

CZARY MAGÓW

PIERWSZY KRAĞ

MAGICZNY POCISK (Elektryczność)

KRAĞ: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wywołuje jasną (niewidzialną w świetle słonecznym) iskrą – pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 na każde 10 POZ Maga, ew. połową po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr. 9).

ROZKOJARZENIE (Sugestia)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (zależy od szczęścia ofiary)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1/POZ

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

PŁONĄCE DŁONIE (Ogień)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: 0 CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal

OPIS: Na prawej dłoni Maga pojawia się magiczny ogień, nie czyniący mu krzywdy, o ile nie skieruje go w swoim kierunku. Dotkniętej istocie (% rzut na akt. ZR zmniejszony o obronę ze akt. ZR istoty + ew. magią i obroną z broni) zadaje 1k10*10 obrażeń od magicznego ognia, ew. połową, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr. 8. Płonącą ręką podnosi bliską obronę maga o 25 pkt.

Jeżeli mag ma powyżej 125 UM, tedy jest w stanie wytwarzać ogień z obydwu dłoni naraz. Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłoń oddzielnie i w walce podnosi obroną bliską o 50 pkt. (czyli po 25 za każdą ręką).

Jeżeli mag ma powyżej 150 UM, tedy jest w stanie wytwarzać ogień na całym ciele (nie rani to go, ani nie niszczy noszonych przez niego przedmiotów). Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłoń oddzielnie, a ponadto każda istota, która go dotknie gołym ciałem otrzymuje analogiczne obrażenia (1k10*10, ewentualnie ich połową).

Stan ten podnosi w stosunku do atakujących wręcz obroną maga o 100 pkt. Ogień z płonących dłoni jest w stanie uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 zadanych obrażeń). Jest to skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. Te z nich, które są z łatwopalnych materiały (jak papier, pióra, lekkie tkaniny) mogą nawet ulec zapaleniu. Mag może w dowolnym momencie zatrzymać czar.

ZAMKNIECIE/OTWARCIE DRZWI (Zaklęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ewentualnie 1k100*10 rund)

OBSZAR DZIAŁANIA: drzwi o powierzchni mniejszej niż 1 pole + 1 pole/5 POZ

OPIS: Czar ten może być użyty zarówno do zamknięcia, jak i do otwarcia drzwi, a także przesuwanych ścian zapadni i schowków. Zamknięcie tym czarem drzwi (itp.) dwukrotnie zwiększa ich wytrzymałość i obronę (czasowo umagicznia je), a ponadto uniemożliwia ich otworzenie licząc od pierwszej próby ich otwierania przez najbliższe 1k100*10 rund. Otwierając tym czarem drzwi (itp.) mag ma szansą 10% +10% na POZ, że je lekko uchyli. W wypadku, gdy drzwi te są zabezpieczone zamkami tedy za każdy z nich szansa ta zmniejszona jest o 5–25 % – zależnie od ich skomplikowania (w wypadku magicznych zamków o 25%). Drzwi magiczne zmniejszają szansę otwarcia o połowę (i od tego odejmuje się modyfikator wynikający z ilości zamków). Gdy czar nie skutkuje w stosunku danych drzwi, tedy na tym poziomie doświadczenia maga są one dla niego nie do pokonania.

Uwaga: Rzucenie tego czaru podczas próby otworzenia/ zamknięcia drzwi np przez złodzieja za pomocą wytrychów zwiększają mu szansą o 20 pkt. (nie mówiąc już o tym, że czar sam też może działać).

OGNIK (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjal.)

OPIS: Wokół miejsca na które się go rzuciło pozwala uzyskać światło, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub z półmroku normalną jasność. Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze o 10 pkt. Trafienie, Obronę, UM i wykonywane zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać taka nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 5 lub jest wrażliwa na światło. Martwiakom wrażliwym na światło rzucone bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń. Sam ogień w tym momencie automatycznie znika.

Uwaga: Przebywanie w półmroku o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, Obronę, UM i wykonywane czynności.

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach od rzucającego)

OPIS: Telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi liczbowo 1/10 części UM maga. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ maga liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki koncentruje się na nim rzucający. Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn w balansie) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarą traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM maga.

Uwaga: Rzucony na istotą spadającą, z reguły o połowę zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar ten też kończy się. Niekiedy z czaru tego korzysta się próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagno czy piasku.

MAGICZNA TARCZA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą z przodu maga i ew. osobą znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje +10 pkt. do odporności na wszelkie czary rzucone od przodu oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku.

Zaabsorbowanie przez ten czar jednego strzału lub pocisku (też magicznego, jak: magiczny/czarny pocisk, ogień, iluzyjny sztylet, piorun) powoduje skrócenie działania czaru o 1 rundę. Nie chroni przed pociskami obszarowymi np. z katapulty, jednakże w bezpośrednim starciu tarcza podwyższa obronę maga od przodu o 20 pkt. + 1 pkt/POZ.

Uwaga: Tarcza ta przemieszcza się wraz z magiem, a jej centrum znajduje się na wprost jego piersi.

SKRUSZENIE DREWNA (Petryfikacja)

KRAĞ: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 drewniany przedmiot – maksymalnie 1 metr sześcienny/50 UM

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

NATURALNA ODPORNOŚĆ (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 2 godz. + 2 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Dany przedmiot lub istota staje się odporny na naturalny chłód, ciepło (gorąco) itp. Dodatkowo odporności na magiczne zimno i ciepło są większe o 20 pkt. Czar ten o połowę zmniejsza też obrażenia i uszkodzenia doznawane od ognia lub mrozu.

UDERZENIE WIATRU (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: specjal

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 2 metry + 2 metry/POZ

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

Uwaga: Po rzuceniu tego czaru mag jest wyczerpany i musi odpocząć k5 rund.

DRUGI KRĄG

WYKRYCIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zakłęcie)

KRĄG: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: ZASIĘG wzroku wybranej istoty

OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzialne.

Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNE LUSTRO (Energia)

KRĄG: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przód maga

OPIS: Tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą półprzezroczystą taflą zwierciadlaną. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, która ma na sobie ten czar, ale zawsze jest na wprost jego piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobą stojącą tuż za plecami, jednakże obydwie postacie mają w tedy trudne warunki (co do połowy zmniejsza m.in. ich TR, OBR i UM). Czar ten jest w stanie odbijać skierowane z przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magią oczu bazyliszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok. Dodatkowo magia jego daje 20 % bezwzględnej szansą z daleka i 10% z bliska, że czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem nie trafiają. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych.

MAGICZNY HARPUN (Energia)

KRĄG: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/3 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

PIORUN (Elektryczność)

KRĄG: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Z ręki maga po linii prostej wystrzeliwuje promień elektryczności. Dochodząc do celu razi on każdą istotą stojącą dokładnie na drodze do niego. Każda ofiara czaru otrzymuje 1k10 obrażeń/2 POZ maga, jeżeli jednak nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 9 otrzymuje ich dziesięciokrotnie więcej.

Uwaga: Posiadanie w rękę całkowicie metalowych broni (np mieczy, szabli) o 10 pkt. zmniejsza szansą odparcia czaru. To samo także dotyczy noszonych metalowych zbroi.

PALĄCE PRĄDY (Elektryczność)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole, ewentualnie 1 istota

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

ZAKŁĘCIE BRONI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (broń)

OPIS: Pozwala umagicznic dany egzemplarz broni przeciwko określonym istotom, a dokładnie mówiąc przeciwko jednej określonej rasie. Jest to możliwe, o ten egzemplarz broni zranił jakiegoś osobnika z takiego gatunku. Zakłęcie broni powoduje, że każdorazowo zraniona nią istota może otrzymać 50 dodatkowych obrażeń (wysokie wyparowania np. zbroi mogą zmniejszyć ich ilość lub zapobiec im). Za każde pełne 100 pkt UM rzucającego ten czar, broń taka ma dodatkową moc + 50 pkt. do TR i + 50 pkt. do obrażeń. Przykładowo więc mag z UM równymi 110 pkt. daje broni + 50 pkt. do TR i 100 pkt. do obrażeń. Standardowo zakłęcie te zanika po dniu od czasu jego rzucenia. Wpisanie tego czaru w znak runiczny znajdujący się na danej broni powoduje, że czar ten umagiczni ją dopiero po rundzie od naruszenia struktury tego symbolu. Czar ten uaktywnia się w momencie użycia tej broni przeciwko jakimkolwiek przeciwnikowi. W wypadku gdy jest to niewłaściwa dla magii tego zakłęcia istota – czar natychmiast przestaje działać, nie przynosząc żadnego efektu. Czar ten przestaje działać także, gdy tak zaplata broń zetknie się z wodą lub wilgocią przez dłuższy okres niż kolejne 5 rund.

OCZAROWANIE (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w 1 rundzie

OPIS: Skupiając uwagę na 1 istocie w 1 rundzie czar ten pozwala zmienić jej nastawienie do siebie na korzystniejsze o klasę. Jest to możliwe, jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr. 2. W postaciach, które nie odparły czaru z postawy wrogiej czyni neutralną (choć w przypadku głodnego drapieżcy nic to nie zmienia), a neutralną zmienia w przyjacielską (w wypadku powyższym to już się liczy). Czar ten nie ma efektu w czasie rozpoczętej walki oraz w szczególnych sytuacjach (np. podczas tortur, niewoli).

Uwaga: Niekorzystne dla ofiary czaru działanie maga (np. próba wyludzenia czegoś) dość szybko może zmienić nastawienie na gorsze.

WYWOŁANIE DESZCZU (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (ewentualnie o połowę krócej)

OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 5 metrów/POZ

OPIS: Mag stojąc pod gołym niebem i kondensując parą w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W suchym otoczeniu (step, pustynia itp.) trwa on połową krócej, a podczas "deszczowej" pogody (tzn. gdy zanoś się na deszcz) dwukrotnie dłużej. Normalnie deszcz ten utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, osłabia o 1/4 siłą czarów zadających obrażenia od ognia (ew. również czas ich trwania) i ma szansą (5% kumulatywnie na każdą rundą padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (pochoźni, ogniska itp.).

Uwaga: W czasie suszy itp. wywołanie deszczu można rzucić tylko 1 raz na 1k10 dni.

LEWITACJA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Danej istocie lub przedmiotowi o wadze (w kg) mniejszej od UM liczonej w pkt. umożliwia pionowo unosić się lub opadać (z

prędkością 2 metrów na rundą), albo utrzymać się na danej wysokości. Odpychany lub ciągniony obiekt może być dodatkowo przesunięty na danej wysokości w bok. Istoty nie mające ochoty oderwać się od ziemi są w stanie nie być objęte czarem, jeżeli się czegoś mocno przytrzymają (nie były więc zaskoczone) lub/i gdy wykonają udany % rzut na odporność nr. 5. Dyspozycje o wysokości do której postać się lewituje, czas, w którym ma zacząć się zniżanie lub odwołanie czaru w dowolnej chwili ustala mag podczas rzucania go. Każdy mag umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się (przez minimum 3 segmenty) na postaci lub rzeczy lewitującej (w wypadku lewitacji siebie czyni to podświadomie) może wydać nowe dyspozycje co do poruszania się. Postać lewitującą traktuje się jakby była częściowo w trudnych warunkach. W tym wypadku oznacza to do połowy zmniejszenie Trafienia i UM, oraz zwiększenia obrony 30 pkt. Po zatrzymaniu się na danej wysokości wszystko wraca do normy. Postać, która spadnie z danej wysokości odnosi 1k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku (wyparowania nic nie chronią) za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, które nie wykonają % rzutu na wytrzymałość otrzymują 1k10 uszkodzeń/2 metry lotu. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połowę lub je nawet całkowicie wyeliminować. **Uwaga:** Połączone lewitacje kilku magów są w stanie podnieść nawet giganta.

ŚWIATŁO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia

OPIS: W promieniu 10 metrów wokół Maga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundą) lub są spowalniane.

Uwaga: Poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wylacza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

TRZECI KRAĞ

NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku.

Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych.

Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarą (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premią do OB.

WIADOMOŚĆ [Sugestia]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten pozwala na dowolną odległość w obrębie jednej Sfery Egzystencji jednostronnie przekazać określoną informację innej istocie. Warunkiem dotarcia informacji jest to, że obu istot nie dzieli żadna bariera magiczna (itp.), a rzucający czar bardzo dobrze zna postać, do której ma być nadana informacja. MG w tym celu może założyć że znajomość taka minimum musiała trwać np. około 10 dni. W trakcie 1 rundy maksymalnie można podać około 10 słów. Jeśli wiadomość nie została uprzednio dobrze przygotowana (np. postać zastanawia się w trakcie trwania czaru co ma powiedzieć), ilość słów, które jest w stanie przesłać mag drastycznie się zmniejsza.

PSYCHICZNA TARCZA [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobą przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr. 2), iluzja (odporność nr. 1) i paraliż umysłowy (odporność nr. 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ maga. W wypadku odpierania czynników działających na sugestią magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na

tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np przed zwiariowaniem w Obłądnie otoczenia lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru Chaos. Czar Psychiczna tarcza jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu Cios psychiczny (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie przyspieszenia, albo w formie spowolnienia.

Rzucony jako Przyspieszenie dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ. Rzucenie Spowolnienia powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

KRZEPA [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Dotkniętej postaci na określony czas dwukrotnie zwiększa SF (i wszelkie premie do walki z niej wynikające). Czar ten nie jest kumulatywny z typową furią, ani z żadnymi przedmiotami zwiększającymi magicznie SF. Czar ten jest w stanie objąć istotą o maksymalnym, własnym ciężarze do 150 kg (czyli 600 SF), chociaż każde kolejne rzucenie go podwaja tę granicę (a więc np. trzykrotnie rzucony obejmuje istoty do wagi 600kg).

PRZYWOŁANIE WOJOWNIKA [Czar specjalny]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten kreuje magiczną nierealną postać wojownika. Wizualnie postać ta przypomina rasą i płcią rzucającego ten czar. Istotą tą traktuje się jak żywą. Jest ona też wojownikiem i potrafi władać startowymi zdolnościami kasty żołnierskiej (patrz zdolności profesjonalne wojownika nr. 1–10). Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ maga.

I tak: ŻYW = 100 pkt + 10/POZ (nie posiada stanu agonii); SF = 100 pkt + 20/POZ (mączy się normalnie); ZR i SZ po 50 pkt + 5/POZ; INT, MD, PR i UM po 50 pkt + 1pkt/POZ; CH = 0 (jest niemy); Odporności: 30 pkt + 5pkt /POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry.

Sprowadzony wojownik obleczony jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroję. Posiada ona też pewne obronne właściwości – zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga, po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne.

Magiczny wojownik ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez maga w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt + 10 pkt/POZ maga. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By móc go użyć w walce mag musi się o nią mu postarać.

W swych poczynaniach przywołany wojownik kieruje się telepatyczna wolą maga lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy mag zmuszony jest jednak być skupiony. Czar ten (i postać wojownika) ulega rozproszeniu po dniu lub w momencie śmierci tej postaci.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar

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

ZWIERCIADŁO ZAKRZYWIENIA [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem

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

ODKRYCIE PRAWDY [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub powierzchnia 1 pola

OPIS: Pozwala na danym polu odkryć ukryte przejście, pułapką magiczną (np. symbol strażniczy) lub mechaniczną, a także obecność utajonego pisma itp. efekty. Czar ten może też wykryć w danej istocie ewidentne zło, dobro lub neutralność, efekty zauroczenia, uroku lub przejęcia umysłu itd. W niektórych wypadkach MG może pozwolić wykryć nim inne efekty (np. iluzje, specyficzną magią).

Po rzuceniu tego czaru na dany przedmiot magiczny ma się o 5 pkt/50 UM większą szansą identyfikacji (przy czym dotyczy też to i identyfikacji artefaktów).

OGNISTA KULA [Ogień]

KRAĞ: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ

OPIS: W określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać 1k10*10 obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 doznaje się tylko połową tych obrażeń.

Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać % rzut na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu doznają one uszkodzenia w ilości równej 1/10 siły ognia (oznacza to np rozhartowanie, pęknięcie, spalenie). Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia (1k10*10/3 POZ maga).

CZWARTY KRAĞ

LATANIE [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 8 PM + specjal. (1 PM/rundę)

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Daje dotkniętej postaci naturalną zdolność latania w dowolnym kierunku z szybkością równą 1/10 SZ postaci (liczoną w metrach/rundę). Czar ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, śmierć itp. utrata świadomości kończy czar, zadając ew. rany z wstrząsu po upadku – 1k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej 2. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to też analogicznie szanse wykonania niektórych czynności wymagających skupienia.

W wypadku wykonywania ostrych zwrotów Obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji na tym. Nie można więc w tedy walczyć, ani rzucać czarów. Postacie w stanie nietrzeźwym lub nie posiadające minimum po 50 pkt INT i UM nie są w stanie korzystać z efektu tego czaru.

CIOŚ PSYCHICZNY [Szok]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + mag

OPIS: Pozwala skumulować energią własnego umysłu i wysłać go w kierunku wroga. Niszczy ona jego umysł zadając 20 ran (umysłowych) na POZ maga. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę zadanych obrażeń.

Uwaga: Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc typu 2, 6 i 10).

CZASOWE UMAGICZNIENIE BRONI [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 rundy

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ + specjal.), ewentualnie stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 niemagiczna broń lub przedmiot

OPIS: Jest to przelanie energii na niemagiczną broń, pozwalające umagicznić ją (jako broń słabo magiczną i bez blokady PM).

Zwiększa to jej potencjalną szansą do Trafienia o 1k10*10 pkt, oraz o taką samą wartość właściwości raniące. O ile uległo zwiększenie szansy TR (i o ile wzrosła ilość zadawanych obrażeń) można się dowiedzieć dopiero po identyfikacji. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też i innych czarów tego typu. Wyjątkiem są jednak czary opierające się na wierze i przeznaczeniu (np. Błogosławieństwo). Wilgoć lub woda, która będzie działała przez ponad minutą (6 rund) na taką broń automatycznie ją rozmagiczna. Korzystne efekty przynosi częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć).

Uwaga: Założenie blokady PM na broń poddaną temu czarowi powoduje, że pozostaje ona magiczna na stałą, aczkolwiek jej premia do TR i zadawanych obrażeń zmniejsza się o połowę. Broń taką traktujemy jako średnio – magiczną.

SKRUSZENIE KAMIENIA [Petryfikacja]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześć./50 UM

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

ANIMACJA PRZEDMIOTU [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 200 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot o objętości 1 metra sześciennego/POZ

OPIS: Nadaje czasową zdolność ruchu i świadomość danemu niemagicznemu przedmiotowi. Warunkiem zadziałania czaru jest jednak to by przedmiot taki był wykonany z miarą jednolitego materiału. Animowana rzecz potrafi wykonywać proste czynności nakazane przez maga w momencie rzucania czaru. Nadana zdolność ruchu i "świadomości" umożliwia takiemu przedmiotowi prawie dowolne wyginanie się. Oznacza to możliwość przemieszczania się poprzez toczenie się lub kroczenie na "nogach" (w wypadku stołów lub krzeseł. Wyginanie lub prostowanie niektórych fragmentów umożliwia także zadawanie ciosów. W walce animowany przedmiot traktowany jest zależnie od swojej wielkości i masy. Jego parametry ustala MG. Najczęściej posiada 1 atak/rundą (opóźnienie 4sg). Umiejętność Trafienia wynosi 50 pkt + 10pkt/metr długości przedmiotu. Po skutecznym ciosie zadaje 50 obrażeń/metr długości (lub 10 cm szerokości) przedmiotu. Oczywiście tu też stosujemy dorzut losowy [+/- 1k50]. Obrona takiego animanta wynosi 10 pkt + 1pkt/2cm średnicy (w wypadku posiadania śliskich nawierzchni razy 2). Posiada też Wyparowania równe 1pkt/1 cm średnicy i "ŻYW" 100pkt/1 metr długości o grubości min. 10cm. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych lub metalu wyparowania i ŻYW mogą być 2–3 krotnie większe ZR takiego przedmiotu odpowiada średnio 20 pkt, zaś SZ 10 pkt/POZ. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych lub metalu SZ jest 2–3 krotnie niższa. Dodatkowo przedmiot taki traktujemy jakby posiadał INT maga, MD równą 1 pkt, zaś odporności psych–fiz. 25 pkt + 1pkt/1cm średnicy. Czar przestaje działać, jeżeli animowanemu przedmiotowi zada się więcej obrażeń niż posiada ŻYW (nie posiada stanu agonii) lub gdy przełamie się go.

Uwaga: MG może znacznie zmienić parametry w zależności od kształtu i materiału, z którego wykonano przedmiot np. drewno jest dwukrotnie słabsze czy uderzenia zadawane miększym materiałem nie ranią (nie odnoszą skutku) itd.

MAGICZNA ZBROJA [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały), ew. 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: mag

OPIS: Czar ten skumulowaną formą energii otacza postać maga. Wizualnie jest to lekka, jasna aura, która przypomina metalową zbroję. Posiada ona też pewne obronne właściwości – zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga i po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne. Po rzuceniu czar ten nie działa aż nie zostanie uaktywniony. Zajmuje to 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ maga.

Automatyczne uaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia postaci noszącej ten czar. Zbroja ta nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną, czy niemagiczną zbroją ograniczającą SZ lub ZR.

GRZMOT [Szok]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół

OPIS: Wywołuje obezwładniający huk, który ogłusza na rundę wszystkich (z wyjątkiem martwiaków) znajdujących się w zasięgu czaru. Istoty, które nie odparły tego szoku (udanym % rzutem na odporność nr. 4) są ogłuszone i nieprzytomne dodatkowo na jeszcze 1k10 rund. Do wykonania % rzutu na szok w pierwszej rundzie upoważnione są osoby noszące magiczne hełmy lub posiadające na sobie czar Psychiczna tarcza.

ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ (od 10 POZ 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt

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

POLIMORFIA [Polimorfia]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zmienia postać, która nie odparła czaru (poprzez udany % rzut na polimorfia), w inną żywą istotą. Może to być przedstawiciel dowolnej rasy, którą kiedyś widział już rzucający czar (najczęściej będzie to jakieś zwierzę). Jedynym warunkiem jest wielkość tej nowej istoty, gdyż nie może ona odbiegać od norm swej nowej rasy, a przy tym musi być podobnych rozmiarów do poprzedniego kształtu. Nowa postać nie tylko nie zachowuje jakichkolwiek poprzednich zdolności, ale wręcz traktowana jest jako typowy przedstawiciel obecnego gatunku. Wyjątkiem od tej zasady jest ŻYW, która zostaje zachowana z poprzedniej formy (niekiedy dotyczy to także działającej jeszcze magii). Spolimorflowany ma normalne właściwości nowej postaci np. latanie za pomocą skrzydeł, jeśli został zamieniony w coś latającego, ale nie ma dostępu do specyficznych zdolności, takich jak: regeneracja, przemiany, czary, zianie, wytwarzanie trucizn, petryfikacja itd. Istotą można przywrócić do normalnej postaci tylko tym czarem (z intencją: "niech wróci do poprzedniej postaci"), ale wtedy sprawdza ona szok (% rzutem na szok) czy przeżyje to ona. Inaczej dopiero w momencie śmierci przybiera się z powrotem własną poprzednią postać.

Uwaga: Mag może zmienić tym czarem także siebie (nie musi się przy tym mu opierać, a więc nie broni się przed nim). Wyjątkowo zachowuje on swą świadomość, INT i wolę, choć bez samokontroli instynktownie zachowuje się jak przybrana rasa. W dowolnym momencie jeśli jest nie niepokojony kosztem 1 rundy mag potrafi się sam odmienić. Wymagany od niego jest również % rzut na szok, czy przeżyje tą odmianą.

MAGNETYZM [Elektryczność]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Wszystkie istoty na danym obszarze są przyciągane do ziemi. Oznacza to że zostają spowolnione. W praktyce oznacza to zmniejszenie naturalnej SZ o połowę. Ofiary czaru, które nie odparły czaru udanym % rzutem na odporność nr. 9 (sprawdzenie wykonuje się na początku każdej rundy pobytu na tym obszarze) nie mogą chodzić (itp.) choć na siedząco mogą z o połowę mniejszą skutecznością (UM i TR) rzucać czary, strzelać z kuszy czy z krótkich łuków. Jeżeli ktoś na sobie ma metalową zbroję (ew. dużo metalu), tedy jego % rzut obronny przed magnetyzmem jest o połowę słabszy, a więc liczony względem połowy tej odporności. Oczywiście gdy się "żelastwa" pozbędzie, to broni się normalnie.

PIĄTY KRAĞ

CZASOWE UMAGICZNIENIE ZBROI [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 50 PM/kg lub specjal. (500 PM i blokada)

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 godzin/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 komplet zbroi lub 1 tarcza

OPIS: Jest to przelanie energii magicznej na niemagiczny komplet zbroi. Pozwala to czasowo umagicznić ją. Dzięki temu zwiększa się podwójnie obroną zbroi, jej wyparowania i wytrzymałość. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też innych czarów tego typu, z wyjątkiem Błogosławieństwa. Jakakolwiek wilgoć lub woda, która będzie działała na taką zbroję przez ponad minutą (6 rund) automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi też częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć). W wypadku wykorzystania do rzucenia tego czaru 500 PM/kg wagi zbroi i po założeniu blokady PM na każdej części kompletu osobno uzyskuje się stały efekt. Oznacza to w praktyce uzyskanie na stałe umagicznionej zbroi. Podczas zakładania blokady PM zbroja musi być w

komplecie i już umagiczniona tym czarem. Pierwszy błąd przy którejkolwiek blokadzie oznacza erupcją całego nie zabezpieczonego jeszcze blokadą PM.

Uwaga: Czar ten nie działa na zbroje mitylowe.

PROMIEŃ ANTYMATERIALNOŚCI [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. 1 rundą/4 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. specjal.

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

CZYTANIE MYŚLI [Szok]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ), specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku w trakcie 1 rundy

OPIS: Koncentrując się na danej istocie mag przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne myśli (przemyślenia, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub "dziwnych" MG modyfikuje efekt lub/i wręcz uniemożliwia czegokolwiek rozsądnego się dowiedzenia. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje % rzut na intuicję. Pierwszy udany oznacza, że zorientowała się ona o tym. Uniemożliwia to dalsze zagłębienie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach).

Uwaga: Przerwanie koncentracji magowi przedwcześnie kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także Psychiczna tarcza.

MAGICZNA KULA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godz.

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (szklana kula)

OPIS: Można rzucić na dowolną jednolitą powierzchnią szklanej lub kryształowej kuli o średnicy min. 10cm. Musi być ona idealnie przezroczysta, bez skazy, czy zabrudzenia. Postać z ponad 100 UM spoglądając w nią może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotą. W praktyce widzi ją jak wygląda i co robi, ale bez wyraźnych towarzyszących szczegółów otoczenia. Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (choć raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM spoglądającego, +/- 20 pkt za dobre/słabe znanie obiektu, - 10pkt jeśli postać jest w ruchu, - 1pkt/km oddalenia, itd. (np. - 50pkt za magiczne ukrycie itp.). Sprawdzenie, czy widzi się cel wykonuje się w każdej rundzie spoglądania w kulę. Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności (itp.), to nie można go w kuli wypatrzeć, zaś w półmroku szansa znalezienia jest dwukrotnie mniejsza. Można dowolnie długo spoglądać w kulę, ale co rundą trzeba sprawdzać swą odporność szokową (% rzutem na odporność nr. 4). Nieudany rzut oznacza, że postać zasłabła od zaburzeń wzrokowych i równowagi. Powtarzające się zaburzenia tego typu, a więc zbyt długie lub zbyt częste korzystanie z kuli może stać się przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG).

Uwaga: Jeżeli na kuli nie zostanie założona dodatkowo blokada PM, to wilgoć w przeciągu 1k10 rund jest w stanie ją rozmagiczniać.

SKALNA ŚCIANA [Petryfikacja]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy mur o rozmiarach 2metry/2metry/1metr

OPIS: Pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym (itp.) podłożu wypiętrzyć warstwą ziemi. W praktyce okazuje się ona skamieniała i niemagiczna. Po dniu lub wcześniej gdy zadać jej młotem, kilofem itp. narzędziem lub czarami więcej niż 200 uszkodzeń/1metr sześcienny, mur rozpada się w gruz.

MAGICZNA SFERA [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu maksimum 1 metra/4 POZ

OPIS: Tworzy półprzezroczystą, nieprzenikalną, nieruchomą sferą wokół miejsca rzucenia. Ustawiona na stałym gruncie gruncie, stanowi barierą, przez którą nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar, niematerialna i eteralna istota. Nie dotyczy to przemian półboskich i czarów typu Magiczne drzwi i Symbol przemieszczenia. Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego Istoty, które siłą próbują przejść przez barierą otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyste wypychane.

Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagią mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundą.

FALA SŁABOŚCI [Energia]

KRĄG: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: wszystkie istoty znajdujące się na ścieżce o szerokości 1 metra/POZ i 1 długości 2 metrów/POZ

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

PRZENIKNIĘCIE [Energia]

KRĄG: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

TELEPATIA [Sugestia]

KRĄG: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: W koncentracji pozwala rozmawiać w umyśle z określoną, inteligentną istotą, która nie jest temu przeciwna albo która nie odparła czaru udanym % rzutem na sugestię. By porozumieć się nie trzeba znać języka rozmówcy, gdyż telepatia ta odbywa się na zasadzie przesyłania pewnych wyobrażeń, sugestii itp.

LUSTRO PAMIĘCI [Zaklęcie]

KRĄG: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjalny

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 dowolne lustro, ew. specjalny

OPIS: Zaklęte tym czarem lustro zapamiętuje każdy obraz, jaki oświetlony ukazał się przed nim (ale nie dalej niż w promieniu 1m/POZ maga od jego powierzchni). Każdy mag gładząc je jest w stanie wywołać interesujący go obraz i prześledzić go (np. przejście obcych) w dowolnym momencie i odpowiadającym mu tempie. Zaklęcie to nie jest w stanie zapamiętać wizerunków istot niematerialnych (np. wampira) lub niewidzialnych. Czar kończy się w momencie najmniejszego uszkodzenia lustra lub zawilgocenia (aczkolwiek założenie blokady PM chroni przed tym ostatnim).

Uwaga: dany obraz można wywołać tylko raz, gdyż zaklęcie to "zapomina" obrazy, które już ukazało.

SZÓSTY KRĄG

SKRUSZENIE METALU [Petryfikacja]

KRĄG: VI (czar nr. 1)

SZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (ew. 1 metr sześcienny/50 UM)

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

PRZYWOŁANIE POTWORA [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 300 PM

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

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

TRON MAGII [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 3000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godz.

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (kamienny tron)

OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energią w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechanicznie zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania). Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim czarnoksiężnikowi podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego. Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez maga czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/POZ maga. O tym, czy dany czar rzucony na sądzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG. Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ maga i co rundą regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu w promieniu 5 metrów rozciąga się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr. 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta profesja jednak nie wpływa na innych magów z minimum 1 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundą pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą magiem (z minimum 1 POZ) zadaje jej 1k100*10 obrażeń.

Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z magiem umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

SFERA NIEWRAŻLIWOŚCI [Energia]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1–2 metry/4 POZ. wokół (zależnie od woli maga)

OPIS: Na stałym gruncie wokół miejsca rzucenia niczym barierą tworzy półprzezroczystą, jednostronnie nieprzenikalną, nieruchomą sferą. W momencie rzucania mag musi zaznaczyć w którą stronę jest ona nieprzenikalna. Nie może on po tym tego zmienić. W jednym kierunku nie może przez nią przejść żadna materia, istota, siła, czar, przemiana półboska, czy forma eteralności (itp.). Wyjątkowo dotyczy to też przemian boskich i czarów typu Symbol przemieszczenia, Magiczne drzwi. Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierą w niewłaściwą stronę otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyste wypychane (w każdej próbie).

Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagię mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundą.

TELEPORTACJA [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: Pozwala przenieść każdą dotkniętą istotą w określone miejsce sfery egzystencji, w którym już znajdował się mag.

W wypadku próby teleportowania się do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu itp. zamkniętej przestrzeni następuje automatyczna śmierć – rozmazanie przy zetknięciu się z jakąkolwiek pierwszą odgradzającą ścianą lub sferą. Po udanej teleportacji postać pojawia się tam z początkiem następnej rundy. Przez jej jednak całość postać jest wyczerpana i nie może podjąć żadnego działania.

Postaci niechętnych teleportacji czar ten nie obejmuje. Istoty nastawione obojętnie do tego czaru, nieświadome jego, swobodne przedmioty, trupy mają rzut obronny na ten czar. Udany % rzut na odporność nr. 5 lub na wytrzymałość oznacza niepoddanie się teleportacji.

Uwaga: Czar ten działa na przenoszeniu się zdematerializowanej struktury (a więc oparty jest na zasadzie dematerializacji i materializacji).

SIÓDMY KRAĞ

OBŁOK ŚMIERCI [Gazy]

KRAĞ: VII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (sześciennie)

OPIS: Tworzy trującą, ciemną, chmurą na danym obszarze, zabijającą każdą postać która nie odeprze tego gazu (7) albo minimum rani na 1–100 ran od duszenia (a broni się w każdej rundzie pobytu w niej). Wiatr słaby i średni jest w stanie przesunąć ten obłok o 1–2 metrów w rundę, jednakże każdy silny powiew albo deszcz rozprasza ją.

Uwaga: chmura ta jest cięższa od powietrza i rzucona w górę opada pionowo, jednak jej efekt raniąco–zabijający działa wtedy, gdy głowa istoty znajdzie się w jej obrębie.

KULA PIORUNÓW [Elektryczność]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: do 10 metrów/POZ od kuli

OPIS: Mag tworzy elektryczną kulę, którą umieszcza w powietrzu w dowolnym, stałym miejscu (w zasięgu wzroku) na danym obszarze. Z niej to w każdej rundzie trwania czaru wyzwalane są pioruny w ilości 1 na każde 2 poziomy Maga, przy czym każda jest w stanie istocie, która nie odeprze elektryczności (9) zadać 10–100 ran na każde 2 poziomy Maga. Tor lotu błyskawicy może tworzyć łuk, jak w przypadku magicznego pocisku. Mag podświadomie kieruje w kogo leci błyskawica, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w ZASIĘGU wzroku.

Uwaga: czar ten niszczy wyjście Maga z zasięgu, jego śmierć lub ogłuszenie, a także pierwszy czar oparty na elektryczności, który dosięgnie kulę. Jednakże w przypadku wpisania czaru do runu (pentagramy itp.), po jego uaktywnieniu błyskawice losowo trafiają w żywe istoty znajdujące się w ich Zasięgu.

KONTROLA OTOCZENIA [Sugestia]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ wokół (specjal.)

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

EKSPLOZJA [Energia]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół

OPIS: w danym miejscu wyzwała ogromną energią (wybuchu), która ma moc niszczenia. W polach epicentrum (1m./4p.Maga wokół punktu rzucenia) jest ona w stanie zadać od energii 1–100 ran razy 1 na każde 2 poziomy Maga (min. 6–600), ew. połowę, jeśli istota odeprze energią. W obszarze poza epicentrum zadaje połowę ran (1–100 razy 1 /4p.Maga, ew. połowę, jeśli istota odeprze czar). Stałym, niesprężystym fragmentom otoczenia (mur, drzwi, itp), bodących w epicentrum czar ten zadaje 1–10 uszkodzeń razy 1 /2p.Maga (10% siły wybuchu). Wszystkie przedmioty i postacie, które są w Zasięgu epicentrum i mają masą mniejszą od 20 kg (80SF) na poziom Maga są odrzucane na boki średnio na 1–10 metrów odnosząc dodatkowo 1–5 uszkodzeń lub 1–10 ran na każde 2 metry "turlania" (przy miękkim podłożu połową lub nic). Istoty (ew. przedmioty) cięższe i objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać %–owy rzut na połowę akt. ZR, inaczej ulegają przewróceniu (ew. przesunięciu). Jeżeli czar zostanie umiejętnie umiejscowiony na nie za bardzo twardym (a więc na niekamiennym lub niemetalowym) pojedynczym, dużym, na stałe umocowanym przedmiocie typu drzwi, cienka ściana, a także na wozach, itp sprzętach, to zadaje on 1–100 uszkodzeń na każde 2 poziomy Maga.

UROK [Sugestia]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: istota, która nie odparła tego typu sugestii (2) staje się fanatycznym przyjacielem Maga. Natychmiastowo, w miarę swych możliwości wykonuje zawsze każdą zrozumiałą prośbą Maga (nawet typu samobójczej misji), aczkolwiek polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje urok. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy np. jeśli jej o tym mówią). W wypadku uroków wielokrotnych istota ta wykonuje czynności dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.

ÓSMY KRAĞ

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czarodziej

OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci mag traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbывается ono na zasadzie czaru Latanie, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy.

W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksiężstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. Lalka). Ostatecznie zawsze decyduje MG.

Pod postacią tej "duszy" postać widzi magią (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundą), ale nie przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery. Świadomość – dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można też atakować inne postacie.

Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykle osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszą taką traktuje się jak pod wpływem Stałej niewidzialności, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. żywotność świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

PROMIEŃ ANTYZBROI [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: na postaci, która go nie odeprze (5) czar ten niszczy wszelką magią ochronną, niemagiczne części ochronne (zbroją itp.), a także ma szansę zniszczyć przedmioty magiczne dające ochroną, jeżeli nie przetrzymają magii czaru. Broni i itp. przedmiotów, których używa się do innych celów, czar ten nie dotyczy.

Uwaga: czar ten działa m.in. na zasadzie energii i petryfikacji, dlatego przedmioty nim zniszczone rozsypują się w proch.

ADAPTACJA CIELESNA [Polimorfia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

OCALENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 800 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (rok)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (sytuacja)

OPIS: Wywołuje efekt jednorazowego uratowania istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym, w którym istota zechce, momencie zagrożenia życia. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy nie ma w pobliżu bezpiecznego miejsca osłania półrzeczywistej, iluzyjną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może modyfikuje efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia.

Uwaga: Czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np: z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, taniec śmierci, kradzież cienia). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

STATUA [Petryfikacja]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dowolną materialną lub półmaterialną (np. wampira) istotą, jeśli nie zostanie odparty, jest w stanie zamienić w kamienną statua (w pozie w jakiej ją to zastało, łącznie ze wszystkimi rzeczami, które aktualnie miała przy sobie). Petryfikacja ta trwa na stałe, tzn. dopóki ktoś nie użyje czaru: Ożywienie kamienia, jednakże w tym momencie istota ta musi wykonać sprawdzenie przetrwania (4) czy to przeżyła.

Uwaga: jeśli statua zostanie uszkodzona itp. to w miejscu uszkodzenia (np. pęknięcia) w momencie ożywienia kamienia pojawia się przerwa identyczna (np. rany), a więc odłamanie głowy itp. powoduje, że od petryfikowana – przywrócona do normalnej cielesności istota jest bez głowy, a więc automatycznie staje się martwa itp. (np. brak odłamanej ręki powoduje duże rany, krwawienie i kalectwo, pęknięcia tułowia w okolicach pleców jest adekwatne do poważnych ran i śmierci z powodu złamania kręgosłupa). Ostateczny efekt od ew. uszkodzeń ustala MG., tak samo jak w przypadku upadku/uderzenia statuy ustanawia jej wytrzymałość (np. 10–50%, że ułame się/pęknie poszkodowana strona statuy).

DZIEWIĄTY KRAĞ

FAZA [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 90 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/100 UM

OBSZAR DZIAŁANIA: Mag

OPIS: Pozwala tak przyspieszyć dla siebie czas, że każdy pozostały w tej rundzie (i ew. w następnych) segment (10 SZ) liczy się dla Maga jak 1 rundzie. Przykładowo jeśli Mag po rzuceniu tego czaru do końca rundy zostało jeszcze 30 SZ (3 segmenty), to może traktować to, jakby miał jeszcze 3 rundy i np. może rzucić 3 czary. Idąc w trakcie trwania fazy ma dwukrotnie zwiększoną obronę ze ZR (względem innych) i bez problemu jest wstanie uchylić się przed atakami z daleka, czy przed większością czarów (z wyjątkiem niektórych wielkoobszarowych i czarów – pocisków zawsze trafiających, jak: Magiczny/Czarny pocisk, Błyskawica). Jeżeli zechciał by w tym stanie atakować wręcz, to przeciwników traktuje jak niezwykle spowolnionych (liczy się im obrona ze zbroi i ew. z magii) i jeżeli zbyt długo nie przebywa w jednym miejscu, to nie musi obawiać się ich ciosów.

Uwaga: jeżeli Mag musi już odpoczywać, to oczywiście liczy mu się on w rundach fazy (o ile mu jeszcze zostały).

PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIOŁU [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 90/typ, maksymalnie 450 PM

CZAS RZUCANIA: 1–10 rund/typ, ewentualnie 1 rundą/POZ

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: W zależności od PM i posiadanych zdolności Mag, jest wstanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):

Jeśli użyje PM 90 i ma 100 UM, to działa na każdy magiczny element żywiołu.

Jeśli użyje PM 180 i ma 150 UM, to działa na mały elementarny żywioł.

Jeśli użyje PM 270 i ma 200 UM, to działa na typowy elementarny żywioł (średni).

Jeśli użyje PM 360 i ma 250 UM, to działa na duży elementarny żywioł.

Jeśli użyje PM 450 i ma 300 UM, to działa na arcyelementarny żywioł.

Przywołany żywioł na czas trwania czaru jest posłuszny Magowi, ale w wypadku znaczniejszych żywiołów (ich potężniejsze formy) bez obiecaniej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę sprawdzana jest antymagia żywiołu), ew. mści się (np. po walce).

Zapłatą dla żywiołu może być dowolny przedmiot, którego zechce lub składnik danego żywiołu (np. czysty magiczny płomień, lita skała o niespotykanych właściwościach, czysta specyficzna ciecz czy gaz o niespotykanych cechach) itp. Cechy żywiołów opisane są szczegółowo przy ich opisie (np. to, że 2 elementarne żywioły mogą łączyć swą moc czasowo). W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).

DEZINTEGRACJA [Energia]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 90 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot

OPIS: Wyzwala niszczycielską energią, która jest w stanie rozszepić w niewidzialnie mały pył istotą (i jej ekwipunek osobisty) lub przedmiot, które nie odeprą czaru. W stałych fragmentach skał, ścian itp. dużych obiektach jest w stanie niszczyć tyle fragmentów, dopóki któryś nie odeprze czaru (kolejność, jednorazowa masa, wytrzymałość % itp. ustalane są przez MG w zależności od materiału np. w miękkiej skale tworzy dziurę o średnicy 2 m).

Uwaga: ten czar jest w stanie zniszczyć jednorazowo każdą magiczną barierą lub energetyczną strefą ochronną itp.

WEZWANIE POKONANEGO [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 450 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Pozwala przywołać do czasowego istnienia (odtworzyć) zmarłą (i nie wskrzeszoną) istotą, wywodzącą się z tego Planu Egzystencji, pod warunkiem, że zginęła wyłącznie z ręki Maga (i nikt mu w tym nie dopomógł). Posiada ona cechy i zdolności, jakie miała w momencie śmierci, a także dysponuje zniszczonymi doszczętnie w chwili jej śmierci przedmiotami. Taka istota (wraz z rzeczami) rozwiewa się w momencie jej ponownej śmierci lub po dniu, przy czym przez całe powtórne życie służy Magowi najlepiej jak umie. Mag kontroluje taką istotą podświadomie, ponadto w momencie skupienia jest w stanie porozumiewać się z nią telepatycznie.

UTRWALENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 90 PM + specjal.

CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala w zależności od wydanego PM spowodować, by dany czar (który rzuci się zaraz po tym czarze) został na danym magicznym, jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym przypadku nie na istocie). Jeżeli Mag wyda 10–krotnie większy PM niż on potrzebuje do rzucenia, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu magicznego nie wywoła jego jednorazowego efektu (uaktywnienia). Przy wydaniu 100 razy większego PM Mag jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodować, że efekt czaru będzie uaktywniać się tylko w stosunku do konkretnych czynników (jak: obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp.). W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę) zwiększając jeszcze 10–krotnie PM można umiejscowić dany czar (na stałe) na danym obszarze. MG w oparciu o działanie czaru decyduje jaki czar może zostać umieszczony na stałą, jaki zajmuje obszar lub wręcz zmienia jego działanie.

Uwaga: pozostałością po rzuceniu tego czaru jest mały run magiczny (najczęściej znak w kształcie inicjału maga), którego zniszczenie lub jakiegokolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia (aczkolwiek założenie na niego blokady PM chroni przed wilgocią itp.).

DZIESIĄTY KRAĞ

ŻYCZENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Maga w celu przyniesienia korzyści magii (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja 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 przekleństwa lub klątwy.

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).

PŁOMIEŃ ŻYCIA [Energia]

KRAĞ: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 250 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 + 1k10 rund

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole

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

KLON [Polimorfia]

KRAĞ: X (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 dzień

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Od dotykanej osoby potrafi oddzielić jej idealny duplikat (oczywiście tylko cielesny, tzn. bez jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów itp.). Klon taki jest w stałym letargu, dopóki postać nie zażyczy sobie (trwa 1 rundę i jest udane po % rzucie połową UM) przenieść do niego swojej świadomości (% rzut na szok czy przeżyje to przejście), pozostawiając swoje (które wpada w analogiczny letarg). Przeniesienie się do ciała kłona może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, oślepienia) lub śmiercią. Od tego momentu ciało kłona jest własnym ciałem postaci (młodszym), a poprzednie w przyszłości może służyć jako klon.

Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego kłona.

NADWCIELENIE [Polimorfia]

KRAĞ: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Mag

OPIS: Mag jest w stanie stać się dowolną istotą, z którą się długo (min. przez 24 godziny) stykał (nie identyczną, ale tej samej płci i rasy). Będąc w tej postaci posiada on wszystkie jej naturalne zdolności i przemiany z którymi się empirycznie (np. na własnej skórze) i szczegółowo zetknął, średnie (dla rasy) cechy (współczynniki) itp., chociaż bez jej ekwipunku. Umysł, wolą, UM, czary itp. cechy Mag zachowuje własne, ale w dowolnej chwili, gdy zechce (lub instynktownie) zachowuje się jak normalny przedstawiciel tego gatunku.

Uwaga: obecność lub brak poszczególnych zdolności ustala MG.

ROZDWOJENIE JAŻNI [Szok]

KRAĞ: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dotknięta istota (% rzut na akt. ZR zmniejszony o obronę przeciwnika), która nie odparła czaru (4) staje się na stałe nienormalna (zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np. z głodu to po ew. wskrzeszeniu nadal zachowuje ten chorobowy stan, który uleczyć można tylko regeneracją umysłu). Rzucając na siebie ten czar uzyskuje się podwójną rozdzielczość umysłu pozwalającą na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności np. czytać i rozmawiać, walczyć wręcz i używać niewierzenia itd., zależnie od sytuacji.

PIERWSZY KRAĞ SPECJALNY

ASTRALNA CIELESNOŚĆ [Petryfikacja]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Daje możliwość przystosowania organizmu dowolnej istoty do bytowania w warunkach każdego Planu Egzystencji, tak jakby była istotą z danego planu. W niektórych okolicznościach (bramy antymagii itp.) czar ten może przestać działać.

Uwaga: czar ten przed niczym dodatkowo nie chroni.

PROMIEŃ ISTNIENIA [Czar specjalny]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 110 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: promień o średnicy 2 metrów i długości 1 metra/POZ (ew. specjal.)

OPIS: Wyzwala energią, która w postaciach będących w zasięgu gigantycznego promienia zadaje 10–1000 ran + 10/POZ Maga i jeśli postać nie odeprze czaru (5) jej ciało (ew. zwłoki) razem z ekwipunkiem osobistym, który ze sobą nosiła przenosi na dowolny (oczywiście losowy lub ustalony przez MG) Plan Egzystencji (z ew. sprawdzeniem szoku czy to przeżyje). W niektórych sytuacjach czar ten może mieć inne (zależnie od sytuacji i MG) efekty (np. martwiaka zamienia w najzwyczajniejszego trupa czy to co po nim zostało, jeśli zginął od tego czaru, a nie został odesłany na inny Plan Egzystencji albo żywił automatycznie z powrotem kieruje na jego macierzysty Plan Egzystencji).

WYCHWYCENIE UMYŚLU [Szok]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 55 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten wywołuje w istocie, która nie przetrwa tego przejścia duszy (świadomości) %–owy rzut na odporność nr. 4 – potrójny efekt:

Po pierwsze istota taka przechodzi pod całkowitą kontrolą Maga jakby była pod wpływem czaru przejście istoty (M. przejmuje całkowitą kontrolą nad umysłem tej istoty, tak jakby sam kierował tą postacią z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja). Postać taka wykonuje wszystko co każe jej Mag bez możliwości wyrażenia na to braku zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub Maga, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) niszczy ten efekt czaru. Mag kieruje taką postacią automatycznie (podświadomie, jakby zostawił w niej własny umysł), a ponadto może telepatycznie kontaktować się z nią w każdej chwili (chociaż wymaga to jego koncentracji).

Po drugie Mag w momencie koncentracji ma szansę uzyskać każdą informację, którą posiada dana istota (oczywiście prawdziwą i bez względu czy ją ona ukrywa, chwilowo zapomniała, czy mimo konkretnych danych jeszcze tego nie przeanalizowała). Szansa na uzyskanie takiej informacji wynosi 5%/godziną penetracji (poprzez koncentracją) umysłu ofiary, przy czym % rzut sprawdzający ją wykonuje co każdą godziną penetracji umysłu.

Trzecim efektem, którego zażyć sobie może Mag jest wymazywanie doświadczenia postaci, przy czym może (po 12 godzinach

koncentracji) anulować 10% jej doświadczenia na stałe w ciągu jednego dnia, przy czym najszybciej jedenastego dnia dusza takiej ofiary rozpada się.

Uwaga: Mag maksymalnie jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 Mądrości powyżej 50 i w dowolnym momencie może przerwać czar, jednakże bez możliwości wpłynięcia na jego trzeci efekt, jeśli go już wcześniej narzucił.

TRZĘSIENIE ZIEMI [Energia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 4 km kwadratowe/POZ

OPIS: Przywołuje ogromną energią z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm w postaci trzęsienia ziemi, zaczynający się z miejsca, które widzi Mag i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu).

Trzęsienie ziemi objawia się m.in. potężnymi uskokami (przez 2–20 rund) i każda istota ma 1%/POZ Maga, że wpadnie w danej rundzie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną – 1/ POZ Maga), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczeliny.

Uwaga: osoba w szczelinie, jeśli z niej nie wyleci, ginie po 1–5 rund od momentu wpadnięcia od zmiżdżenia (ew. uduszenia). Jeśli czas w którym ma zamknąć się szczelina wychodzi poza długość trwania czaru, oznacza to, że trzęsienie ziemi ustało nim szczelina się zamknęła.

STARCIE MAGII [Energia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 250 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: sześćcian o boku 1/10 SZ maga liczonej w metrach.

OPIS: Na danym terenie przed Magiem roztacza się niszczycielska fala antymagii niszcząca na stałe każdy istniejący efekt czaru, każdy obiekt (przedmiot itp.) magiczny, który nie odeprze tego czaru na połowę swej odporności na energię. Istotom magicznym i posługującym się magią na określony czas (rundę/POZ) odbiera wszystkie zdolności i przemiany magiczne, w tym i możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.