też ukryć charakter by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie przez 1 godzinę/POZ Kapłana).

OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: Postaci lub przedmiotowi chronionej 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 społawić szkodliwe wpływy elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych (itp.), np. wysysanie Energii Życiowej, rany od miecza Ewidentnego Zła, a także efekty niektórych czarów (Fali Ewidentnego Zła, Uderzenia Zła itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem Aury Śmierci, Upiornych jęków, potępieńczego śpiewu i czaru "Schody do...".

Uwaga: Czar ten potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wysrane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ Kapłana).

NATCHNIENIE ŻYCIA [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Czar ten, jeżeli działa na istotę żywą powoduje, że zyskuje ona w tym czasie kilka znaczących udogodnień.

- Postać zyskuje (analogicznie do nadleczenia) dodatkowo 50 pkt ŻYW + 50 pkt/ 5 POZ Kapłana. Wszystkie rany, które w tym czasie dostaje najpierw redukuje tę formę nadleczenia, a dopiero po ich wyczerpaniu zmniejszają normalną Żywotność. Po skończonym działaniu czaru to co jeszcze nie zostało zredukowane automatycznie zanika.
- W trakcie trwania czaru Bazowa Odporność Psychiczna–Fizyczna postaci zwiększona jest 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 w tym czasie nie sprawdza systemu przetrwania (szoku), czy to przeżyje.
- Współwynawca Kapłana (lub Kapłan) w trakcie oddziaływania na niego tego czaru od każdego ciosu odnosi tylko połowę ran.

Uwaga: Pod wpływem tego czaru można być tylko raz dziennie, jako że kolejne rzucenie tego czaru na daną postać przed upływem 24 godzin nie robi na niej żadnego efektu.

PORAŻENIE [Szok]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (od 10 POZ 1 istota/POZ)

OPIS: Czar ten ukazuje w umyśle postaci majestat i potęgę kapłana. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego). Brak kontroli nad własnym ciałem powoduje, że postać traci równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi, słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. Jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub jeśli się przez minimum 2–3 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. Polega on na tym, że każda istota, która wykona udany % rzut na INT (automatycznie, jeśli już o tym wie) lub zostanie zraniona zdaje sobie sprawę, że może ostatnim wysiłkiem woli, dość ryzykownie jednorazowo próbować przełamać wiąże jej umysł obezwładnienie. Jeśli się tego podejmuje (trwa to 1 rundę) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany oznacza jej śmierć, zaś udany jest tylko wtedy skuteczny, jeżeli wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

ŚWIATŁO [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (10 metrów wokół)

OPIS: W promieniu 10 metrów wokół Kapłana, dotkniętego przedmiotu lub istoty pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej zasięgu odnoszą rany (np. k100 Obrażeń/rundę), są spowalniane lub mają inne ograniczenia. Poza danym zasięgiem światło to natychmiast się urywa, ponadto jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób zbyt długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wylacza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

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.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

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

OPIS: Zaklęcie to 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.

UŚWIĘCENIE ZIEMI [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nieprzekłęty obszar. Wyznawcy tego bóstwa 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 zwiększoną antyodporność. Jakiegokolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na "uświęconą" 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/POZ rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.

Uwaga: Jedno pole to kwadrat o boku 2 metrów (pole = 2 na 2 metry). Rzucający wybiera pola pod ten czar. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.

CZWARTY KRAĞ

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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, 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 odąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladynskiego 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.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WODY [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 12 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (potencjalnie 1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: porcja około 1 litra krystalicznie czystej wody

OPIS: Zaklęcie to 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 inne jej powolne działanie. Dodatkowo postaci nadaje to tyle wigoru, że na najbliższe 12 godzin zaspakaja jej to potrzeby na jedzenie i picie, dwukrotnie powiększa naturalne zdrowienie, neutralizuje odczuwanie bólu, a nawet jednorazowo leczy ze zwykłego zmęczenia. Dokładne (przez minimum 2 rundy) polanie porcją tej wody danej broni (a szczególnie ostrza lub "obuchu" w przypadku broni obuchowych) pozwala by ugodziwszy w martwiaka broń ta zadała mu rany, nawet jeśli nie spełnia warunku bycia magiczną lub/i srebrną. Aby ugodzenie faktycznie odniosło skutek broń ta od momentu polania nie może być do jakiegokolwiek innego celu użyta, a ponadto nie mogło upłynąć więcej niż 10 rund. W wypadku użycia bezpośredniego na martwiaka wodę tą 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.

OPIEKA NAD ZMARŁYM [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieżywa istota (trup)

OPIS: Zwłoki postaci będącej pod wpływem tego czaru nie podlegają efektowi rozkładu. Ciało to aż do końca działania tego zaklęcia jest też niemożliwe do przejścia przez nekromancję (np. do robienia martwiaków).

LECZENIE CHORÓB [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp, ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny, przekleństwa. Czar ten pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

ŚWIATŁOŚĆ/CZERŃ [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

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. Klerykom 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 itp.) – podobnie jak kapłan dobry/zły, który rzuci niewłaściwą swojemu charakterowi formułę czaru.

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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

OPIS: W dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. 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 nierzucenia są identyczne jak przy Wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). 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).

UWIEŻENIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: średni

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

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 go 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, 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 czasu ponownie na już istniejący powoduje, że czas trwania tamtego ulega o tyle dni wydłużeniu (itd).

POŚWIĘCENIE KAPLICZKI [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ, ewentualnie stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: kapliczka

OPIS: Wszystkim współwyznawcom pobyt w poświęconej kapliczce pozwala na odbycie dwukrotnie większej ilości modlitw dziennie, 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 relikwii (itp.).

WYKRYCIE KŁAMSTWA [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

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 wynikające z jej niewiedzy lub głupoty.

OCHRONA PRZED NEUTRALNYM PLANEM [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Postaci chronionej tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Ziemi, Ognia, Powietrza i Wody, a także z ich sfer pośrednich. Dotyczy to też Sfer Eteralnych, 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).

PIĄTY KRAĞ

EGZORCYZM [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5rund + 1 godzina ceremonii

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zaklęcie to powoduje jednorazowe zdjęcie uroku, zawładnięcia, przejęcia, 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 eteralną) istotę, która weszła w posiadanie dane ciało (itp.). 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 Odesłanie zła/dobra, to obrona przed egzorcyzmem liczona jest względem 1/2 odporności na zaklęcia. Jeżeli Egzorcyzmem poprzedzi się czar Odesłanie zła/dobra, to obrona przed tym ostatnim liczona jest względem 1/10 odporności na zaklęcia.

UZDROWIENIE [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 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 kłatwą 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.

POKORA [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed kapłanem

OPIS: Postacie, 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 robić co 1 rundę na POZ kapłana. W stanie tym 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 kapłana lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegali.

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Potężne te zaklęcie 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. 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 nad efektywne w tym wypadku traktowane jest jak nieudane rzucenie (nie działa).

POŚWIĘCENIE OLTARZA [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10–100 (czyli 10*1k10) rund; specjal.

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

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 WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołane rzuceniem czaru. Jeżeli kapłan ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji zaklęcie to nie ma mocy. Poświęcony udanie ołtarz rozciąga niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia ona podwójną rolę.

Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz + 5 pkt do wykonywanych 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 tych pkt za każde 50 pkt jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kleryków 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 nie posiadanie złożonej ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary nic 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 ten przestaje działać.

SYMBOL NIEBEZPIECZEŃSTWA [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół symbolu (znak runiczny)

OPIS: W miarę zbliżania się jakiegokolwiek kierunkowego, poważnego niebezpieczeństwa w kierunku symbolu ulega on jednorazowemu zniekształceniu. Po szybkości zniekształceń można określić przybliżoną szybkość 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.

LETARG [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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 zaklęcie. Nieudany rzut na tą odporność oznacza zapadnięcie w letarg. W stanie tym 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. Przebywając w wilgoci postać co rok traci na stałe po 1 pkt każdej fizycznej cechy (ŻYW, SF, ZR, SZ PR). Udana odparcie czaru lub przebudzenie z niego oznacza lekkie otumanienie. W praktyce oznacza to na 1k10 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. Dodatkowo spełnia tą rolę także zdjęcie przekleństwa. Istnieją też 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).

ODEŚLANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (specjal.)

OPIS: Zaklęcie to 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 gdzie aktualnie znajduje się z nią kapłan. 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 wskreszenie 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.

CHODZENIE PO WODZIE [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 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. Nieudany rzut oznacza upadek. Podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni. Wysokopoziomowi kapłani Gothmeda (minimum 10 POZ) mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale. Omijają ich one lub rozstępują się. 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.

JASNOŚĆ ASSANU [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 75 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk/0

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metr/10 UM

OPIS: Zaklęcie to 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 odwrotnie. Istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic co jest w środku. Moc zaklęcia potrafi nie dopuścić do środka niematerialne i eteralne istoty (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Kapłan stojący zawsze pośrodku jasności nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowało by to natychmiastowe skończenie się czaru. W stosunku jednak do strzał z poza jasności obrona jego liczy się względem akt. ZR liczonej od wartości 1. Wszyscy protegowani astrologa 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 ran na każdy cios. 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 przełamią wiążące ten czar zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 3).

SZÓSTY KRAĞ

GROM [Zaklęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ

OPIS: Czar ten sprowadza ogromną błyskawicę. Postaciom stojących na określonych polach jest w stanie zadać ona na każde 4 POZ kapłana 50 + 10–100 Obrażeń (10–100 czytaj jako 1k10*10). Minimum czar ten zadaje 100 + 20–200 Obrażeń. Ofiara (y), które wykonają udany % rzut na elektryczność otrzymują połowę Obrażeń. Zbroje metalowe pogarszają szansę odparcia czaru. Dodatkowo wrogowie wiary bronią się przed nim o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Obrażenia od takiego gromu traktuje się jako rany poważne. Jeżeli się przeżyło można uleczyć je tylko Leczeniem Poważnych Ran lub Uzdrowieniem.

Uwaga: Czar tego nie można rzucić na postać biegnącą, będącą w zamkniętym pomieszczeniu, pod dachem, rozłożystym drzewem itp., gdyż grom ten ma zawsze kierunek góra – dół.

WSKRZESZENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 240 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwynawca (ew. spec.)

OPIS: Pozwala przywrócić życie zmarłej istocie, o ile jej ciało jest kompletne, w całości i nie ulega rozkładowi (itp). Postać taka by wrócić do grona żywych musi przyjąć z powrotem swoją duszę do ciała. Jest to możliwe, dopiero gdy wykona udany % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego dusza ulega rozpadowi, a postać nie może wrócić do grona żywych. Postać udanie wskrzeszona jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran. Mimo to jest tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień. Ciało postaci wskrzeszonej jest brzydsze (pomarszczone). Oznacza to utratę na stałe 1/10 części prezencji. Także na stałe maleje odporność na szok (o 1/10 część tej odporności).

Uwaga: Kapłan, który w jakikolwiek sposób spróbuje wskrzesić innowiercę automatycznie dopuszcza się śmiertelnego grzechu, a przy następnej próbie bierze na siebie śmiertelną klątwę.

SYMBOL STRAŻNICZY [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)

OPIS: Symbol ten uaktywnia się w chwili, w której jakkolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu zaklęcia. Wywołuje on przenikliwą jasność niszczącą martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Wrażliwym na światło czar ten zadaje 1k10*10 Obrażeń/4 POZ kapłana. Istoty żywe, które nie odeprą zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), automatycznie zostają oślepione (na stałe).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

PRZEBUDZENIE Z LETARGU [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zakłęcie to pozwala jednorazowo obudzić istotę będącą w letargu lub w podobnym stanie. Postać budzona w ten sposób musi wykonać udany % rzut na przetrwanie (odporność nr. 4). Nieudany rzut oznacza nieprzeżycie wyjścia z letargu.

Uwaga: Czar ten działa też na wszelkie stany paraliżu, hibernacji, odrętwienia, itp.

POWSTRZYMANIE MOCY [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zakłęcie to tworzy słabo widoczną (półprzezroczystą) sferę wokół wskazanej istoty. Działa ona jednak tylko na postaciach ewidentnie złe, dobre, neutralne, czy na martwiaki lub istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji. Zakłęcie to może też objąć kilka takich istot naraz, jeżeli są one bardzo blisko siebie (np. gdy są przytulone lub jedna jedzie na drugiej). Powstała Dzięki temu czarowi bariera rozpościera się na 3 metry wokół ofiary (ofiary). Uniemożliwia to przedostanie się w dowolnym kierunku. Dotyczy to też nawet teleportowania się z niej lub do jej wnętrza oraz przesunięcia z miejsca gdzie powstała. Dodatkową cechą tego czaru jest fakt, że nie przepuszcza on w którąkolwiek ze stron żadnych istot, przedmiotów, gazu, magii (w tym także emanującej lub już istniejącej na danym terenie), energii, dźwięków i myśli. Istoty dysponujące antymagią lub wymienione na początku opisu, a zdecydowane odnieść

rany mogą próbować przełamywać tą barierę. W praktyce jednak nie jest to takie proste, bowiem składa się ona z pojedynczych warstw w ilości 1/POZ kapłana. Pojedynczą taką osłonę można swobodnie pokonać kosztem 1 rundy, jeśli skutecznie zadziała w danej rundzie Antymagia lub jeśli zdecyduje się na rany. Istoty, który obrały ten drugi sposób lub którym nie wyszła w danej rundzie antymagia automatycznie odnoszą 1k10*10 Obrażeń, a jeśli dodatkowo nie odparły zaklęcia % rzutem na połowę wartości tej odporności, tedy otrzymują ich dziesięciokrotnie więcej (1k10*100). W momencie przełamania ostatniej warstwy (a więc minimum po rundzie/POZ kapłana) czar ten także przestaje działać.

Uwaga: Tym czarem można chronić się samemu w jego wnętrzu, jeżeli w grupie (a więc tuż przy rzucającym go) znajduje się postać emanująca swój charakter (np. paladyn lub czarny rycerz z 1 POZ).

SIÓDMY KRAĞ

SYMBOL ŚMIERCI [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 2 metry

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)

OPIS: Zaklęcie to tworzy mały czarny punkt w kształcie dwóch skrzyżowanych kresek (jakby pischeli). Istota (lub istoty), która znajdzie się już w zasięgu tego zaklęcia powoduje jego uaktywnienie, odnosząc 200 + 1k100 ran, a jeśli nie odparła zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3), automatycznie ginie. Na życzenie rzucającego symbol ten może zostać tak narysowany, że zadziała z kilkurundowym opóźnieniem (1–10 rund). Runiczny ten znak jest w stanie zadziałać tylko wobec postaci o energii życiowej większej od 50 pkt. Czar ten więc nie uaktywnia się wobec martwiaków i osób, które aktualnie zataiły swą energię życiową.

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

PRZEBUDZENIE KAMIENIA [Petryfikacja]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 140 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 skamieniała istota

OPIS: Pozwala na przywrócenie postaci cielesnej istocie, która jest skamieniała (spetryfikowana). Istota, by przeżyć te przekształcenie, musi zrobić pozytywny % rzut na odporność przetrwania (szok).

Uwaga: czar ten może być użyty do zniszczenia kamiennych istot innoplanowych, jeśli go nie odeprą.

PRZEJĘCIE WSPÓŁWYZNAWCY [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Czar ten umożliwia Kapłanowi przejście całkowitej kontroli nad współwyznawcą, który nie odparł zaklęcia lub jest ogłuszony (czy w inny sposób pozbawiony własnej woli). Postać taka jest kierowana telepatyczną wolą (Kapłana) bez jakiejkolwiek własnej reakcji. W momencie przerwania koncentracji Kapłanowi postać do końca trwania czaru jest ogłuszona (w każdej chwili Kapłan może ponowić kontrolę), ponadto Kapłan słyszy, widzi i mówi jakby był tą postacią, jeżeli jest w stanie ją kontrolować.

Uwaga: Kapłan może też zażyczyć sobie, by ofiara czaru działała normalnie w danym czasie lub przy określonych okolicznościach.

SCHRONIENIE [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15/osobę

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: Kapłan + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ

OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Kapłanowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca. Postać, która nie chce "udać" się z kapłanem lub nie jest w stanie zdecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3. Udana odparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

FALA EWIDENTNOŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ

OPIS: Co rundę od Kapłana 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 innoplanowych, które nie odeprą jego % rzutem na odporność nr. 3. W każdej rundzie trwania czar ten w zależności od woli i etosu Kapłana istotom złym, neutralnym albo dobrym zadaje lub leczy 10–100 ran (1k10*10). Martwiaki, które obejmie czar muszą wykonać pozytywne % rzuty na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4). Obydwa nieudane powodują, że martwiak zostaje odwrócony, albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Kapłan przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

ÓSMY KRAĞ

REGENERACJA CIAŁA [Energia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 320 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznawca)

OPIS: Czar ten pozwala dotkniętej istocie zregenerować brakującą część ciała, ewentualnie całe ciało, jeżeli jest choć jedna nieuszkodzona kość lub organ. Czar ten potrafi przywrócić życie istoty, podobnie jak wskreszenie i dotyczą go wszystkie te same prawa z wyjątkiem wyczerpania po wskreszeniu, które w tym przypadku ograniczone jest do kilku rund (1–10).

Uwaga: Groźba śmiertelnego grzechu czy klątwy nie dotyczy Kapłana jeśli regeneracja ciała odbywa się na żywym innowiercy/istocie.

POCHŁONIĘCIE [Zaklęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4p., o głębokości i szerokości 1 metra/4p.

OPIS: Zaklęcie to otwiera czasowo szczelinę, do której wpadnie każdy, kto nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) i dodatkowo nie odskoczy (co sprawdza się % rzutem na ZR aktualną – 1 pkt/poziom Kapłana). W następnej rundzie szczelina zamyka się i istoty znajdujące się w niej giną po 1–5 rundach od uduszenia i zmiażdżenia. Czar ten nie ma efektu, gdy pod powierzchnią znajduje się niestałe lub puste podłoże (np. pokój, jaskinia, woda), a także nie działa na postacie unoszące się lub na istoty, które zdążą np. wylecieć ze szczeliny nim ta się zamknie.

SŁOWO BOŻE [Szok]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: istoty słyszące to słowo i znajdujące się przed Kapłanem

OPIS: Kapłan wolą tego słowa potrafi zabić, sparaliżować umysł, ogłuszyć oślepić lub odstraszyć istoty do których jest ono skierowane, jeśli tylko ich odporność na przetrwanie nie przełamie czaru (% rzutem na szok). Efekt tego czaru w zależności od wcześniejszego zamysłu Kapłana może być chwilowy (nie dotyczy śmierci) lub nawet stały (wskresić istotę zabita tym czarem można tylko po wcześniejszym zdjęciu klątwy).

Uwaga: Za słowo Boże uważa się słowa typu gińcie, uciekajcie, oślepnijcie, itp. Jeżeli wymówione jest w formie pojedynczej podlega jemu tylko wskazana istota. Do wypowiedzanego słowa można dołączyć także 3 określenia jego. Są to słowa: bądźcie, niewierni i się. Każde jednak z nich wydłuża czas rzucania czaru o 3 segmenty.

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zaklęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 10 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: Kapłani Sharami 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.

POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznacznik

OPIS: W zależności od sytuacji Kapłanowi lub współwyznacznicy może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo). Czar ten nie ma efektu, gdy Kapłan nie ma na swym koncie złożonej wcześniej ofiary.

DZIEWIĄTY KRAĞ

POSŁUCHANIE U BOGA [Zakęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/50 Wiary)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (modlitwa)

OPIS: Podczas medytacji czar ten pozwala po pomyślnej modlitwie (udane %—owe rzuty na Wiarę i Zauważenie) otrzymać kontakt telepatyczny z BOGIEM lub z jego rzecznikiem. Pozwala to, zadać kilka pytań (1 na każde 2 poziomy Kapłana) odnośnie istotnych problemów wiary (itp., zależnie od MG).

Uwaga: Wola Bóstwa w wyjątkowych sytuacjach może pozwolić na uzyskanie informacji odnośnie imion własnych (np.) demonów i lokalizacji specyficznych miejsc, przedmiotów, czy istot innoplanowych (itp.). Warunkiem tego jest fakt, że Kapłan widział na oczy tą istotę, miejsce lub przedmiot.

REGENERACJA ENERGII ŻYCIOWEJ [Energia]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 450 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznacznik)

OPIS: Czar ten pozwala przywrócić wyszane przez martwiaki punkty żywotności lub siły fizycznej, oraz jednorazowo przywraca 1 punkt Energii Życiowej na każdy poziom Kapłana. Jest też w stanie uaktywnić do stanu materialnego jakiejkolwiek pozostałości po istocie, która dawno temu rozsypała się w proch lub został z niej wyszana mac (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, którą można zregenerować czarem: Regeneracja Ciała, przez co istota taka ma szansę odzyskać życie i swą naturalną postać.

Uwaga: Rzucając ten czar na innowiercę Kapłan podlega tym samym karom, co w przypadku czaru: Wskreszenie.

RĘKA BOSKA [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń Kapłana (ew. współwyznacznicy)

OPIS: Każde skuteczne trafienie bronią utrzymaną w tej dłoni jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie ręką zadaje 10–100 + 10 ran na/POZ Kapłana.

Uwaga: Ręka pod wpływem tego czaru jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień i tym podobne czynniki. Oznacza to, że nie można jej zniszczyć.

OTWARCIE BRAMY [Zakęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 900 PM

CZAS RZUCANIA: 10–1000 rund (czyli 1k100*10)

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów

OPIS: Te potężne zakęcie pozwala otworzyć czasowe przejście między 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już kapłan. Umożliwia ono 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% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

WSTRZYMANIE/WYWOŁANIE ZARAŻY [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 180 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Wstrzymuje dalsze rozszerzanie się zarazy (danego ogniska) lub pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i roznosiło się przez 2–20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa faza ataku (1–10dni), w której to następuje śmierć zarażonych istot (o ile nie odparły jej odpornością 6 – zarazy, co sprawdza się 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. (% rzut na odporność 6 – zarazy, czy się nie zaraziło), oraz najczęściej jest śmiertelna. Ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu Kapłana i maksymalnie wynosi 1 na każde 5 poziomów Kapłana.

Uwaga: przy tym czarze Kapłan powinien zwrócić uwagę na swój etos.

DZIESIĄTY KRAĞ

GROM BOŻY [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 12 segmentów
ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/2 POZ (stykające się bokami)

OPIS: Czar ten przywołuje potężną błyskawicę wysłaną przez BOGA. Ma ona moc spopielenia każdej istoty, którą obejmie, a która nie odeprze jej % rzutem na połowę odporności nr. 9 [elektryczność]. Zbroje metalowe pogarszają tę szansę, jak również wrogowie Wiary bronią się o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]. Istoty, które obronią się przed tym gromem otrzymują 10–1000 (czyli 1k100*10) "poważnych" ran. Przy ich leczeniu nie skutkuje Leczenie Lekkich Ran. Dodatkowo są automatycznie ogłuszone na najbliższe kilka rund (średnio 1k10).

Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać będącą w zamkniętym pomieszczeniu lub całkowicie pod dachem, jako że grom ten ma zawsze kierunek góra – dół.

CUD [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal,

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Kapłana w celu przyniesienia korzyści Wierze (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 b. 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

SFERA UZDROWIEŃ [Energia]

KRAĞ: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Wszyscy, którzy znajdują się wokół Kapłana (wraz z nim) na koniec każdej rundy zostają za wolą Kapłana uzdrowieni (patrz odpowiedni czar). Dotyczy też to ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.

WZROK PRAWDY [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 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.

NAWRÓCENIE [Sugestia]

KRĄG: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Czar ten powoduje, że innowierca staje się niewierzącym, niewierzący wierzącym, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i Kapłana jest w stanie bez wahania poświęcić własne życie. Czar ten ma efekt tylko, gdy odporność na sugestię nie odeprze czaru (% rzutem na odporność nr. 1).

Uwaga: Postać, która zmieni BOGA (i przez to Wiare) ma zawsze szansę w niektórych sytuacjach (patrz czar Wyklęcie) być negatywnie zauważona przez poprzednie bóstwo (zależne od MG, ale najczęściej UPOMNIENIEM BOSKIM).

PIERWSZY SPECJALNY KRĄG

WYMAZANIE [Zaklęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem (znika), a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają o jej istnieniu lub uznają ją za dawno zmarłą itd. Przedmioty itp. rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdują lub przechowują. Zapiski itp. materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary (inaczej Kapłan naraża się na np. grzech).

INGERENCJA BOSKA [Energia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 100 000 (ewentualnie 1000) PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 24 godziny, ewentualnie specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: W najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu itp. Kapłan może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne Oblicze swego BÓSTWA na okres 24 godzin, którego w żaden sposób nie kontroluje (jeżeli zesłaniec ma odpowiednią moc i tego chce, może zostać dłużej). Jeżeli czar ten rzuca się przez otwartą bramę łączącą z planem BOGA, to koszt potrzebnego PM jest dużo mniejszy.

Uwaga: W niektórych sytuacjach zamiast Oblicza BOSKIEGO może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od Bóstwa, sytuacji i MG).

SĄD BOŻY [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1000 PM

CZAS RZUCANIA: 1–100 rund

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2p. (ewentualnie specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie 1km kwadratowy/POZ)

OPIS: Jeżeli zostały naruszone prawa wiary, religii itp. Kapłan jest w stanie wezwać na dany obszar przedwcześnie (przeważnie) SĄD BOŻY. Wszystkie istoty, które co rundę udanie nie rzucą na wiarę giną, a ich dusze są oceniane (sprawdzenie pozytywne Wiary w ostatniej rundzie sądu pozwala być przyjętym na plan egzystencji własnego BOGA). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioska, małe miasto, dzielnica, niszcząc go w 50% (dokładnie w 5% na każde 2 poziomy Kapłana) od ognia, wody (zatopienie), wichury itp. Przedmioty itp. rzeczy magiczne mają połowę tej szansy (5% na każde 4 poziomy Kapłana) zniszczenia, a artefakty itp. tylko 10% (1% na każde 2 poziomy). Postać, która zginęła od tego czaru ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (rzucenie pozytywne odporności na szok).

Uwaga: Dla postaci posiadających jakąś aurę (aureolę) ewidentności czar ten trwa dwukrotnie krócej.

REINKARNACJA [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Dotknięta postać przeistacza się w inną (losową, ale nie zwierzęcą) postać, która ma nowe cechy (współczynniki), choć pamięć jej częściowo zostaje (ale nie doświadczenie czy poziom). Najczęściej znane 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, tryglodyci i wiele innych zależnie od występowania. Podobnie losuje się profesję i poziom (10% na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd). W niektórych sytuacjach (Labirynt Śmierci itp) MG może przyjąć dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zakęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEG: 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 cegokolwiek 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 zakęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zakęcia.