

CZARY ASTROLOGICZNE

PIERWSZY KRAĞ

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)

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/dobłą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

OBJAWIENIE NATURY ISTOTY/PRZEDMIOTU (Zaklęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Czar ten pozwala wykryć i określić "naturę" danego przedmiotu lub istoty. Jest w stanie określić zło, dobro, neutralność w istotach (lub przedmiotach) ewidentnie złych /dobrych /neutralnych, a także prawdziwy wiek (np. w latach, ew. w dniach). Pozwala ponadto wykryć inteligencję (wole itp.) w niektórych szczególnych przedmiotach magicznych (np. artefaktach). W przypadku mikstur (itp.) określa, czy zachowały jeszcze swoje właściwości (astrolog nie musi wiedzieć jakie one są). Czarem tym można wykryć też czy dana istota jest martwiakiem, lykantropem, czy pochodzi z obcej Sfery Egzystencji, albo czy dana rzecz lub istota nie jest to tylko iluzją. Czar ten pozwala wykryć kontrolę istoty np. przy pomocy uroku, czaru "przejęcie", oczarowania.

SYMBOL GWIAZDY MAGICZNEJ (Czar specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu

OPIS: Znak ten jednorazowo chroni stojącą na nim postać przed wszelkimi formami magii (nie dotyczy więc przemian półboskich). Wyjątkiem też są czary, które zmianą otoczenia są w stanie być niebezpieczne np powodują pożar. Zejście z symbolu lub jego pierwsze użycie kończy działanie czaru. Postać stojąca na tym symbolu niechcąc z niego zejść nie powinna walczyć w pierwszej linii, ani używać zdolności wymagających ruchu, jako że traktuje się ją jakby miała ZR i SZ równą 0. W wypadku stania na takim symbolu podczas popełnienia błędu w ścieraniu (np.) pentagramu chroni on tylko przed pierwszym czarem, który swą magią obejmuje ścierającego, natomiast nic nie jest w stanie poradzić na następne czary uaktywnione przy tej czynności. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają). Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego. Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone. Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych. W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma).

KRAĞ WIĘZIENNY (Zaklęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: istoty będące na 1 polu (specjal.)

OPIS: Czar ten rzucony na naziemną istotę (istoty) zajmującą (– e) mniejszą powierzchnię od 1 pola tworzy wokół niej (nich) zielono fosforyzujący okrąg. Postać, która znalazła się wewnątrz tego kręgu, nie może go opuścić (fizycznie – nie jest możliwe oderwanie się całkowicie od ziemi, ani przekroczenie jakiegokolwiek części ciała linii), dopóki nie przełamane zostanie wiążące to miejsce zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 3, a w przypadku ewidentnych z charakteru istot na połowę tej wartości). W wypadku nieudanej próby kolejną szansę wyjścia z kręgu można podejmować co rundę. Postać, która chciała by dostać się do środka także musi przełamać chroniące ten krąg zaklęcie. Z wnętrza tego kręgu (lub do wnętrza) można strzelać lub rzucać czary, a nawet można walczyć bronią o zasięgu większym od 0 (zera). Czar ten kończy swe działanie w momencie pierwszego przekroczenia linii kręgu (np. gdy przełamie się zaklęcie lub skutecznie zadziała Antymagia).

OPÓŹNIANIE MYŚLI (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota objęta tym czarem traci częściowo swój "wigor" i ewentualnie bystrość umysłu, co objawia się zmniejszeniem SZ (całkowitej) o 10 punktów/50 UM Astrologa, a w przypadku nieudanego rzutu obronnego na zaklęcia także INT o tą samą wartość. Czar ten trwa do momentu, aż dana istota się wyśpi (przez minimum łącznie 8 godzin). MG lub gracz kierujący istotą poddaną temu zaklęciu musi zmodyfikować sposób działania takiej istoty. W momencie, gdy INT danej istoty osiągnie 1 (bardziej nie można zmniejszyć tym czarem, jako że jest to wartość minimalna dla istoty Żywej), to powoduje to, że dana istota odruchowo zwija się w pozycję embrionalną i zapada w głęboki sen. W wypadku martwiaków (i tym podobnych istot) zmniejszenie INT do wartości równej 0 niszczy na stałe "umysł" tym istotom. Obniżenie SZ do wartości równej 0 (zero) unieruchamia postać.

Uwaga: Czar ten nie działa kumulatywnie, jeśli postać ma go już na sobie.

CZERWONY SYMBOL (Czar specjalny)

KRĄG: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ostrze przedmiotu (znak runiczny)

OPIS: Symbol ten przedstawia jasnoczerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegos przedmiotu. Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze k100 obrażeń (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, wtedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 50% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić. Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni klutej lub ciętej, oraz na ostrza kółców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

PRZEZNACZENIE (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: dzień

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zaklęcie to pozwala na rzucenie na wybraną istotę jednego z efektów. Ze względu jednak na oddziaływania losowe tylko w 50% jest szansa zadziałania wybranego efektu, a nie jego przeciwności. Szansa ta jest jednak modyfikowana od kilku czynników i tak: za każdy POZ Astrologa jest dodawany 1 pkt. (%), poprzedzająca ten czar **Ceremonia** (czar) dodaje lub odejmuje (zależnie od intencji) 10 pkt. (%), tyle samo dodaje pozytywnie wytyczona wróżba i czary wytyczające udanie "szczęście"; dodatkowo szansa ta może być zwiększona przez premię wynikającą z Błogosławieństwa oraz o 1 pkt. (%) na każde 10 pkt. aktualnej Wiary, jeżeli rzucający ten czar jest wyznawcą Asteriusza Wielkiego. Maksymalnie jednak nie może szansa ta przekroczyć nigdy 95%. Tak więc jeżeli zamierzony efekt nie wyjdzie, wtedy postać jest pod działaniem odwrotnej jego formy np. jeżeli nie wyjdzie szansa rzucenia Przeznaczenia Śmierci, to oznacza to, że postać została objęta Przeznaczeniem Życia.

A oto efekty, którym może zostać poddana dana istota:

- **Przeznaczenie Życia (Śmierci)** – Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny – Przeznaczenie Śmierci): tego dnia postać teoretycznie nie powinna (powinna) umrzeć. W wypadku znalezienia się w agonii nie zwiększa się ona (zwiększa się dwukrotnie szybciej) do końca trwania czaru. Podczas każdego zranienia postać odnosi o 10 pkt obrażeń + 10 obrażeń/2 POZ Astrologa mniej (więcej), a ponadto wszelkie jej odporności na czary zabijające i na truciznę są zwiększone (zmniejszone) o 20 pkt.
- **Przeznaczenie Losu** – Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny): tego dnia postać ma przychyłność (nieprzychyłność) losu, co objawia się premią (+ –) 20 pkt. do Trafienia, UM i do szansy wykonania wszelkich czynności.

Uwaga: Ponieważ magia tego czaru jest formą wytyczenia losu, to nie chroni przed nim Antymagia (jest to wyjątek wśród czarów), aczkolwiek dana istota jest niewrażliwa na ten czar, jeżeli działa na nią już jakiś efekt tego czaru.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 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. Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe.

Uwaga: Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

MAGICZNA BLOKADA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina)

OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów + 1 metr/POZ

OPIS: Zakłęcie to stwarza pionową lub poziomą magiczną powierzchnię o określonej wielkości. Wizualnie stwarza wrażenie, jakby była z elastycznego szkła. Posiada ona właściwość pochłaniania części energii większości czarów specjalnych, energetycznych i bazujących na cieple, czy elektryczności (działających na odporność nr. 5, 8 i 9), społawiając efekt ich działania (np. o połowę zmniejsza zadawane obrażenia i czas trwania, w zależności od interpretacji MG). Działa to też w wypadku analogicznych smoczyc zionięć. Ma ona także właściwość bycia nie do przejścia dla istot, które nie przełamiają tej formy energii (udanym % rzutem na energię). W wypadku nieudanej próby przedostania się przez Magiczną Blokadę bez względu na dalsze próby następne skuteczne przełamanie może nastąpić dopiero po rundzie + 1 rundzie na POZ Astrologa. Z założenia też jest też ona nie do pokonania dla istot niematerialnych (duchy, widma itp.) i półmaterialnych (upiory, wampiry itp.). Skutecznie działająca Antymagia w momencie forsowania tej bariery skutecznie niszczy kompletnie ten czar.

DRUGI KRAĞ

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół symbolu (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 Astrolog, który rzucił ten czar (decyduje MG). Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ZNAK ODPARCIA (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty (specjal.)

ZASIEĞ: 10 metrów

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istota, miejsce lub czar)

OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 10 metrów od Astrologa. Istota, która nie odeprze tej energii (% rzutem na odporność nr. 5) dostaje 10–50 obrażeń (tzn $k5 \cdot 10$), oraz $k5$ uszkodzeń na tarczę lub zbroję, a ponadto musi wykonać pozytywny rzut na szok, inaczej na $k10$ rund upada ogłuszona. Czar ten uderzony w dane miejsce zadaje $k10$ uszkodzeń, a jeżeli było to podłoże sypkie, wzbija w powietrze kurzawę piasku (średnio na $k2$ rundy zasłaniającą widoczność). Dobrze wycelowany w czasie ten czar potrafi także zniszczyć niektóre czary (działające głównie na odporności fizyczne) lecące właśnie na Astrologa (decyduje MG). Podczas rzucania tego astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch ręką (otwartą dłonią) – w kształcie litery "X". Jeżeli do wykonania tego ruchu wykorzysta obydwie ręce (i dłonie), to czas rzucania tego czaru skraca się do 2 segmentów.

DOMINACJA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Astrolog skupiając swoją uwagę (przerwanie jej niweluje czar) na danej istocie (sam przez to jest nieruchomy i bezbronny) jest w stanie próbować w każdej rundzie trwania czaru narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Jest to skuteczne, w rundzie, w

której ofiara nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3), zmodyfikowanego o dodatkową antyodporność (+/-) wynikającą z różnicy INT (a więc jeśli INT Astrologa była np. większa o 30 pkt. od ofiary, to jej odporność na zaklęcia jest o tyle pogorszona). W takiej rundzie w miarę swych możliwości musi ona wykonać polecenia Astrologa (przekazywane telepatycznie – a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej szkody (np. zdrowotnej, materialnej, w mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie się do atakującego tyłem). W rundzie, w której odeprze czar ofiara zachowuje się normalnie Czar ten pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem **Uroku**, **Przejęcia** lub **Rozdwojenia jaźni**. Po jednak skończeniu działania jego na ofierze wpływ wyżej wymienionych efektów nadal działa. Jeżeli Mądrość Astrologa jest większa od ofiary, to czar ten trwa dwukrotnie dłużej, a ponadto jeśli jest dwukrotnie większa, to wystarczy pierwsze nieodparcie czaru, by postać do końca jego trwania była pod jego działaniem (choć nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: 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 (tzn z ograniczeniem – 10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). astrolog (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

TARCZA WIARY (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

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 specyficzne 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 POZ Astrologa). 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 działa tylko na istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji, ewidentnie złe/dobre, przeklęte (np. na lykantropy), na martwiaki i duże smoki. W szczególnych wypadkach decyduje MG. Przed działaniem tego czaru potrafi jednakże uchronić skutecznie działająca 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.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 2, 20 lub 200 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (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 obcej sfery egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość, smutek).

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

Wydając 100–krotnie więcej mocy astrolog 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.

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

JASNOŚĆ UMYŚŁU (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu.

W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem INT, Mądrości o 10 punktów + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach o połowę tej wartości. W wypadku rzucenia tego czaru na nie współwyznawcę, istnieje pewna szansa

(50% – 5%/POZ), że czar ten będzie miał analogicznie odwrotny skutek. Zaklęcie te nie zadziała na daną istotę, jeżeli jest ona jeszcze pod wpływem tego czaru.

WYROZNIA GWIAZD (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 40 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pytanie (specjal.)

OPIS: Czar ten ustala, czy wykonanie ściśle określonej czynności będzie pomyślne dla postaci, która ją chce przeprowadzić. Możliwe są cztery rodzaje odpowiedzi:

TAK, gdy efekt będzie bezwzględnie pomyślny i gdy tylko taki efekt jest możliwy

BYĆ MOŻE, gdy efekt będzie raczej korzystny, ale zależy to jeszcze od jakiegoś dodatkowego, szczególnego postępowania itp.

NIE WIEM, gdy efekt zależy od losowości lub gdy pytanie było źle sformułowane, albo gdy brak jest rzeczywistej odpowiedzi itp.

NIE, gdy efekt będzie bezwzględnie niepomyślny lub niemożliwe jest wykonanie danej czynności.

Prawidłowa odpowiedź jest aktualna tylko wtedy, gdy czynność zostanie wykonana nie później niż 5 rund/POZ Astrologa i gdy nie zależy ona od woli BOGÓW itp. Jeżeli zaklęcie to jest rzucane poza obserwatorium Astrologa, to istnieje szansa 20% – 1%/POZ, że uzyska błędną informację – oczywiście nie wie on o tym.

Uwaga: Rzucenie tego czaru powtórnie na te samo pytanie (lub analogiczne) daje identyczną odpowiedź.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: 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 agresywnego, hałaśliwego lub energicznego posunięcia. Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premię do OB liczoną 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.

CEREMONIA (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

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 Astrologa 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 Astrologa dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

TRZECI KRAĞ

ODEŚLANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji istotę obcą sferze w obrębie której rzucany jest ten czar. Zaklęcie skutkuje tylko jeśli ofiara czaru jest o ewidentnie złym, dobrym lub neutralnym charakterze i przy okazji nie odeprze tego czaru (% rzutem na odporność nr. 3). W wypadku istot nie przygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić (% rzutem) odporności nr. 4 (przetrawienie), czy nie będzie to dla nich zabójcze.

JASNOŚĆ ASSANU [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 90

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk/0

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/10 UM

OPIS: Zakłęcie te powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął astrolog rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która dokładnie nie przepuszcza światła (i wzroku) do wewnątrz, ani odwrotnie (a więc istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic co jest w środku). Jej moc potrafi nie dopuścić do środka niematerialne i eteralne istoty (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Astrolog 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, która daje im 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 astrologa.

Uwaga: Astrolog, 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 przełamiają wiążące ten czar zakłęcie (% rzutem na odporność nr. 3).

SYMBOL PUŁAPKI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego

OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, wydzielona zostaje jednorazowo energia. Istotom w obrębie znaku zadaje 1k10*10 obrażeń + 20 obrażeń/POZ astrologa, ewentualnie połowę, jeżeli dana postać odeprze energię (udanym % rzutem na odporność nr. 5).

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

ODPOWIEDŹ PRZESZŁOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota

OPIS: Czar ten pozwala otrzymać konkretną odpowiedź (TAK, NIE, NIE WIEM) na określone pytanie dotyczące przeszłości przedmiotu/ istoty. TAK lub NIE, gdy odpowiedź jest pewna i nie ma innej alternatywy. NIE WIEM, gdy istnieje więcej odpowiedzi, jej brak, bądź też, gdy pytanie zostało źle sformułowane. Jeżeli zakłęcie to jest rzucone poza obserwatorium astrologa, to istnieje szansa 20% – 1%/POZ, że astrolog, nie wiedząc o tym, uzyska błędną informację.

ODEGNANIE/ZNISZCZENIE MARTWIAKA [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiak/ 2 POZ lub 1 martwiak (specjal.)

OPIS: Ukazując symbol wiary, astrolog zakłębem tym jest w stanie odpędzić od siebie (efekt podobny do strachu) określone martwiaki. Powracają one w momencie, gdy przełamiają zakłęcie (udanym % rzutem na odporność nr. 3), co mogą próbować w każdej rundzie bycia pod wpływem tego czaru. Skupiając moc czaru na tylko 1 martwiaku można spowodować jego paraliż (na okres 1 rundy na POZ astrologa), jeżeli nie odparł on tego zakłęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Jeżeli w momencie rzucania tego czaru zostaje pokazany symbol boga astrologa, to sparaliżowany martwiak musi sprawdzić swój system przetrwania (% rzutem na odporność nr. 4) inaczej ginie (analogicznie jak przy zniszczeniu kapłańskim – zdolność profesjonalna nr. 15).

Uwaga: Zaatakowanie zastraszonego lub sparaliżowanego martwiaka automatycznie przerywa wiążące go zakłęcie.

SYMBOL NIEWIDZIALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu

OPIS: Każda istota lub przedmiot zajmująca powierzchnię mniejszą od 1 pola, która znajdzie się na symbolu, staje się niewidzialna,

dopóki z niego nie zejdzie (ewentualnie dopóki symbol nie zostanie starty). Wykonanie jakiegokolwiek agresywnego, czy hałaśliwego posunięcia przez postać na nim niszczy ten czar. Postaci czy przedmiotu stojącego na tym symbolu nie można wykryć przy pomocy widzenia niewidzialności, dopóki nie zlokalizuje się samego symbolu (on sam jest widzialny, choć raczej trudno zauważalny). Zaklęcie to działa też na martwiaki (podobnie jak "niewidzialność dla martwiaków"). Znak ten można zakładać także w celu ukrycia przedmiotów (np. posągów, płaskorzeźb, napisów, malowideł, położonych na nim lub przytwierdzonych do stałej powierzchni przedmiotów), gdyż staną się one niewidzialne. Symbol ten pozwala także ukryć inną, narysowaną już figurę magiczną np. znak magiczny (run), pentagram.

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

GWIEZDNA SZATA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Danej istocie zaklęcie to magicznie zwiększa Obronę o 25 pkt i pokrywa ją (jej wierzchnie odzienie lub zbroję) jednorazowo białymi, lekko jakby fosforyzującymi gwiazdkami w ilości 20 na POZ Astrologa. W wypadku rzucenia rundę wcześniej uzasadnionej Ceremonii czar ten daje wybranej istocie 50 gwiazdek na POZ Astrologa. Każda taka gwiazdka jednorazowo broni przed odniesieniem 1 rany (znikając przy tym), jednakże nie dotyczy to ran, które zada się sobie samemu. W momencie zaniku ostatniej z gwiazdek czar ten przestaje działać. Gwiazdki te (a zarazem i czar) znikają także automatycznie po zdjęciu odzienia lub zbroi na które zostały rzucone.

Uwaga: Czar ten nie działa, jeśli istota na którą został rzucony nie ma odzienia lub zbroi.

PROMYK SŁOŃCA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów + specjal.

ZASIEĞ: wzrok

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub pole

OPIS: Jeżeli Astrolog i jego przeciwnik znajdują się bezpośrednio pod gołym niebem, w bezpośrednim świetle dnia, to jest w stanie wywołać jednorazowo promień światła "biegnący" (w przeciagu najbliższych k5 rund) jakby od słońca w stronę tej ofiary.

Normalne istoty poddane tej PM dostają k100 obrażeń i muszą wykonać udany % rzut na energię, w przeciwnym razie ulegają na stałe oślepieniu. Istoty wrażliwe na światło, niektóre martwiaki i niektóre innoplanowe (np. Astralne, Eteralne) dostają 1k100*10 obrażeń od tego czaru, a w wypadku nie wykonania pozytywnego % rzutu na energię od razu przy tym giną.

Uwaga: W wypadku posiadania hełmu zasłaniającego oczy (garnkowy, przyłbica, kopalin) unika się możliwości oślepienia, natomiast odkryte zbroje metalowe lub łuskowe (odbijające światło) chronią przed ranami. Czarnoksięski czar "Srowadzenie ciemności", oraz tym podobne automatycznie uniemożliwiają skuteczne "wyjście" tego czaru.

LUKA W PAMIĘCI [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dana istota, która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), traci pamięć (a więc całą wiedzę) odnośnie 1 zdarzenia (trwającego nie dłużej niż 1 godzinę/POZ astrologa). Jeżeli astrolog nie wybierze zdarzenia to czar ten obejmuje ostatnie godziny.

Uwaga: Czar ten pozwala leczyć też niektóre choroby umysłowe (szczególnie te oparte na wspomnieniach), oraz jest w stanie zatrzymać działanie niektórych czarów o podobnym działaniu.

SPOJRZENIE PRAWDY [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: ZASIEĞ spojrzenia astrologa (specjal.)

OPIS: Czar ten zwraca uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu. Pozwala więc przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru ma jednorazową szansę (równą 5% na każdy swój POZ) wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony poziom.

CZWARTY KRAĞ

UWIEŻNIENIE ZŁA/DOBRA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEĞ: średni

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia 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). Zakłęcie 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).

SYMBOL OKA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.(znak runiczny)

OPIS: Spoglądając przez ten znak astrolog, bez względu na grubość podłoża/ ściany, może jednorazowo zobaczyć to, co się znajduje po drugiej stronie danej powierzchni. Zakłęcie to trwa do momentu, gdy astrolog oderwie wzrok. Jeśli zakłęcie to zostanie narysowane na kuli magicznej (patrz też analogiczny czar maga), to astrolog może przez nią oglądać dowolne miejsce (dopóki nie oderwie wzroku), ale obowiązują go przy tym wszystkie prawidłowości dotyczące funkcji magicznych.

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

OGNISTY KAMYK [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEĞ: 0 (normalny)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 pole (specjal.)

OPIS: W momencie rzucania tego czaru astrolog musi wysoko, na ponad 5 metrów nad siebie, pionowo wyrzucić kamień (o wadze około 1 pkt SF [czyli 0,25 kg]). W momencie gdy przedmiot ten znajdzie się w najwyższym punkcie, wtedy astrolog kieruje palec na cel, po czym kamień, niczym małe "meteoryt", jeśli nic nie stoi na przeszkodzie uderza tam. W zetknięciu ze stałą powierzchnią eksploduje on ciepłem, zadając 1k10*30 obrażeń. Niektóre martwiaki (np. szkielety, kościotrupy, strzygi, mumie) od tego czaru otrzymują dwukrotnie więcej ran. Użycie do tego czaru magicznego kamienia dwukrotnie zwiększa doznawane rany. Postać odziana w metalową zbroję lub/i pokryta łuską mającą więcej niż 100 pkt obuchowych wyparowań jest uprawniona do wykonania % rzutu na ogień (odporność nr. 8). Udany zmniejsza doznane obrażenia o połowę. Czar ten podczas eksplozji zadaje także uszkodzenia od magicznego ognia w ilości 1/10 siły raniącej, które o tą wartość zmniejszają wytrzymałość przedmiotów wystawionych na działanie czaru.

Uwaga: Udane wykorzystanie zdolności pt. "unik" pozwala na uniknięcie efektu działania tego czaru.

LOKALIZACJA PRZEDMIOTU/ ISTOTY [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEĞ: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot

OPIS: Czar ten można rzucić raz dziennie (tzn raz na 24 godziny) i to tylko około północy. Częstsze rzucenie lub o nie właściwej porze nie daje efektu. Zakłęcie to daje jednorazową szansę lokalizacji konkretnego, widzianego już przez astrologa przedmiotu albo istoty. Szansa ta wynosi 10% + 5/POZ, przy czym w wypadku magicznych przedmiotów lub istot jest o połowę mniejsza. W wypadku zadziałania lokalizacji ustala ona dokładny kierunek i odległość w metrach. Astrolog w momencie lokalizacji musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zakłęcie). Czar ten działa tylko przez wszelkie niemagiczne przeszkody.

WYZNACZENIE GWIAZDY MOCY [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 50% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem wesprze określoną istotę. Zakłęcie to następnie jest w stanie nabrać mocy (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem. Wpływ promieni tej gwiazdy w połączeniu z przepowiednią zawartą w tym zaklęciu na 10 dni daje potencjalną moc jednorazowego użycia pewnego rodzaju magicznej energii. Uaktywnia się ona najczęściej po wypowiedzeniu odpowiednio modulowanego hasła – zaklęcia np. w słowach "przyjmuję moc", co zajmuje około 5 segmentów czasu i wymaga udanego % rzutu na UM (w przypadku nieudanego można ponawiać go co rundę). Po uaktywnieniu energii zawartej w tym zaklęciu postać wygląda jakby delikatnie świeciła, oraz zyskuje na okres 1 godziny na POZ astrologa następującą moc:

- Po pierwsze o 200 pkt wzrasta jej ŻYW (a przy okazji i granice agonii).
- Po drugie o 400 pkt wzrasta SF (daje to m.in. +40 pkt do Trafienia i 100 pkt do zadawanych ran).
- Po trzecie o 50 pkt wzrasta naturalna SZ postaci.
- Po czwarte wraz ze wzrostem ŻYW i SF automatycznie wzrasta o 60 pkt Wytrzymałość na zmęczenie i bazowa odporność fizyczna, zaś bazowa odporność psychiczna zwiększa się na ten czas o 10 pkt.

SYMBOL PRZEMIESZCZENIA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota na symbolu

OPIS: Czar ten może zostać nałożony w postaci znaku runicznego tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziawanie niszczy go). W momencie zejścia z tego symbolu postać jest przemieszczana (to nie jest teleportacja) poprzez przejścia międzyplanowe na dowolny znany sobie (widziany wcześniej) symbol przemieszczenia. Jeżeli taka postać nie zna żadnego innego symbolu przemieszczenia, świadomie pomija wszystkie, które zna lub nieświadomie korzysta z symbolu wtedy pojawia się na najbliższym lub na wskazanym przez MG. Astrolog posiadający minimum 150 pkt UM tworząc symbole może je tak charakterystycznie formować, że może spowodować, że zejście z jednego symbolu przenosi na inny konkretny (tak samo ukształtowany). W momencie zejścia z symbolu postać "znika" w przeciągu jednego segmentu czasu, następnie "podróż" trwa aż do końca następnej rundy. Po przemieszczeniu postać pojawia się na nowym symbolu na początku rundy, jednakże aż do jej końca jest oszołomiona (a więc ledwo stoi na nogach i nie jest w stanie podjąć żadnego działania, czy decyzji). Pojawienie się na nowym symbolu niszczy obydwa znaki (bez możliwości użycia tego ostatniego).

Uwaga: Czar ten ma za słabe działanie na przedostanie się z jednej sfery egzystencji na drugą, a ponadto nie jest w stanie także zadziałać podczas próby opuszczenia typowego "Labiryntu Śmierci" (choć działa w jego obrębie).

ROZMOWA Z DUSZĄ [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zakłęcie to jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z całą zachowaną czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru astrolog jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą tej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna aktualnie rzucający ten czar. W wypadku gdy powyższy warunek jest spełniony wtedy skupiony nad tym astrolog przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać tak jakby z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w 1 rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie, albo wysłuchiwać odpowiedzi, jednakże nie może się w niej znaleźć więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dowiadywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane bardzo skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie [MG może korzystać ze stopera]. Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jednakże w wypadku niezgodności charakteru z astrologiem lub jeżeli postać ta jest, czy była jemu wroga, wtedy może mówić zagadkami, albo w inny sposób zbacać z możliwości udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje (itp).

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

BARIERA MOCY [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1/5 POZ (powierzchnia)

OPIS: Czar ten tworzy na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) barierę (o ile jest ona wypełniona tym zaklęciem całkowicie), uniemożliwiającą przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność – 5 pkt na POZ Astrologa. W wypadku skutecznego w ten sposób pokonania bariery czar znika. Każda istota tylko podczas pierwszej próby może przekroczyć daną barierę, a jeśli jej to się w wtedy nie uda, to jest już ona dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące Antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego działania jej (Antymagii).

Uwaga: Na czas połączenia z Magiczną Blokadą dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem Antymagii i Przemian.

ODNALEZIENIE DROGI [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zaklęcie to wytwarza złote pasmo widoczne dla astrologa lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Ciągnie się one od miejsca w którym znajduje się astrolog, aż do miejsca, w którym znajdował się równie 24 godziny wcześniej. Wracając się wzdłuż tej linii można przebyć dokładnie tą samą drogę, którą się pokonało.

Uwaga: Linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia Astrolog np. był teleportowany lub w inny sposób się magicznie przemieszczał. Linia w wtedy kończy się na takim miejscu.

PRZEPOWIEDNIA LOSU [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 dni

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (wierząca)

OPIS: Zaklęcie to pozwala ustalić przeznaczenie danej postaci. Aby było to skuteczne dobrowolnie musi ona wziąć na siebie związane z tym ryzyko, jako że w wyniku przepowiedni może być ona wzmocniona, jak i osłabiona. Możliwe wyniki MG sprawdza losowo rzutem 1k100. Może być on modyfikowany w wypadku "szczęściarza/pechowca", działania horoskopu lub Przeznaczenia losu.

- Wynik od 1 do 10: – postać będzie miała zapewnioną protekcję bogów i będzie jej towarzyszyło wielkie szczęście. Objawia się to konkretnie przez premię + 20 pkt do Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz do wykonywanych zdolności, których naturalna szansa wyjścia jest większa od 5%. W wypadku np. krytycznych i intuicji szansa ich "zaistnienia" jest 4 – krotnie wyższa. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś ekstra szczęśliwego. Taka protekcja pozwala np. by zbieg okoliczności uchronił przed nieszczęściem powstającym losowo, a mogącym spowodować śmierć lub kalectwo.
- Wynik od 11 do 40: – postaci na ten okres przeznaczone jest mieć szczęście. Objawia się to konkretnie przez premię + 10 pkt do Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz do wykonywanych zdolności, których naturalna szansa wyjścia jest większa od 5%. W wypadku np. krytycznych i intuicji szansa ich "zaistnienia" jest 2–krotnie wyższa. Niekiedy, MG może ustalić, że coś może "szczególnie ułożyć się na rękę".
- Wynik od 41 do 60: – przez ten okres nic nie może zmienić równowagi w przeznaczeniu postaci. Oznacza to niemożliwość zadziałania na postać czynników przynoszących szczęście lub nieszczęście.
- Wynik od 61 do 90: – postaci na ten okres przeznaczone jest mieć pecha. Objawia się to konkretnie przez zmniejszenie o 10 pkt Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz szansy wykonania zdolności. W wypadku np. pechowych krytycznych szansa ich "zaistnienia" jest 2–krotnie wyższa. Niekiedy, MG może ustalić, że coś może ułożyć się szczególnie nie na "rękę".
- Wynik od 91 do 100: – postać będzie prześladował wielki pech i niechęć bogów. Objawia się to konkretnie przez zmniejszenie o 20 pkt Trafienia, Obrony i UM, oraz szansy wykonania większości czynności. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś ekstra nieszczęśliwego. Taka klątwa pozwala np. by zbieg okoliczności nie uchronił przed nieszczęściem powstającym losowo, a mogącym spowodować śmierć lub kalectwo.

Uwaga: Postać dowiaduje się o swoim przeznaczeniu dopiero w pierwszych okolicznościach, na które ma ono wpływ. Nie może też nic poradzić, jeżeli będzie ono niekorzystne, jako że nie można nałożyć na siebie nowej przepowiedni, jeżeli oddziałują jeszcze stara.

PIĄTY KRAĞ

OTWARCIE PRZEJŚCIA [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda/bok

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)

OPIS: Astrolog tym czarem potrafi na w miarę płaskiej, stałej powierzchni wyrysować figurę geometryczną (typu koło, oko, trójkąt, czworokąt, itd.). W ciemności jej boki lekko świecą, a środek jest jakby zamglony. Ilość boków figury maksymalnie może być równa

aktualnemu POZ astrologa, natomiast średnica figury nie może być większa od 2 metrów. Jeżeli powierzchnia (np. ściana, podłoga, mur) na której znajduje się tak powstała figura w najgrubszym miejscu nie przekracza 10 cm, to przez tak istniejącą figurę może przejść dowolna istota na drugą stronę tej powierzchni. Jedna istota kosztuje 1 rundy może wniknąć do wnętrza figury i na początku następnej rundy pojawia się po drugiej jej stronie. W jednej rundzie może przechodzić na drugą stronę tylko 1 istota. Maksymalna ilość osób, które mogą przejść przez tak powstałą figurę nie może przekroczyć ilości boków narysowanej figury. W wypadku, gdy Astrolog zechciałby, by można było przechodzić przez grubszą powierzchnię niż 10 centymetrów, to czarując figurę zawczasu na każde kolejne 10 cm musi poświęcić 1 bok swej figury. Wraz z tym zmniejsza się ilość istot, które będą mogły przejść przez tą figurę. Rysując więc koło można pozwolić przejść 1 istocie powierzchnię o grubości 10cm/POZ astrologa. Jeżeli astrolog nie przewidział grubości ściany i jest ona grubsza od możliwości czaru, to tuż po rzuceniu ulega on rozproszeniu. W wypadku "naddatkowania" czar działa normalnie. Czar ten kończy swe działanie po upływie określonego czasu, albo w momencie, gdy limit postaci, które mogły przejść został wyczerpany.

Uwaga: Postać przechodząca przez ścianę jest traktowana jakby jej akt. ZR była minimum dwukrotnie niższa, a ponadto liczy się tylko jej obrona ze zbroi.

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: 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 zakłęcie. 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 w obrębie tej sfery egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii, 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.

UNICESTWIENIE NEKROMANCJI [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/2 POZ

OPIS: Martwiak, istota pochodząca ze Sfery Egzystencji Martwiaczej, będąca zamieniona w martwiaka lub posiadająca na sobie czar opierający się wybitnie na nekromancji, która nie odeprze zakłęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3) natychmiast ginie.

Uwaga: Czar ten bez wpływu na niego czaru "Spotęgowanie dobra" nie wpływa na cmentara i martwiaki z wyższych kręgów.

OSŁABIENIE ZŁA/DOBRA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota ewidentnie zła/dobra

OPIS: Istota naruszająca równowagę w otoczeniu (np. ewidentnie zła lub dobra), na którą zostanie rzucone to zakłęcie na dany czas zostaje niesamowicie osłabiona. Ten stan traktuje się, jakby ofiara miała współczynniki o połowę niższe. Czar ten w każdej chwili może zostać anulowany przez skutecznie działającą Antymagię. Sprawdza się to co rundę, aż do skutecznego jej zadziałania.

Istoty stojące aktualnie na poświęconej ziemi (złu lub dobru), mają przed tym czarem możliwość uchronienia się poprzez odparcie zakłęcia (udanym % rzut na odporność nr. 3).

ODEBRANIE/ PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota myśląca

OPIS: Dotknięta przez astrologa postać (aby to zrobić astrolog ewentualnie musi wykonać pozytywny % rzut na swoją akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika), która nie odeprze zakłęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), traci na długi okres "połowę pamięci" o przeżytych latach. Utrata połowy wspomnień objawia się dodatkowo jako zanik połowy: MD, PDośw., biegłości w broniach, WI, UM, a także połowy wyuczonych zdolności (itp – zależnie od MG). Wszystkie powyższe wartości są przywracane

tylko przez czar: Przywrócenie pamięci lub Regeneracja pamięci, albo samoistnie wracają po roku na POZ astrologa. Zamiast powyższego efektu na życzenie astrologa czar ten ma działanie przywracające pamięć (a także utracone razem z nią doświadczenie i współczynniki), albo pozwala przypomnieć zapomnianą nazwę, krótką historię, hasło itp. W wypadku zakazanych czarów Wyczyszczenie pamięci, Głupota potrzebna jest jednak Regeneracja pamięci. Astrolog tym czarem ma szansę (równą 10% + 5% na swój POZ) selektywnego wymazywania z pamięci lub przypominania sobie danych wiadomości. Nieudane wymazanie lub przypomnienie oznacza niemożliwość zadziałania tego czaru na daną kwestię. Zakłęcie te stosuje się najczęściej do pozbycia się niechcianego czaru autorytatywnego czy przekleństwa wiążącego umysł, do zdjęcia dowolnego typu paraliżu umysłowego lub do przypomnienia zasłyszanej niegdyś opowieści lub pieśni.

JASNOWIDZENIE [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: 0

CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w ZASIEĞU wzroku + ewentualnie specjal.

OPIS: Zakłęcie to astrolog może rzucić raz dziennie, a i tak czar ten nie zawsze działa. Szansa zadziałania równa jest standardowo 10% + 5%/POZ astrologa. Udanie rzucone te zakłęcie pozwala na widzenie większości rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala on wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, widzi prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakterystyce), a nawet te, które przyjęły inną formę za pomocą polimorfii lub petryfikacji (np. odróżnia gargoilę, czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Czar ten potrafi też w danej istocie wykryć nienaturalność zachowania (np. jeśli kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli). Moc magii tego czaru ma też analogiczne możliwości jak czar Spojrzenie prawdy. Pozwala więc to zwrócić uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu np: daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.

Uwaga: Jeżeli UM astrologa są większe od 150, to tym czarem potrafi on oglądać rzeczy i przedmioty będące za pojedynczymi barierami (np. jest w stanie zobaczyć bez otwierania co znajduje się w skrzyni, aczkolwiek nie widzi co jest w szkatułce, która w niej jest).

SYMBOL STRAŻNICZY [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)

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

ZNAK ZWYCIĘSTWA [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: 0

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istota, miejsce lub czar)

OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 25 metrów od astrologa. Istota, którą sięgnie ten czar dostaje od energii 10 obrażeń na POZ astrologa. Jeżeli przy tym postać nie odeprze szoku (udanym % rzutem na odporność nr. 4) to dostaje dodatkowo drugie tyle ran (choć tym razem umysłowych) i automatycznie zostaje ogłuszona na 1k10 rund. To samo się dzieje, jeżeli ofiara nie odeprze polimorfii (udanym % rzutem na odporność nr. 4). Przy obu rzutach nieudanych postać więc dostaje 30 obrażeń na POZ astrologa i dodatkowo jest ogłuszona na k10 rund. Ten czar może być także wykorzystywany do próby otworzenia pojedynczego zamku (w drzwiach lub w skrzyniach). Szansa pozytywnego otwarcia jego za pomocą tego czaru standardowo równa jest 2% na POZ astrologa. W wypadku magicznych zamków szansa ta zmniejszona jest o połowę. Efektem ubocznym tego czaru jest pewien rodzaj magii ochronnej, która kumuluje się wokół rzucającego. Do końca następnej rundy o połowę zmniejsza obrażenia które dostanie w tym czasie od czarów astrolog i/lub postać znajdującą się na tym samym co on polu.

Uwaga: Podczas rzucania tego czaru astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch dwoma rękoma, składając dłonie w kształcie litery "V". Uniemożliwia to trzymanie czegokolwiek w dłoniach (np. tarczy).

ZNIEKSZTAŁCENIE/ ODKSZTAŁCENIE ZNACZENIA [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy (w przypadku ksiąg 2 sąsiadujące strony)

OPIS: Czar ten pozwala z danego tekstu, informacji, zapisu itp. stworzyć jego specjalne zniekształcenia lub odtworzyć poprzednią formę informacji. W wypadku zniekształcenia można tym sposobem zataić dany zapis, uzyskując do wyboru nieczytelność, przemienienie języka czy słów, albo podstawienie innej, dowolnej informacji. W wypadku odkształcenia zakłęcie to pozwala przywrócić poprzedni zapis itp. przemieniony tym lub podobnymi czarami.

POMINIĘCIE [Iluzja]

KRĄG: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 7 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, wtedy 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 ofiarze czaru osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskaże, wtedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakiegokolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.

Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

SZÓSTY KRĄG

SYMBOL ŚMIERCI [Zakłęcie]

KRĄG: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 2 metry

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół znaku runicznego

OPIS: Zakłęcie to tworzy mały czarny punkt w kształcie dwóch skrzyżowanych kresek (jakby piszczeli). Istota (lub istoty), która znajdzie się już w zasięgu tego zaklęcia powoduje jego jednorazowe uaktywnienie. Ofiary te odnoszą 200 + 1k100 obrażeń, a jeśli nie odebrały zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), automatycznie giną. Na życzenie rzucającego symbol ten może zostać tak narysowany, że zadziała z kilkurundowym opóźnieniem (1k10). 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, drobnych zwierzątek i osób, które aktualnie zataiły swą energię życiową.

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

SFERA PRZEZNACZENIA [Zakłęcie]

KRĄG: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda (+ specjal.)

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: minimum 5 – maksimum 50 metrów wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zakłęcie to (nazywane przez wyznawców Asteriusza Wielkiego także "Areną przeznaczenia"), może zadziałać tylko od momentu, gdy zostaną spełnione 3 warunki.

Po pierwsze na obszarze na którym ma działać czar w momencie jego rzucania nie może znajdować się ani jedna wierząca istota.

Po drugie ziemia ta nie może być ani uświęcona, ani przeklęta.

Po trzecie zakłęcie to jest uaktywniane wyłącznie wolą boga. Oznacza to, że astrolog w każdej rundzie po rzuceniu czaru powinien modlić się o przychyłność bóstwa. Otrzyma je, jeżeli wykona pozytywny rzut na WI, a MG na ZW. Czar ten po rzuceniu o ile nie został jeszcze uaktywniony potrafi jednak zwrócić uwagę niechętnych rzucającemu złych bóstw. Oznacza to w praktyce, że w każdej rundzie po rzuceniu czaru aż do uzyskania przychyłności bóstwa astrolog ma szansę równą 1 % + 1 % na każdą kolejną rundę, że niechętne mu bóstwo zobaczy czar. Dla rzucającego oznacza to Karę Boską – analogiczną jak w przypadku zauważenia półboga.

Po uaktywnieniu zaklęcia objawia się ono jako lekkie światło bijące z miejsca wypośrodkowania czaru. Każdorazowo jeżeli astrolog dostanie się do tego światła zyska moc kierowania przeznaczeniem na obszarze działania czaru. W praktyce pozwala mu to w każdej rundzie skierować swą wolę na jedną istotę i pokierować jej przeznaczeniem. Pozwala mu to nakazać takiej wykonanie określonej czynności. Jej zrobienie determinuje % rzut na zakłęcia (odporność nr. 3). W rundzie, w której nie wykona ona udanego % rzutu na tą odporność (nr. 3), wtedy Astrolog może natychmiast albo zabić ją, albo wywołać w niej (na prawach klątwy) dowolne uczucie do dowolnej istoty (np. miłości, nienawiści, przywiązanie, macierzyństwo). W wypadku odparcia zaklęcia, ale rzutem powyżej połowy wartości tej odporności może nakazać w tej rundzie (na prawach przekleństwa) wykonanie dowolnej czynności (oczywiście możliwej do wykonania). Rzut pomiędzy 1/10 odporności na zakłęcia, a połową wartości tej odporności oznacza, że postać wycofuje się w pokorze tyłem, nie myśląc o czynnej obronie lub atakowaniu kogokolwiek. Rzut poniżej 1/10 odporności na zakłęcia oznacza, że magia czaru nie wpływa w tej rundzie na postać. Czar ten przestaje działać w momencie śmierci astrologa, po wyjściu jego z obszaru

zaklęcia lub gdy obszar ten zostanie uświęcony, czy przeklęty.

Uwaga: Potężne to zaklęcie potrafi także pomóc (ew. przeszkodzić) w pomyślnym wskrzeszaniu. Jeżeli tak sobie życzy astrolog, to poddany wskrzeszeniu na tym obszarze ma prawo do wykonania ponownego % rzutu na szok, jeżeli wynik pierwszego był niekorzystny. Oczywiście w tym wypadku obowiązuje już tylko wynik drugi i on decyduje, czy dusza się nie rozpadnie podczas wskrzeszania.

WYZNACZENIE GWIAZDY SZCZĘŚCIA/ NIESZCZĘŚCIA [Zaklęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 12 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 10 dni/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota)

OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni i to o ile nie jest pod działaniem jakiejś formy tego czaru. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 25% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem przyniesie szczęście lub pecha określonej istocie. Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać PM (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem. Wyznaczone tym czarem szczęście dodaje 10 pkt do wszelkich czynności, jakie wykonuje postać będąca pod jego wpływem, z wyjątkiem tych, które zależą od BOGÓW (zauważenie, przemiany, starożytne języki, używanie artefaktów itd.). W przypadku intuicji i szansy na trafienie krytyczne w przeciwnika czar ten podwaja powyższe wartości. Wszelka pomoc tego zaklęcia porównywalna jest do zdolności nadnaturalnej "szczęściarz". W wypadku wyznaczenia nieszczęścia czar ten działa analogicznie, z tym że o 10 pkt jest obniżona szansa pomyślnego wykonania jakiejkolwiek czynności. Działa to analogicznie do ułomności "pechowiec". Działaniu tego przeznaczenia nie jest w stanie przeszkodzić nawet Antymagia.

ZMROŻENIE ISTNIENIA [Szok]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota)

OPIS: Jeżeli istota nie odeprze tego paraliżu umysłowego (udanym % rzutem na połowę odporności nr. 4), to wszelka jej psychiczna aktywność zostaje zatrzymana, przez co można ją traktować jak np. żywy przedmiot. Po okresie rundy na POZ astrologa istota odzyskuje przytomność, ale już na stałe nie ma kontroli nad ciałem. Po pewnym czasie postać z tego powodu może zginąć z głodu lub z pragnienia. Astrologowie wiedzą, że z tego stanu postać może wyjść tylko po użyciu paladyńskiego przywrócenia vitalności, czaru typu Przebudzenie lub przez "gorący" pocałunek prawdziwie kochającej istoty. Ostatnim dość ryzykownym sposobem wyrwania z tego odrętwienia jest możliwość doprowadzenia takiej istoty do agonii. W momencie jednak "budzenia się" musi ona wykonać pozytywny % rzut na szok (– 1 pkt na POZ astrologa), inaczej nie przeżywa tego.

ROZEJM ANDURHARHUSA [Zaklęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (10 istot/POZ)

OPIS: Powoduje automatyczne zawieszenie broni pomiędzy dwoma zwaśnionymi stronami, uniemożliwiając komukolwiek wykonanie jakiegokolwiek agresywnego posunięcia. W trakcie trwania tego czaru postacie z każdej ze stron nie są w stanie podjąć działania, które przez przeciwnika mogło by być uznane za agresywne (dotyczy to też np. przycelowań, wyzywania, oszczerstw), ani nie mogą zrobić nic, co by takowe sugerowało (dotyczy to rzucania jakichkolwiek czarów, przemian, używania przedmiotów magicznych). W kwestii tej decyduje MG. Nie dopuszczalne jest także próbowanie przejść koło przeciwnika, szczególnie jeżeli pilnuje on drogi lub swego legowiska (itp). Każdej ze stron wolno odejść, uciekać, odpoczywać, czy posilać się, a więc jeść i pić (w tym i dowolne mikstury). W trakcie działania tego czaru nie można jednakże opuścić pola bitwy ze zdobytymi na przeciwniku skarbami, itp. Czar ten automatycznie nie działa, jeżeli w którejś z grup jest istota przeciwna zaniechaniu walki i zarazem spełnia choć jeden z poniższych warunków: jest to istota ewidentnie zła, została już przez kogoś z przeciwników ciężko zraniona (to znaczy powyżej połowy swej Żywołności) lub jest pod wpływem jakąkolwiek odmiany szału (typu furia, fanatyzm, gniew rycerski).

SIÓDMY KRAĞ

SYMBOL STAROŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)

OPIS: Naruszenie tego znaku sprawia, że w momencie jego odsłonięcia postacie znajdujące się w zasięgu czaru starzeją się o 1 rok na POZ Astrologa, a jeśli zostało odparte zaklęcie "tylko" o połowę. Symbol ten nie działa na dzieci (do ok. 15 lat w przypadku ludzi). Dla przypomnienia należy zauważyć, że postać, która przekroczy średni wiek dla danej rasy z każdym rokiem (w przypadku ludzi i innych ras krótko żyjących – w przypadku innych ras odpowiednią wielokrotność) ma coraz większą szansę umrzeć naturalną śmiercią (automatyczne nie rzuć szoku). Dodatkowo na każdy rok przekroczenia wieku średniego (w przypadku ludzi) postać traci ze starości (na stałe) po 2 pkt z każdego ze swoich podstawowych współczynników i z biegłości. Nie dotyczy to jednak MD, a w przypadku astrologów także Wiary.

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

POWSTRZYMANIE MOCY [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 70 pkt.

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund na POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zaklęcie to tworzy słabo widoczną (półprzezroczystą) sferę wokół danej istoty ewidentnie złej, dobrej, neutralnej, czy też wokół martwiaka lub istoty innoplanowej. Działa też na 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 danej istoty (lub istot), uniemożliwiając przedostanie się w dowolnym kierunku. Uniemożliwia ona także nawet teleportowanie się z niej lub do jej wnętrza lub przesunięcia jej 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 tę barierę. W praktyce jednak nie jest to takie proste, bowiem składa się ona z pojedynczych warstw w ilości 1/POZ Astrologa.

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 10–100 ran (czyli $1k10 \times 10$), a jeśli dodatkowo nie odparły zaklęcia % rzutem na połowę wartości tej odporności, wtedy otrzymują ich dziesięciokrotnie więcej ($1k10 \times 100$). W momencie przełamania ostatniej warstwy (a więc minimum po rundzie/POZ Astrologa) 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 np. paladyn lub czarny rycerz.

SCHRONIENIE [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 35 pkt. + 15/osobę

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)

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

OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Astrologowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciagu 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 Astrologiem 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.

PRZEJŚCIE NA INNY PLAN [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 700 PM + 100/osobę

CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: Astrolog + 1 osoba/2 POZ

OPIS: Zaklęcie to jest w stanie przenieść jednorazowo na inny Plan (Półplan) Egzystencji 1 osobę na każde 2 POZ Astrologa (plus ewentualnie jego samego, jeśli chce). By to uczynić, rzucający ten czar potrzebuje znać jedno ze Słów Kluczowych do międzyplanowych BRAM WEJŚCIA, ew. być już na tym planie i znać Słowo Wejścia (coś jakby hasło) charakterystyczne dla tego Planu (Półplanu) Egzystencji. Przejścia na niektóre Plany Egzystencji są niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane. Niektóre plany egzystencji mają warunki "klimatyczne" lub magiczne szkodliwie wpływające na istoty żywe, czy charakterystyczne dla innych światów. Astrolog rzucając ten czar doprowadza automatycznie do egzystencji w takich warunkach. W przypadku planów żywiołów i niektórych Negatywnych jest to niedostateczna ochrona (i nic to w praktyce nie daje). W momencie rzucania tego czaru każda postać musi być spokojna (odprężona), nieprzeciążona, przytomna i lekko dotykać astrologa. Każda istota przechodząc w ten sposób na inny plan Egzystencji zmuszona jest wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego postać pojawia się na danym planie egzystencji martwa.

BIAŁA ENERGIA GWIAZD [Energia]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: średni (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/ 2 POZ Astrologa

OPIS: Skutecznie rzucić ten czar można tylko bezpośrednio stojąc w promieniach słońca, nocnych gwiazd lub w świetle emanowanym z magicznego przedmiotu w kształcie gwiazdy. W tym ostatnim przypadku przedmiot po rzuceniu czaru rozpada się. Wyzwolona tym czarem energia każdej istocie (też i martwiakom) znajdującej się w określonym promieniu daje z początkiem następnej rundy dodatkową uzdrawiającą żywotność w ilości 100 pkt/POZ Astrologa. Jeżeli któraś z postaci była ranna punkty te na zasadzie uzdrowienia goją obrażenia, zmniejszając jednak swą pulę o wartość wygojonych ran (patrz czar Uzdrowienie). W wypadku zranienia istoty dysponującej taką dodatkową żywotnością (analogicznie jak do antycznego czaru Nadleczenie) dochodzi do zmniejszenia jej aktualnej puli i dopiero po jej wykorzystaniu rany przechodzą ponownie na ciało. W każdej rundzie po rzuceniu czaru pula dodatkowej żywotności samoistnie rozprasza się częściowo tracąc automatycznie 100 pkt. Kiedy pula ta wyczerpie się dana postać nie jest już pod wpływem tego czaru.

Uwaga: Wraz z tą nadnaturalną żywotnością nie wiążą się jednak żadne przyrosty do Odporności i Wytrzymałości na zmęczenie.

ÓSMY KRAĞ

POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: W zależności od sytuacji Astrologowi lub współwyznawcy 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 Astrolog nie ma na swym koncie złożonej wcześniej ofiary.

OTWARCIE BRAMY [Zaklęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 800 PM

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

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów

OPIS: Te potężne zaklęcie pozwala otworzyć czasowe przejście między 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już Astrolog. 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.

UJRZENIE PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEG: dotyk (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Po rzuceniu tego zaklęcia Astrolog będący w skupieniu ma szansę (równą 5%/POZ) obserwować wybrane przez siebie, znane wydarzenie, które zaszło dawniej. Jest to skuteczne, jeżeli dotyczy przedmiotu lub osoby, która brała w nim udział. Widzi te zdarzenie, jakby obserwował je z bliska (np. z niewidzialności), a więc słyszy i widzi jak to było naprawdę.

REGENERACJA PAMIĘCI [Energia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 umysł (specjal.)

OPIS: Czar ten przywraca pamięć postaci, która ją utraciła w wyniku czarów lub z innego powodu (nie dotyczy szczególnych przypadków, jak utrata pamięci na innym planie egzystencji itp.). Pozwala on przywrócić utraconą mądrość i inne współczynniki przez jej brak, uszkodzone (zmniejszone). Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: 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 (żywołność) 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).

DZIEWIĄTY KRAĞ

WZROK PRAWDY [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej ZASIEG 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.

ZAKŁĘCIE ASSANU [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 90 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 Astrologowi, 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 Astrologa 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 (poleczeń) Astrologa, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ Astrologa). Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i Astrolog są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak w wtedy muszą być skupione. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy Astrologa lub upłynie 1 rok/ POZ Astrologa 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.

INGERENCJA W PAMIĘCI [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 90 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (1 godzina)

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Pozwala u postaci, która nie odparła tego czaru % rzutem na połowę odporności na zaklęcia wtargnąć do umysłu i manipulować jej wspomnieniami. Jest to skuteczne, jeżeli nieprzerwanie przez godzinę astrolog będzie blisko danej ofiary. Po zakończeniu czaru musi też ona wykonać % rzut na szok, inaczej umiera. Czar ten pozwala wykonać jedną czynność typu: wymazanie z pamięci wybranych przez astrologa wspomnień, wstawienie nowych lub przypomnieć zapomnianą historię. Bardzo często wykorzystuje się ten czar do wymazania wybranych czarów autorytatywnych, do wymazania zdolności pt: Zapożyczenie umiejętności, albo do zwiększenia na stałe Mądrości (o 2–20 pkt i zarazem o 20–200 PD). Czar ten potrafi także uniemożliwić wykonywanie danej zdolności profesjonalnej (np. uniemożliwia czarodziejowi rzucanie czarów), albo wykasować 1k100% posiadanego przez postać PD – jej poziomy jednak zostają zachowane. Charakterystyczną cechą tego czaru jest fakt, że nie skutkuje on na daną postać po raz wtóry. W wypadku jednak gdy postać po śmierci zostanie wskrzeszona możliwość ta jednorazowo ponownie

wraca (itd).

Uwaga: Czar ten nie jest w stanie nauczyć skomplikowanej umiejętności (np. wykonywania zawodu, zdolności profesjonalnej, czy specyficznej formuły).

WYZNACZENIE GWIAZDY ŻYCIA/ ŚMIERCI [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 450 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 10 dni

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota)

OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 25% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem będzie magicznie chroniła lub niszczyła daną postać. Zakłęcie to następnie jest w stanie nabrać moc (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padają na wybraną do tego czaru postać (aczkolwiek nie trzeba jej widzieć). W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem. Objęta pozytywną odmianą tego zaklęcia postać może być tylko zraniona przez cios krytyczny lub przez czary. Nie odnosi ona także ran od typowego ognia i zimna, a także nie działają na nią niemagiczne trucizny. Będąc w agonii istota taka nie odnosi dodatkowych ran, wręcz przeciwnie co rundę goi się jej 1 rana, a po wyjściu z agonii regeneracja ustaje zaś postać jest w stanie normalnie już funkcjonować. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru ma swą odporność na szok zwiększoną o połowę jej wartości. Skuteczne trafienie w objętą negatywną odmianą tego zaklęcia postać traktuje się jak trafienie krytyczne. W wypadku ran zadanych od czynników fizycznych (typu normalny ogień, zimno, poturbowanie się), oraz od trucizn postać odnosi ich dwukrotnie więcej. Pierwsze zejście do stanu agonii oznacza automatyczną śmierć tej postaci. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru ma swą odporność na szok zmniejszoną o połowę jej wartości.

SYMBOL MAGII [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 45 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)

OPIS: Jednorazowo pierwszy czar rzucony ponad tym symbolem jest automatycznie "wsysany" przez magię symbolu i kumulowany. W momencie odsłonięcia symbolu (po np. uprzednim nastąpieniu) czar zawarty w nim ulega uwolnieniu i działa w promieniu 2 metrów na najbliższe istoty (w przypadku, gdy efekt jest obszarowy, MG ma prawo skorygować ZASIEĞ i działanie uwalnianej magii).

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

DZIESIĄTY KRAĞ

SYMBOL WIARY [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)

OPIS: Czar ten postać znajdującą się na symbolu jednorazowo chroni przed grzechem, przekleństwem (i oczywiście konsekwencjami przez nie wywoływanymi). W przypadku klątwy postać broni się automatycznie, jeśli był rzucony przez Astrologa z wyższego poziomu od istoty rzucającej klątwę.

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

WYMAZANIE [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% 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, inaczej Astrolog naraża się np. na śmiertelny grzech.

DAR GWIAZD [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 500 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Astrologa w celu przyniesienia korzyści przeznaczeniu (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego moc 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).

MĄDROŚĆ NIEBIOS [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 1 dzień

ZASIEĞ: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten można rzucić tylko raz dziennie i to tylko, jeżeli rzucający znajduje się pod gołym nocnym niebem (o odpowiedniej pogodzie decyduje MG). Dzięki temu zakłęciu Astrolog poznaje kompletną prawdę i kłamstwo w określonej historii. Może również poznać prawdziwe imię dowolnej istoty z tego planu egzystencji, czy hasło – zakłęcie uaktywniające magiczny przedmiot, pod warunkiem, że widział już tę istotę (przedmiot). Czar ten pozwala także na rozwiązanie prostego problemu lub zagadki, przeczczenie sensu danej misji, a nawet na dowiedzenie się jaką misję należy podjąć w celu np. zmazania grzechu, odnalezienia źródła zarazy, czy zdobycia miecza paladynskiego. Umożliwia on także odszukanie imienia najodpowiedniejszej istoty mogącej pomóc lub przeszkodzić w odpowiednim zagadnieniu.

ODWRÓCENIE PRZEZNACZENIA [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 50 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 dzień

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zakłęcie to pozwala Astrologowi odwrócić lub nałożyć dowolny grzech, przekleństwo i klątwę (w tym i boską). Umożliwia także zmienić przeznaczenie wytyczone przez czary (np. Symbol przeznaczenia). Jak z powyższego wynika czar ten ma także moc zdjęcia lub nałożenia dowolnej zdolności nadnaturalnej, czy ułomności (na przedmiot lub istotę). W niektórych przeklętych lub świętych przedmiotach zakłęcie to potrafi odmieniać nawet ich specyficzne funkcje magiczne, umożliwiając np. że danym przedmiotem będzie posługiwała się teoretycznie niewskazana istota, niektóre profesje itp. W wypadku większych zdarzeń losowo – katastrofalnych czar ten potrafi np. powstrzymać pierwsze pojedyncze tąpnięcie podczas trzęsienia ziemi, uniemożliwić erupcję wulkanu, a nawet odmienić martwiaka w normalną postać (w tym przypadku by postać ożywić należy rzucić dodatkowo czary Regeneracja energii życiowej, Regeneracja ciała). Podczas wskrzeszania postaci czar ten daje 95% szansę, że dusza postaci nie rozpadnie się podczas powrotu do ciała (nie skutkuje on jeśli wcześniej się to już wydarzyło).

Uwaga: Każdorazowe rzucenie tego czaru naraża Astrologa na zauważenie przez niechętnych mu Bogów. W wypadku mało istotnych spraw szansa ta wynosi 1%, natomiast przy istotniejszych oscyluje w granicach 50%. Po zauważeniu na Astrologa kierowana jest Kara Boska (analogicznie do półboga). Będący w świątyni lub przy ołtarzu swego boga ma on teoretycznie szansę uniknięcia jej jeśli MG wyjdzie % rzut na Zauważenie przez Boga tej postaci. W praktyce zależy to też od przychylności Boga (a więc od MG).

PIERWSZY SPECJALNY KRAĞ

SYMBOL PRZEZNACZENIA [Zakłęcie]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)

OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony, to przy jego odsłonięciu wszystkie istoty z tego planu egzystencji w promieniu 2m spotykają swoje przeznaczenie, którego efekt ustala MG ew. określa się je losowo.

Przeznaczenie istoty (rzuć 1k100):

01 – 10 – starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o istnieniu istoty (analogicznie do kary boskiej)

11 – 20 – wymazanie (analogicznie do czaru)

21 – 30 – śmierć ze starości (automatyczne nie rzucenie szoku)

31 – 40 – śmierć natychmiastowa, spopielenie (analogicznie do wysysania energii)

41 – 50 – śmierć natychmiastowa (analogiczna jak po Gromie Bożym)

51 – 60 – śmierć natychmiastowa

61 – 70 – wysłanie postaci na inny plan (zależny od dotychczasowych postępów, albo losowy)

71 – 80 – postać dowiaduje się, kiedy bezwarunkowo zginie i nic nie może na to poradzić (MG ustala, np. losowo, kiedy postać zginie i mówi ogólnie o tym postaci)

81 – 90 – postaci nie zostało jeszcze wyznaczone, kiedy zginie i dlatego przez 1k100 lat nie może ona w sposób naturalny lub od trucizny zginąć (w wypadku odniesienia ran zabija go dopiero ilość klasyfikująca się do regeneracji)

91 – 95 – postać w zamian za dotychczasowe uczynki zostaje przeniesiona na stałe na swój własny plan egzystencji pośmiertnej, w wybrane przez siebie tam miejsce (ew. może wybrać sobie plan egzystencji, na którym chce się znaleźć postać, choć zalecane jest, by nie był to plan skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.)

96 – 99 – postaci w zamian za dotychczasowe uczynki zostanie dany do wyboru plan, na który po najbliższej śmierci się dostanie (choć zalecane jest, by nie był to plan egzystencji skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.)

100 – możliwy jest każdy efekt zależny od BOGÓW (i MG), ale najczęściej powinien on być skrajnie pozytywny.

Przed zaklęciem tym nie ma obrony (poza aktualnie chroniącą AntyMagią), a efekt może być modyfikowany w wielu sytuacjach przez MG.

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

INGERENCJA GWIAZD [Energia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 50 000 (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. Astrolog 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).

UJRZENIE PRZYSZŁOŚCI [Zaklęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zdarzenie, ew. specjal.

OPIS: Przy pomocy tego zaklęcia Astrolog potrafi ujrzeć wydarzenia, które zajdą w określonym miejscu i czasie. Sytuacja ta jest widoczna w postaci obłoku pary (itp.) i musi się wydarzyć, o ile ktoś, kto to obserwował lub w inny sposób się o tym dowiedział, nie zmieni radykalnie i czynnie okoliczności powstania tej sytuacji (co jest mimo wszystko bardzo trudne). Zaklęcie to może sięgnąć w przyszłość maksimum na 1 rok/POZ Astrologa.

CIOS NIEBIOS [Zaklęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 1500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (1k10 rund)

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/ 5 POZ

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

OPIS: Czar ten w przypadku naruszenia praw przeznaczenia, czasu itp., pozwala wezwać przeważnie przedwczesny CIOS NIEBIOS, który objawia się upadkiem ogromnego, magicznego meteorytu. Kieruje się go najczęściej na wroga armię, flotę, miasto, świątynię lub "wyspę". Pojawia się on po 1–10 rundach i widoczny jest przez ostatnią rundę lotu, kiedy to zmienia się w rój małych meteorów. Każde pole na danym obszarze w odpowiednim promieniu jest objęte zniszczeniem w każdej rundzie upadku meteorów. Upadek 1 meteoru niszczy w 1–100% pole powierzchni, na które upadnie, zadając magiczno–fizycznie 100–10 000 ran (czyli 100 na każdy 1% zniszczeń) i analogicznie 10–1000 uszkodzeń każdemu, nawet magicznemu przedmiotowi na nim (też artefaktowi). Efekty niszczycielskiej działalności czaru oczywiście sumują się, a więc czar ten może zniszczyć pole tak, że nie będzie przypominało nawet co mogło znajdować się na nim (jeśli zniszczenia są w sumie powyżej 200%). Z powodu uszkodzeń czar ten może też zniszczyć nawet artefakty, co powoduje często i dodatkową eksplozję. W bardzo niekorzystnej sytuacji są też postacie zajmujące powierzchnię ponad 1 pola. Połowę zniszczeń, ran lub uszkodzeń odnoszą istoty i rzeczy znajdujące się pod kamiennym dachem (który łącznie nie ma więcej niż 50% zniszczeń) lub płytko pod ziemią. Istoty i rzeczy wewnątrz większych podziemi lub w wielowarstwowych

piramidach, czy podobnych budowlach nie odczuwają niszczyielskiej siły działania czaru.

Uwaga: Istoty posiadające w danej rundzie skutecznie działającą antymagię dwukrotnie tylko zmniejszają siłę uderzenia meteorytu na dane pole (ale nie negują jego działania).

PRZEJŚCIE DO PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 000 PM + 1000 PM/rok

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ + specjal. (na stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Astrologowi wolno ten czar rzucić tylko w wyjątkowych sytuacjach istotnych dla jego etosu. Jest to spowodowane tym, że zmienia on przeznaczenie czasu, powodując, że w określony sposób zmieni istniejącą rzeczywistość w swym świecie. Szczególnie jest to możliwe, jeśli przeniesione w przeszłość postacie dużo "nabroją" [konsekwencje ich czynów analizuje i nanosi w realia rzeczywistości MG]. Istoty, która dobrowolnie chcą dostać się do przeszłości przy pomocy tego zaklęcia, może tego dokonać. W każdej rundzie trwania czaru Astrolog jest w stanie przetransportować tym czarem 1 postać. Pierwsza postać pojawia się naga w miejscu losowym w krainie, w której chciała się pojawić. Następne postacie pojawiają się w promieniu 10–1000 metrów od pierwszej w tym samym czasie i stanie (nagości). Podczas tego skoku Astrolog jest w stanie przenieść dane istoty o tyle lat wstecz, ile tysięcy PM na to zużył, przy czym istoty te pojawiają się w losowo wyznaczonym terminie tego roku – najczęściej +/- 1k50 dni później lub wcześniej. Podczas przejścia wymagany jest % rzut na szok. Nieudany oznacza, że dana postać nie przeżyła "przejścia".

W wypadku spotkania dwóch tych samych istot w jednym czasie i miejscu następuje zachwianie równowagi (niekiedy także psychicznej), jednakże mogą one normalnie funkcjonować.

Uwaga: Po rzuceniu tego czaru Astrolog automatycznie jest zauważany przez niechętne mu bóstwa i podlega analogicznej karze boskiej jak w przypadku półboga. Za wielkie pieniądze, zaszczyty i przedmioty magiczne niekiedy jednak decydują się oni rzucać ten czar, szczególnie, że działanie istot wysłanych w przeszłość może uratować od śmierci np. jakiegoś znacznego władcę, przyjaciela, ukochaną lub sprzymierzeńca. Niezmiernie trudno jednak uchronić kogoś od śmierci ze starości.