

CZARY PÓLBOSKIE

PIERWSZY KRAĞ

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

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

BŁOGOSŁAWIENSTWO (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwrócić jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w ZASIĘGU wzroku (w jednej rundzie)

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

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)

OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr. 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

MŁOT DUCHOWY (Szok)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten zadaje cios, wykorzystujący energię własnej Siły Fizycznej. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę własnej odporności na szok (nr. 4), odnosi obrażenia równe 1/4 SF półboga. Obrażenia zadane przez ten czar traktuje się jako obrażenia "umysłowe", a więc nie powodujące krwawienia (nie pogłębiające agonii). Czar ten nie zadaje obrażeń martwiakom i niektórym istot z innych sfer egzystencji.

PRZYWOŁANIE SIŁY ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/4 POZ (minimum 1)

OPIS: Stwarza półmaterialną, białą, szarą lub czarną (zależnie od charakteru) masę, kształtu humanoidalnego mogącą posuwać się po powierzchni ziemi lub wody. Emanuje ona aurą ewidentności (zależnie od charakteru Półboga) i można jej używać do ranienia Żywych istot (a także większości martwiaków), czy do obrony. Jej cechy zależą od poziomu Półboga: Żywotność = 100 pkt /POZ, Trafienie = 50pkt /POZ, Obrażenia (losowo 1–3 klute, 4–7 tnące, 8–10 obuchowe) 25 pkt /POZ, Obrona z magii 12,5 pkt /POZ (zaokrąglając ułamek w dół), Wyparowania 0, Odporności fizyczne 10 pkt/POZ, SZ i ZR po 100 pkt. (aczkolwiek nie umie biegać), INT i Mądrość po 5 pkt; CH, UM i WI 0; PR analogiczna do 30 pkt; Odporności psychiczne brak (czary tego typu nie działają na nią). Siła ta może walczyć tylko, gdy półbóg ją w skupieniu kontroluje wzrokowo i wtedy traktuje się ją jak analogiczną żywą istotę. Do innych celów poza walką lub straszeniem bojaźliwych istot nie nadaje się ona kompletnie.

Uwaga: Czar ten rzucony przez Półboga z 0–wego POZ traktuje się jakby był rzucony przez Półboga z 1–go POZ.

FURIOZA (Czar Specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznacznik

OPIS: Postać, która jest pod wpływem tego czaru wpada w szaleństwo i na czas trwania czaru będzie walczyła tylko wręcz (ignoruje czary, przemiany, niebezpieczeństwo). Stan ten daje jej 40 pkt. do Tr i osłabia o 20 pkt. Obronę, ponadto umożliwia dodatkowy % rzut na strach (odporność nr. 2), gdy pierwszy był nieudany i dwa razy większą liczbę ataków w 1 rundzie, o ile oczywiście mieszczą się w niej pod względem sumy ich opóźnień.

Uwaga: Od 10 POZ czar ten trwa 10–krotnie dłużej.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (runda)

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

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

STRASZNE/PRZYJAZNE OBLICZE (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istoty widzące twarz Półboga)

OPIS: Czar nakłada na twarz rzucającego go Półboga maskę, która w zależności od jego zamiaru może budzić uczucie strachu lub przyjaźni. W pierwszym przypadku (strach) każda istota, która podczas działania czaru spojrzy na twarz półboga (podczas walki jest to prawie automatyczne) i nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 2 musi natychmiast i z maksymalną prędkością uciekać ("sprintem"). MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr. 2) – rzut udany oznacza przerwanie działania czaru. W drugim przypadku (przyjaźń) istota, która spojrzała na twarz półboga broni się rzutem na odporność nr. 1 (hipnoza). Jeśli rzut jest nieudany staje się ona jego wiernym i oddanym przyjacielem. Podczas każdej kolejnej rundy ofiara może przerwać działanie czaru udanym % rzutem na odporność nr. 1. Efekt czaru przestaje również działać, jeżeli półbóg zacznie zachowywać się w stosunku do niej wrogo lub agresywnie.

Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależnie od MG).

WZMOCNIENIE WIARY (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/10 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (współwyznacznik)

OPIS: Na czas trwania czaru zwiększa WIARĘ i Odporność na Zakłęcia (kłątwy, itp.) istoty o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM Półboga. W niektórych sytuacjach czar ten może mieć dodatkowy efekt np. może złagodzić pechowe samozauważenie podczas Modlitwy (zależnie od MG). W trakcie trwania czaru postać orientuje się o jakiegokolwiek bliskości rzeczy (np. ołtarzy) i istot (np.

obecność wysokopoziomowych kleryków), które mogą przyczynić się do zwiększonego zauważenia przez niechętnie mu Bóstwa co jest istotne np. przy ryzyku rzucania przemian Półboskich.

DRUGI KRAĞ

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ Półboga, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne). Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE.

Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjatrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar półboga (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie poważnych obrażeń, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladynskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych.

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

CEREMONIA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: 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 Półboga czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywaniu określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.

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

ROZUMIENIE MYŚLI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Osoba na której znajduje się to zakłęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia). Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp.) Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu. Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną Tarczą".

NAZNACZENIE (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwynawca

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

POKORA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed Półbogiem

OPIS: Osoby, które nie odparły zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) są zmuszone paść na kolana przed Półbogiem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamia czar (mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ Półboga). W stanie tym postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. Jakakolwiek agresja ze strony Półboga lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegają. W przypadku współwyznawców czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje premię 10 pkt. do zdjęcia klątwy (o ile postać jest pod wpływem tego zaklęcia).

Uwaga: Jako osoby rozumiane są pokrewne ludziom rasy inteligentne rasy humanoidalne (też reptillioni i ich bliscy krewniacy).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)

OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr. 4).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na innych)

OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 + 10 wyparowań na POZ Półboga. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np. Wyssanie Energii Życiowej). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Czar ten niszczy pierwszą próbą spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia. Od 10 POZ Półbóg posiadający etos poświęcony Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10-krotnie większy PM zyskuje to, że trwa on Nielimitowanie długo (to znaczy niszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Danej istocie zaklęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach. Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (np. co 1 godz.) itp.

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 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.

Uwaga: W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma).

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

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

OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar (decyduje MG).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

TRZECI KRAĞ

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznaczc

OPIS: Potężne te zakłęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznaczc (i oczywiście to co niesie) zapewniając 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zakłęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany).

WYKRYCIE KŁAMSTWA [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg

OPIS: Zakłęcie to pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia półbóg fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie wynikające z jej niewiedzy lub głupoty.

LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten potrafi jednorazowo uleczyć z oślepiającego wpływu światła, z oślepienia, ze ślepoty i z chorób oczu.

Można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii (udany % rzutem na odporność nr. 5). Ślepa istota traci możliwość używania do obrony ZR, a ponadto jej zdolności, Trafienie i Obrona są średnio o połowę zredukowane (inne ograniczenia np. możliwości potknięcia się ustala MG). W wypadku posługiwania się w walce węchem lub słuchem ograniczenia mogą być mniejsze, a w wypadku strzałów z daleka dużo większe (np. może się liczyć tylko obrona ze zbroi/skóry). Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem.

Uwaga: Czar ten swoje działanie leczące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie k10 rund.

CHODZENIE PO WODZIE [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznaczc (od 10 POZ na innych)

OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni). Półbogowie z 10 POZ o etosie ściśle związanym z wodą może korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się one), a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

UZYSKANIE UMIEJĘTNOŚCI [Czar specjalny]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/4 POZ (potencjalnie dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwynawca (od 10 POZ na innych)

OPIS: Daje postaci możliwość czasowego władania umiejętnością innej profesji, np. straszliwym cięciem (zdolność rycerza), itp. Po rzuceniu tego czaru potencjalna (zarazem jednorazowa) możliwość użycia takiej zdolności mija dopiero po 24 godzinach. Z danej umiejętności można korzystać dopiero jeżeli rundę wcześniej zadeklaruje się jej użycie. Warunkami użycia danej umiejętności są: czas jej trwania musi mieścić się w czasie rzeczywistym trwania zdolności (a więc nie mogą być to umiejętności, które trwają dłużej od 1 rundy/4 POZ półboga) i musi być ona znana dla półboga, tzn. choć raz musiał ją władać lub empirycznie przeżyć na własnej skórze (nie można więc jej nauczyć się np. od markowanych ciosów).

DRUGIE OBLICZE [Iluzja]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na innych)

OPIS: Twarz i głowa półboga wizualnie zmienia się w dowolną, podobną do innej widzianej postaci. Tylko wykryciem iluzji, niewierzeniem i obmacując twarz można zlikwidować ten czar.

Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

PSEUDOETERALNOŚĆ [Polimorfia]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwynawców)

OPIS: Przemienia tak niemagiczne ciało, że staje się one półmaterialne. W praktyce postać wygląda jak lekko prześwitująca, szczególnie gdy spogląda się na nią pod światło. W odróżnieniu od eteralności ciało jest jednak niezmiennie w kształcie. Razem z postacią półmaterialne staje się to co ona ma na sobie (ubranie, zbroja) lub niesie (nie za duże przedmioty, w miarę krótka broń, tarcza). Po odłożeniu takiego przedmiotu przestaje on być półmaterialny. Półmaterialności nie ulegają jednak rzeczy magiczne. Obrona, wyparowania i wytrzymałość zbroi (które miało się na sobie w momencie rzucania czaru) chronią normalnie. To samo tyczy się własnej skóry. W trakcie trwania tego czaru także wszelkie bronie niemagiczne i naturalne czynniki zadają mu o 10 ran mniej na POZ półboga. Bronie, które uległy eteralności razem z półbogiem w trakcie działania tej polimorfii zachowują swe normalne właściwości, jednakże są w stanie zadawać rany istotom niematerialnym, a ponadto zwykle niemagiczne zbroje lub niemagiczna ochronna skóra większości istot chronią tylko połowicznie przed nimi (to znaczy traktuje się je jakby miały połowę obrony i wyparowań). Pseudoeteralność umożliwia przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. przez ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ Półboga. W momencie, gdy koniec czaru zastanie półboga w trakcie przenikania dużej powierzchni lub przedmiotu na wysokości żywotnego organu (itp. zależnie od MG), to natychmiast on ginie, a jego ciało ulega np. rozpołowieniu na dwie części (jeśli np. przechodził przez drzwi).

OCHRONA MYŚLI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na innych)

OPIS: Uniemożliwia odczytanie myśli, intencji (itp.) przez niepowołane istoty. Chroni też przed telepatyczną sugestią i niekorzystnym wpływem telepatii, oraz daje 15 pkt do odporności na wszystkie czary ingerujące w umysł.

TARCZA WIARY [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: współwynawca

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

- Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt + 10 pkt/ 10 POZ półboga). W momencie pierwszego

nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu w tym czasie nie można przez to mówić, czy rzucać czary, albo przemiany.

- Po drugie czar nie chroni przed istotami, które są współwyznawcami półboga, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
- Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
- Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

POCHWAŁA UCZYNKU [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)

OPIS: Półbóg nakłada pochwałę danej istocie w zamian za uczynek zgony z sumieniem jego religii, wiary czy etosu. Jednorazowo jest w stanie ona rozgrzeszyć z kary wynikającej z grzechu (wobec innych bogów). Półbóg z minimum 10 POZ jest w stanie tym czarem zneutralizować przekleństwo, 20—to poziomowy Klątwe, a 30—to poziomowy nawet Klątwe Boską. Czar ten nie niweluje skutków wcześniejszych szkód wywołanych przez te grzechy, klątwy, itp.

Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru czyniący to ma szansę być zauważony przez niechętnych mu bogów (w wysokości 1% na POZ półboga). Rozpatruje się to jak KARĘ BOSKĄ.

CZWARTY KRAĞ

ŚWIATŁO [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (10 metrów wokół)

OPIS: W promieniu 10 metrów wokół półboga, dotkniętego przedmiotu lub istoty pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej ZASIĘGU odnoszą rany (np. 1k100/rundę), są spowalniane lub mają inne ograniczenia.

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

LECZENIE CHORÓB [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp, ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny, przekleństwa itp.

Uwaga: Czar ten pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

PORAŻENIE [Szok]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

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

OPIS: Czar ten ukazuje w umyśle postaci majestat i potęgę półboga. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego). Brak kontroli nad własnym ciałem powoduje, że postać traci świadomość, równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi, słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. Jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub jeśli się przez minimum 2–3 rundy przymierzy można jej zadać wybrany przez siebie cios krytyczny. Paraliż ten mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (Przełamanie słabości, Egzorcyzm, Leczenie Chorób), ewentualnie dość ryzykownym sposobem. Polega on na tym, że każda istota, która wykona udany % rzut na INT (automatycznie, jeśli już o tym wie) lub zostanie zraniona zdaje sobie sprawę, że może ostatnim wysiłkiem woli, dość ryzykownie jednorazowo próbować przełamać więzy jej umysłu obezwładnienie. Jeśli się tego podejmuje (trwa to 1 rundę) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany oznacza jej śmierć, zaś udany jest tylko wtedy skuteczny, jeżeli wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zaklęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty.

Czarem tym można też ukryć charakter by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie przez 1 godzinę/POZ półboga).

BARIERA MOCY [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

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

OPIS: Tworzy na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) barierę. Jeżeli przejście jest całkowicie zagrodzone tym czarem, tedy uniemożliwia przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność 5 pkt/ POZ półboga. W wypadku skutecznego pokonania bariery czar znika. Każda istota tylko podczas pierwszej próby jest w stanie przekroczyć daną barierę. Jeśli jej to się 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.

JASNOWIDZENIE [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w ZASIĘGU wzroku + ewentualnie specjal.

OPIS: Zaklęcie to półbóg może rzucić raz dziennie, a i tak czar ten nie zawsze działa. Szansa zadziałania równa jest standardowo 10% + 5%/POZ półboga. Udanie rzucone te zaklęcie 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 półboga na pewne nienaturalności w otoczeniu np: daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo półbóg przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.

Uwaga: Jeżeli UM półboga są większe od 150, to tym czarem potrafi 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).

WIELKA FURIA [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwyznawców)

OPIS: Czar ten na daną istotę może być rzucony tylko raz dziennie. Powoduje on, że potężna energia, przeszywa postać, wprowadzając ją w nadnaturalne szaleństwo. Uniemożliwia jej to jakiekolwiek skupienie i bardziej racjonalne działanie w tym czasie. W przypadku walki postać jest zmuszona walczyć tylko wręcz (i ewentualnie używać tylko do tego przeznaczonych broni). Ignoruje więc możliwość używania czarów, przemian, broni używanej na odległość, oraz automatycznie neguje strach (we wszystkich jego odmianach). Postać będąca w tym stanie posiada dwukrotnie większą SF. Wszelkie rany które dostaje są dzięki magii bardzo słabo odczuwane (przy okazji częściowo zasklepiają się), tak, że praktyce postać odnosi tylko 1/10 ich część. W wypadku specyficznych krytycznych lub czarów MG modyfikuje efekt. Czar ten bez względu co postać robi (a więc zamiast normalnie) co rundę wykorzystuje jej 1 pkt aktualnej wytrzymałości na zmęczenie. Gdy nadchodzi pora odpoczynku aby utrzymać ten czar postać musi wykonać % rzut na szok. Udany powoduje, że postać nie musi odpoczywać, a czar nadal na nią działa. Nieudany powoduje, że postać pada nieprzytomna i kompletnie wyczerpana na okres 24 godzin. Ten sam efekt powoduje sprowadzenie postaci do agonii (przy okazji natychmiast przerywa działanie czaru). Z tego też powodu czar ten powinno stosować się mimo wszystko rzadko.

TOTALNA NIEWIDZIALNOŚĆ [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach jest niewidzialna dla wszystkich, innych istot (łącznie z innymi półbogami, smokami, martwiakami), ale pod warunkiem, że nie wykonuje czynności agresywnych lub hałaśliwych. Istocie niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć przeciwnika (% rzut na zaskoczenie liczony jest tylko z połowy akt. SZ). Zaklęcie to uniemożliwia także martwiakom wyczucie postaci, przy pomocy zdolności analogicznych do Wykrycia życia. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne posunięcie. Postać broniąca się biernie ma obronę liczoną z całkowitej wartości akt. ZR.

Uwaga: Czar ten maksymalnie jest w stanie objąć współwyznawcę (od 10 POZ też innych), albo jeden przedmiot o maksymalnych rozmiarach 2 metrów sześciennych + 2 metry/10 POZ półboga.

SYMBOL PUŁAPKI [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego

OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, wydzielona zostaje jednorazowo energia zadająca 1k10*10 obrażeń + 20 obrażeń/POZ półboga, ewentualnie połowę, jeżeli 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).

ODNALEZIENIE DROGI [Zaklęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zaklęcie to wytwarza złote pasmo widoczne tylko dla półboga lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Ciągnie się one od miejsca w którym znajduje się półbóg, 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 półbóg np. był teleportowany lub w inny sposób się magicznie przemieszczał. Linia w tedy kończy się na takim miejscu.

PIĄTY KRAĞ

AURA WIARY [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmenty

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ

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

OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie majestatu. Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) WI półboga. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot które nie wierzą w żadne bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czary kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania Aury wiary). Ten stan fanatyzmu daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 WI do Trafienia, Obrony i Bazowej Odporności Psychiczno-Fizycznej.

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

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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

OPIS: W dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez półboga o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi

wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy Wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar ten rzucony przez półboga o wybitnie złym etosie potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym % rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

OBLICZE PRAWDY [Iluzja]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: przed Półbogiem (istoty widzące jego twarz)

OPIS: Iluzja ta na twarzy tworzy iście antyczną poświatę. Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiekolwiek wrogie zamiary (choćby przypadkowe) co rundę muszą odeprzeć paraliż swego umysłu (udanym % rzutem na odporność nr. 4) inaczej do końca trwania czaru stoją sparaliżowane. Postacie, które widzą taką twarz nie są w stanie także kłamać lub zachowywać się wbrew swojej naturze. Może to zdradzić ukrywającego się w czymś ciele martwiaka, demona i tym podobną istotę.

Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

POŚWIĘCENIE OŁTARZA [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

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

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: ołtarz + 2 metry wokół

OPIS: Podczas rzucania tego czaru półbóg musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany % rzut WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołane rzuceniem czaru. Jeżeli półbóg ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji zaklęcie to nie ma mocy. Poświęcony udanie ołtarz rozacza niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia ona podwójną rolę.

Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz + 5 pkt do wykonywanych zdolności i odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu % rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu automatycznie goi się 25 obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 tych pkt za każde 50 pkt jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kleryków i członków kasty rycerskiej jest dwukrotnie wyższy.

Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga któremu poświęcony jest ołtarz. Czyniący to nie są karani za nie posiadanie złożonej ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary nic też nie mogą oczekiwać. Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zaklęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to że czar ten przestaje działać.

STAŁOWA SKÓRA [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na współwyznawcę)

OPIS: Potężne to zaklęcie uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 100 pkt wyparowań + 10 pkt/POZ półboga. Daje ono też 20 pkt do wszystkich odporności fizycznych za wyjątkiem odporności na elektryczność i magnetyzmu, którą to pogarsza o 20 pkt. Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. zadrapaniami, otarciami, itp. W niektórych sytuacjach MG może zdecydować o innym wpływie na postać. Czar ten nie działa, jeśli postać ma na sobie jakąkolwiek broń metalową lub jej fragmenty. Nie dotyczy to jednak noszonych broni i tarcz.

Uwaga: Zaklęcie to automatycznie rozprasza się pod wpływem czarów typu Skruszenie metalu.

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

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

OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do

kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwanych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały 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.

PRZYWOŁANIE SŁUG ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM + 25 PM za każdą istotę

CZAS RZUCANIA: 1 runda (lub 1 godzina, jeśli pierwszy raz)

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 specyficzna istota/4 POZ, ewentualnie + 1)

OPIS: Czar ten może być rzucony raz na 24 godziny i to tylko przez półboga. To ostatnie oznacza, że nawet z przedmiotu magicznego nie rzuci go inny kleryk. W promieniu kilku metrów od rzucającego sprowadza on (przywołuje) dziwne, innoplanowe istoty. Są one specyficzne dla danego półboga. Za jedyny cel mają one słuzenie mu i chronienie go. Naraz można przywołać jednego sługę na każde 4 POZ półboga (w wypadku sług neutralności o 1 więcej). Na miarę swej INT i MD wykonują one każde słowne polecenie półboga. Po określonym czasie, w momencie swojej śmierci, utraty kończyny lub przejścia pod jakikolwiek urok "rozmywają" się one wracając tam skąd przybyły. Po ponownym przywołaniu tym czarem są one jednak jak "nowe" (i mają te same współczynniki). Gdy pierwszy raz półbóg rzuca ten czar sługi te są kreowane przez przychylne mu bóstwa i przydzielane raz na całe życie. Z charakteru postaci te są praworządne i o ewidentnej moralności identycznej dla półboga. Mogą więc być ewidentnie złe, dobre lub neutralne. Ewidentność charakteru w praktyce daje to samo co posiadanie analogicznej Aureoli (zła, dobra, neutralności). W wypadku zmiany moralności (charakteru) przez półboga traci on na ten czas lub do śmierci możliwość ich przywoływania. Kreowanie sług zła, dobra lub neutralności wykonuje się w identyczny sposób. Ich wygląd, pewne dodatki, sposób walki, specjalne umiejętności, a nawet ilość zależy jednak wybitnie od ich charakteru. Oto sposób losowania współczynników sług zła, dobra lub neutralności [wykonuje je MG, ewentualnie za jego zgodą gracz reprezentujący półboga]. Wylosowane współczynniki dla pierwszego sługi identyczne są dla pozostałych. Dla rozróżnienia półbóg powinien ponadawać im jednak imiona.

ŻYW: 1k10*50 (nie posiadają agonii)

SF: 1k10*50

ZR: 1k10*10

SZ: 1k10*10

INT: 1k10*10

MD: 1k10*10

UM: 1k10*10

CH: 0 (są nieme)

PR: 1k10*10

WI: 100

ZW: 0 (specjal.)

Biegłości: 1k10*10

Obrona z chroniącej je magii: 1k10*10 pkt

Wyparowania (na każdy rodzaj): o identycznej wartości co obrona z magii

Odporności: po 25 pkt + ze współczynników.

Po każdym nowym (od czasu wykreowania) POZ półboga Żywotność i SF ich wzrastają o 50 pkt, natomiast pozostałe współczynniki (w tym obrona z magii, każde wyparowania i biegłość) o 10 pkt. Wzrost ten nie dotyczy oczywiście CH i ZW. W wypadku, gdy półbóg zginie i zostanie przywrócony do życia, tedy przydzielane są mu kompletnie nowe sługi. Ich parametry losuje się ponownie. Oznacza to utratę ewentualnych premii z nabytych POZ.

Sługi zła [Podczas losowania dodaj 100 pkt do SF, 20 pkt do biegłości i po 10 pkt do wyparowań]: Wyglądają jak 2 metrowego wzrostu rogate, humanoidalnego kształtu istoty, o kostropatej czerwonej skórze z czarnymi guzkami. Są lekko garbate, mają zgięte w kolanach nogi, zapadnięte czerwone oczy i długie pazury na palcach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą ręką (w tym losuje się im biegłość). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premii z SF) 120 tnących ran (współczynnik uszkodzeń x2). Walka łapami przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 30 pkt (po 15 za łapę). Każda łapa ma ZASIĘG 1 i 0, a opóźnienie ataku równe 3 segmenty. Są niewrażliwe na wszelkie niemagiczne trucizny i mogą oddychać nawet zatrutym powietrzem. Widzą w każdych ciemnościach.

Sługi neutralności [Podczas losowania dodaj po 100 pkt do ŻYW i SF, oraz po 10 pkt do wyparowań]: Są to 2 metrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie stojącego na tylnych łapach niedźwiedzia. Ich usadowiona na stosunkowo długiej szyi głowa jednak jest lepiej uzębiona i większa. Skórę pokrywa gęsta, oliwkowa sierść. Mają czerwone oczy i długie pazury na łapach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą łapą (w tym losuje się im biegłość), oraz zarazem pyskiem (ta sama wartość biegłości). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premii z SF) 100 tnących obrażeń, zaś pysk 100 kłutych (współczynniki uszkodzeń x2). Walka łapami i pyskiem przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 40 pkt (po 15 za łapę i 10 za pysk). Każda łapa ma ZASIĘG 1 i 0, natomiast pysk tylko 0. Opóźnianie ataku łapy równe jest 3 segmenty, zaś pyska 5. Pojawiając się jest ich zawsze o jedno więcej niż wynika to z poziomów Półboga.

Sługi dobra [Podczas losowania dodaj 50 pkt do ŻYW, oraz po 10 pkt do ZR, SZ, Biegłości i Obrony (z magii)]: Są to 2 metrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie rasę, do której należy półbóg. Wyróżniającą ich cechą poza czerwonymi oczyma jest posiadanie pary upierzonych skrzydeł (analogicznych jak u aniołów). Umożliwiają im one powolne latanie (maksymalnie

z prędkością 1/10 SZ liczonej w metrach/rundę). Sługi dobra są w stanie walczyć tylko za pomocą broni. W każdym jej rodzaju mają identyczną biegłość (tą wylosowaną). W wypadku jednak walki półbóg musi im ją ofiarować (podczas "odejścia" zostawiają ją). Umieją też posługiwać się tarczami.

Uwaga: Za pokonanie 1 (wrogięgo) sługi jest 50 PD (x2 w wypadku skrajnego charakteru).

BOSKI FANATYZM [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + specjal.

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: wojsko (żołnierze lub rycerze) w promieniu 10 metrów/POZ

OPIS: Czar ten na podległym wojsku pozwala stworzyć specjalne wrażenie podczas przemowy przed bitwą. Tych co wysłuchali półboga nieprzerwanie minimum przez 3 rundy otaczani są potężnym zaklęciem. Powoduje ono, że każda z tych postaci na czas całej walki znajduje się w stanie fanatyzmu (patrz opis CH). Efekt ten mija, jeżeli nie rozpocznie się ona w przeciągu najbliższych rund (1/POZ). Każdy poddany temu czarowi żołnierz lub rycerz w tym czasie może walczyć bez problemu będąc w dowolnej fazie agonii, aczkolwiek jej zmniejszanie jest w stanie go zabić. Wierzący w tego półboga w trakcie tej walki odnoszą od każdego ciosu tylko połowę przynależnych im obrażeń, a ponadto są w stanie walczyć nawet będąc już martwym, jako, że dopiero rany wywołujące regenerację są w stanie ich eliminować. Wyleczenie śmiertelnie rannego przed końcem Boskiego fanatyzmu pozwala mu nadal żyć. W momencie, gdy dany żołnierz (itp.) przerwie ciągłość walki na dłużej niż 10 rund, to efekt tego czaru automatycznie na niego przestaje działać (odniesione uprzednio rany traktuje się wtedy normalnie).

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zdecydować o dodatkowych efektach czaru, jednakże zawsze w momencie rzucania tego czaru półbóg naraża się na 1% szansę Zauważenia przez "niechętne" mu bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

CZYTANIE MYŚLI [Sugestia]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: 0

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

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

OPIS: Koncentrując się na danej istocie półbóg przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne myśli (przemyśliwania, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub "dziwnych" MG modyfikuje efekt lub/i wręcz uniemożliwia cokolwiek 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 półbogowi przedwcześnie kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także Psychiczna tarcza.

WKLĘCIE PRZEMIANY [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni (specjal.)

OPIS: W magicznym miejscu, w którym półbóg pochowa zabalsamowaną (itp.) część swego ciała przy pomocy tego czaru jest w stanie stworzyć mały kontakt z przychylną mu Sferą Egzystencji. W miejscu tym może zakłócić pierwszą przemianę, która mu wyjdzie (aczkolwiek przez to w tej chwili nie zadziała). Przy każdej próbie zaklęcia tu takiej przemiany szansa na zauważenie przez niechętne mu Bóstwa (a więc na KARĘ BOSKĄ) równa jest % ryzyka przemiany, podwojonemu na każde 150 UM Półboga. Przemiana ta zostaje jednorazowo uaktywniona (jakby życzył sobie tego półbóg) w momencie, gdy pierwszy raz w tym miejscu zostanie wypowiedziane jego imię. Istota, która to uczyniła ma jednak szansę (równą % ryzyka przemiany) zostać zauważona przez niechętne mu bóstwa. Udana zauważenie z reguły, kończy się dla niej KARĄ BOSKĄ. Półbóg posiadający minimum 150 UM, to jest w stanie spowodować, by przemianę tą można było uaktywnić 1 raz na swój POZ. Jeżeli UM półboga w momencie rzucania wynosiły minimum 300, to jest w stanie dodatkowo spowodować, by uaktywniała się ona tylko w określonych sytuacjach lub działała tylko na określone istoty. Posiadający minimum 450 UM półbóg jest w stanie spowodować, że miejsce takie będzie uaktywniało przemianę za każdym razem po wypowiedzeniu jego imienia.

Uwaga: Wrogowie wiary półboga (innowiercy), którzy zniszczą miejsce zaklęcia przemiany mogą liczyć na nagrodę od swego bóstwa. W momencie po raz pierwszy od tego momentu zauważenia przez nie dostają np. 1k100*10 PD lub jakąś określoną pomoc (decyduje MG).

SZÓSTY KRAĞ

UZDROWIENIE [Energia]

KRAĞ: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 120 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrawienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

SŁOWO BOŻE [Szok]

KRAĞ: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment (+ specjal.)

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe

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

OPIS: Półbóg wołając tego słowa potrafi zabić, sparaliżować umysł, ogłuszyć oślepić lub odstraszyć istoty do których jest ono skierowane. Dzieje się tak jeśli tylko ich odporność na przetrwanie nie przełamie czaru (udany % rzutem na szok). Efekt tego czaru w zależności od wcześniejszego, zadeklarowanego zamysłu półboga. Może on być chwilowy (nie dotyczy śmierci) lub nawet stały (wskrzesić istotę zabita tym czarem można tylko po wcześniejszym zdjęciu klątwy).

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

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

Uwaga: Półbogowie o etosie związanym ściśle z powietrzem mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

GROM [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIEĞ: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ

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

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

OŁTARZ BOSKOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 dzień

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zakłęcie to może być rzucone na kamienny posąg odzwierciedlający półboga. Pozwala tym samym objąć ochroną dowolnych wymiarów zamkniętą komnatę lub jaskinię w której się on znajduje i którą półbóg ustanowi, jako swoje święte miejsce. Najczęściej w przyszłości będzie to jedno z centrów wiary w niego. Zakłęcie to tworzy cały ten obszar magiczny, dzięki czemu np. ściany mają 2 razy większą wytrzymałość. W niektórych przypadkach ołtarz chroni przed niektórymi niespodziankami np. małe trzęsienie ziemi, itp. zależnie od MG. Miejsce to daje moc półbogowi gromadzenia 2 razy większej ilości PM w trakcie medytacji (dokładnie 1k10 PM dziennie. W subtelny (zależnie od MG) sposób nawet śpiącego lub medytującego półboga czar ten informuje o nadejściu i tożsamości intruzów. Zakłęcie to chroni przed dostaniem się do środka niepowołanych istot. Oznacza to, że każda istota nie dysponująca Antymagią wejście do środka może skutecznie forsować tylko 1 raz dziennie. Odbywa się to kosztem 1 rundy i 1k10*10 obrażeń.

Przejście do środka jest możliwe jednak tylko po udanym % rzutem na zaklęcia. Do wnętrza nie można dotrzeć też żadnym czarem. Dodatkowo w obrębie obszaru czaru przeciwnicy bronią się przed czarami półboga tylko na połowy wartości odpowiednich odporności. Jeżeli podczas rzucania Ołtarzu boskości półbóg dysponuje minimum 200 UM to jest w stanie spowodować, by czar ten intruzom obniżał AntyMagię o 1(%) na swój POZ. Przy 400 UM potrafi spowodować, by ołtarz taki mógł zakląć w sobie pierwszy rzucony tu czar i jeżeli dołączy się odpowiedni PM, to za odpowiednim hasłem nawet co rundę można uaktywniać nim ten czar (wykorzystującym też i PM).

Uwaga: Maksymalnie ołtarzy boskości nie może być więcej niż 1/POZ półboga. Przy rzucaniu tego czaru półbóg bierze na siebie ryzyko (równe 1% na POZ), że zostanie zauważony przez niechętnie mu bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

SIÓDMY KRAĞ

SCHRONIENIE [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15 PM/osobę

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)

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

OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Półbogowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca.

Postać, która nie chce "udać" się z Półbogiem lub nie jest w stanie zdecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3.

Udane oparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

FALA EWIDENTNOŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ

OPIS: Co rundę od Półboga rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej ZASIĘGU. Zaklęcie to moc odsyłania na swój własny Plan istot innoplanowych, które nie odeprą jego % rzutem na odporność nr. 3. W każdej rundzie trwania czar ten w zależności od woli i etosu Półboga istotom złym, neutralnym albo dobrym zadaje lub leczy 10–100 ran (1k10*10). Martwiaki, które obejmie czar muszą wykonać pozytywne % rzuty na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4). Obydwa nieudane powodują, że martwiak zostaje odwrócony, albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Półbóg przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

SAMOWSKRZESZENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 280 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)

OPIS: Czar ten naznacza daną istotę magią, która uaktywnia się jednorazowo po 1k5 dniach od momentu śmierci. Daje to szansę przywrócenia życia temu zmarłemu. Jest to możliwe, jeżeli ciało ofiary jest kompletne, w całości i nie ulega rozkładowi (itp). Postać taka by wrócić do grona żywych musi przyjąć z powrotem swoją duszę do ciała, a jest to możliwe, dopiero gdy zrobi pozytywny % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego dusza ulega rozpadowi, a postać nie może wrócić do grona żywych. Postać wskrzeszona jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran, ale mimo tego jest tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień. Ciało postaci wskrzeszonej jest brzydsze (traci 1/10 część prezencji). Także na stałe maleje odporność na szok (o 1/10 część tej odporności).

Uwaga: Jeżeli Półbóg wskrzesza istotę nie wierzącą w niego (np. innowiercę, ateistę), to naraża się na zauważenie przez niechętnie mu Bóstwa. Szansa tego Zauważenia równa jest 1% na POZ Półboga, jednakże, jeżeli ono zaistnieje, tedy z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

MAJESTAT [Czar specjalny]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca Kleryk lub Rycerz (specjal.)

OPIS: Czar ten przywdziewa w potężne zaklęcie podnoszące postać do rangi nadnaturalnych istot i nadające nadprzyrodzone cechy. Istnieją 3 odmiany majestatu. Rzucając ten czar Półbóg wybiera jeden jego rodzaj, jako, że dopóki on się nie skończy nie może zadziałać inny. Majestat Boskości Pod wpływem jego postaci otacza przedziwna świecąca aura. W każdej rundzie jest ona widoczna

tylko dla spoglądających na nią, a więc działa tylko na nich. Intensywność światła ma moc oślepienia (na stałe) każdej wrogiej istoty, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na połowę swej odporności na zaklęcia. Mimo udanego rzutu atakujący postać noszącą ten majestat musi przymrużyć oczy i częściowo jest jakby ubezwłasnowolniony. W praktyce taka postać względem noszącego majestat ma o połowę mniejsze Trafienie, Obronę, Umiejętności Magiczne i odporność na strach. Majestat Władzy Pod wpływem jego postać otacza delikatna złota aura, dzięki czemu postać zyskuje ogromną moc podczas wypowiadania swych słów. Słyszący je muszą wykonać % rzut na sugestię, inaczej decydują się wykonać zawarte w nich polecenie, a ponadto święcie wierzą, że słowa te są "czystą" prawdą. W wypadku skierowania w jednej rundzie słów tylko w kierunku 1 istoty efekt tego zaklęcia zostaje odparty tylko, jeżeli postać ta wykona % rzut na połowę odporności na sugestię. Majestat ten działa tylko na posiadające słuch i inteligencję większą od 10 pkt. Majestat Mocy Pod wpływem jego ruchy postaci są energiczne i wydają lekki metaliczny szczeł. W praktyce okazuje się, że jej naturalna siła fizyczna ulega pięciokrotnemu zwiększeniu, a ponadto nie są w stanie jej zranić żadne czynniki, które jednorazowo zadają mniej niż 500 obrażeń.

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej ZASIEĞ 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.

ÓSMY KRAĞ

RĘKA BOSKA [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń Półboga (ew. współwyznawcy)

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

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

PRZEISTOCZENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 8 rund

ZASIEĞ: bez ograniczeń (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg lub wyznający go kleryk

OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru można przeistoczyć siebie w dowolną istotę. Może to także odnosić go do wyznającego go kleryka, pod warunkiem jednakże, że on tego chce. Przeistoczenie może odbyć się tylko w tą istotę, którą wizualnie widział i empirycznie za życia ją dotykał, a ponadto jeżeli w momencie rzucania czaru ma jakikolwiek jej fragment. Po przeistoczeniu przyjęta nowa forma pod względem współczynników odpowiada tym, które miał wzorzec, jednakże dodatkowo jest ona magiczna, a więc jej takie cechy jak Żywotność, oraz Obrona i Wyparowania ze skóry ulegają podwojeniu. Postać w nowej formie (po przeistoczeniu) zachowuje umiejętności własne, jak i tej nowej formy. Powoduje to np, że półbóg przeistaczając się w smoka zachowuje umiejętności profesjonalne, jak i wyuczone później, oraz posiadane biegłości (tak więc może walczyć bronią, jeśli jest w stanie wsiąść ją umiejętnie w łapę). Dodatkowo przemieniona postać zachowuje naturalne umiejętności i biegłości przybranego przez nią ciała. W wypadku przeistoczenia w smoka daje to np. możliwość ziania lub umiejętność kontroli otoczenia, zaś po przeistoczeniu w trolla między innymi zdolność regeneracji. Osoba pod wpływem tego czaru może wybrać czy korzysta aktualnie z własnych cech intelektualnych (INT, MD, UM, CH i WI), czy z tych przybranej postaci. W wypadku odporności postępujemy jednak inaczej: fizyczne zależą tylko od cech przybranej postaci, zaś psychiczne dodatkowo są zwiększone o premie wynikające z profesji i współczynników intelektualnych postaci pierwotnej. Po wypowiedzeniu uzgodnionego wcześniej hasła można w dowolnym momencie wrócić do naturalnej postaci (trwa to jednakże aż 8 rund) i po ponownym wypowiedzeniu można się znowu przemienić (oczywiście w tą samą co uprzednio formę).

Uwaga: Rzucenie tego czaru na osobę, już będącą pod jego wpływem niweluje działanie poprzedniego.

SOBOWTÓR [Polimorfia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: k10 godzin

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjal.)

OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru jest w stanie oddzielić z własnego ciała identyczną pod względem wyglądu i charakteru postać. Jest to możliwe jeżeli podczas rzucania tego czaru półbóg był nagi i nikt mu nie przeszkodził. Sobowtóra traktuje się jak normalną żywą postać z tego samego poziomu i o identycznych cechach co Półbóg, przy czym współczynniki mają te same wartości co jego naturalne. Podczas tej polimorfii nie przenoszona jest magia, która aktualnie towarzyszy pierwowzorowi. Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga nr. 1–10, a więc może rzucać czary Półboskie, jeśli pozna ich formuły. Nigdy jednak nie ma dostępu do przemian i wyższych zdolności profesjonalnych, a także nie może być podnoszony na wyższe poziomy lub wskrzeszany. Z postacią sobowtóra półbóg tak jest złączony psychicznie, że utrzymuje stały telepatyczny kontakt (bez potrzeby rozproszenia uwagi), kierując nią przy okazji, tak jakby sam był na jej miejscu. W momencie, gdy ginie Półbóg jego duplikat też umiera, jednakże dopiero po dniu i przez ten czas zachowuje się tak, jakby życzył sobie wcześniej Półbóg. W wypadku śmierci sobowtóra Półbóg musi wykonać % rzut na szok, inaczej także umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę wartości tej odporności (nr. 4), wtedy powoduje to takie wyczerpanie półboga, że przez dzień jest nieprzytomny.

Uwaga: Rzucenie tego czaru ponowne, gdy jeszcze sobowtór żyje automatycznie zabija starszego z nich.

DIAMENTOWA SKÓRA [Zakłęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godz./POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (specjal.)

OPIS: Czar ten chroni daną postać przed wszelkimi zranieniami niemagiczną bronią, a na inne bronie i czynniki katastroficzne daje moc wyparowania 200 + 20 ran na POZ Półboga. Dodatkowo o 50 pkt ulegają zwiększeniu wszystkie odporności fizyczne i na niektóre czary specjalne (np. typu Wybuch, Eksplozja). Zakłęcie to automatycznie nie działa, jeżeli postać na sobie zbroję lub ubranie dające w sumie więcej niż po 10 pkt wyparowań.

Czar ten niszczy pierwszą próbą spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.

OBLICZE ŚMIERCI [Iluzja]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istoty widzące twarz Półboga)

OPIS: Oblicze twarzy (Półboga) na czas trwania czaru przybiera w zależności od zamysłu charakterystyczną jasną lub ciemną aurę. Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiegokolwiek wrogie zamiary (choćby przypadkowe) muszą wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej giną (śmierć umysłowa). Możliwość wywołania tego sprawdza się w każdej rundzie, w której dana istota spojrzy w twarz półboga (podczas walki jest to raczej automatyczne). Czar ten nie działa jednakże na martwiaki.

Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

DZIEWIĄTY KRAĞ

GROM BOŻY [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 45 PM

CZAS RZUCANIA: 11 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

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

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

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

NAWRÓCENIE [Sugestia]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 11 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Czar ten powoduje, że innowierca staje się niewierzącym, niewierzący wierzącym, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i Półboga jest w stanie bez wahania poświęcić własne życie. Czar ten ma efekt tylko, gdy ofiara nie wykona udanego % rzutu na sugestie (odporność nr. 2). Postać, która z powodu tego czaru zmieni wiarę w BOGA od nowa losuje współczynnik wiary. W wypadku jednak modlenia się do nowego boga, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji, wybranej przez MG może nastąpić zauważenie przez poprzednie bóstwo (% rzut na Zauważenie wykonuje MG). Najczęściej kończy się to Upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów MG ma prawo zdecydować o Karze boskiej.

GENIUSZ [Zaklęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 000 PM

CZAS RZUCANIA: 9 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zaklęcie to czasowo aż pięciokrotnie zwiększa intuicję postaci (z 1/10INT do 1/2INT). Postać, która zażyczy sobie korzystania z niej wykonuje % rzut na wartość aktualnej intuicji. Nieudany rzut (ewentualnie wynik w granicach 96–100) powoduje, że postać nie może powiedzieć na dany temat, a na dodatek kończy to działanie czaru. Udana rzut na intuicję oznacza, że postać na zasadzie wykorzystania swej inteligencji jest w stanie wykombinować poprawną odpowiedź na dane pytanie. Jest to możliwe tylko wtedy, jeżeli MG uzna, że posiadana wiedza przez taką postać jest w stanie nasunąć jej prawidłową odpowiedź. Podawane przez MG odpowiedzi powinny być najczęściej podawane względnie niezbyt jasno, a więc zalecane jest używanie zagadkowości, symbolizmu, czy niedomówień. W wypadku ponownej próby "rozgryzienia" tematu odpowiedź powinna być teoretycznie ta sama co poprzednio. W pewnych sytuacjach półbóg posiadający bardzo dużą wiedzę na temat danej istoty ma prawo odkryć jej imię. Odnosi się to szczególnie do istot pochodzących z innych sfer egzystencji, gdyż często dzięki temu można zdobyć nad takową władzę. Podczas takiej próby Półbóg może zauważony zostać przez niechące do tego dopuścić bóstwa i ukarany Karą boską. Sprawdza się to % rzutem na współczynnik Zauważenia Półboga.

GROBOWIEC BOSKOŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 dzień

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten może być rzucony tylko raz w danym życiu Półboga. Pozwala objąć ochroną dowolnych wymiarów zamkniętą komnatę (jaskinię, itp.), którą Półbóg ustanowi, jako swoje święte miejsce i w której w przyszłości zamierza założyć swój grobowiec. Zaklęcie to tworzy cały ten obszar magiczny, dzięki czemu np. ściany mają 2 razy większą wytrzymałość, itp., a do wnętrza nie można dotrzeć żadnym czarem. Zaklęcie to chroni przed dostaniem się do środka niepowołanych istot (tzn. pozwala 1 raz dziennie forsować to zaklęcie kosztem 10–100 ran – udane gdy przełamie się zaklęcie), oraz w subtelny (zależnie od MG) sposób informuje współwyznawców o tożsamości intruzów. Tam, gdzie czar ten pokrywa się z czarem Ołtarz boskości, to efekty ich się w pewien sposób sumują (np. ściany mają 4 krotnie większą wytrzymałość, a każda próba sforsowania zaklęcia kosztuje 20–200 ran). W niektórych przypadkach miejsce te chroni przed niektórymi niespodziankami np. małe trzęsienie ziemi, itp. zależnie od MG. Najważniejszą cechą tego czaru jest ochrona ciała półboga przed zbezczeszczeniem. Wykonuje on to w sposób aktywny i bierny. Chroniąc biernie powoduje, że pochowane na tym obszarze ciało Półboga jest fizycznie niedostępne. Jest to spowodowane tym, że przechodzi ono na Półplan Równoległej Egzystencji i praktycznie, poza iluzyjnym odbiciem nie ma go tu. Sprowadzić je można tylko poprzez udane użycie przemiany półboskiej pt: Odwrócenie magii. Aktywna ochrona tego miejsca potężną magią wspiera obrońców – współwyznawców i osłabia napastników. W praktyce oznacza to, że wszyscy napastnicy lub postacie neutralne znajdujący się tu mają o połowę mniejsze Trafienie, Obronę i UM, a ponadto doznawane przez nich rany automatycznie zwiększone są dwukrotnie. Odwrotnie Obrońcy grobowca. Ich Trafienie, Obrona i nawet UM są dwukrotnie większe, natomiast doznawane rany są dwukrotnie mniejsze. Oczywiście dotyczy to tylko współwyznawców, jako że inni obrońcy nie mają tych premii. Wyjątkową cechą tego miejsca jest fakt, że istoty, które pozostaną tu przez minimum 100 dni zostają jakby przejęci przez magię tego miejsca. Nie pozwala to im umrzeć śmiercią naturalną, a więc z powodu głodu, pragnienia lub ... starości. Po przeżyciu tu pierwszego roku ich ciało starzeje się dziesięciokrotnie wolniej niż normalnie. Ujemną stroną tego faktu jest to, że w wypadku opuszczenia tego miejsca ...rozsypany się oni w proch. To samo dotyczy niemagicznych przedmiotów wyniesionych stąd lub magicznych, którym nie wyjdzie % rzut na wytrzymałość.

Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru Półbóg bierze na siebie ryzyko (równe 1% na POZ), że zostanie zauważony przez niechętnie mu Bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

PRZEJŚCIE NA INNY PLAN [Zaklęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 900 PM + 100/osobę

CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg + 1 osoba/2 POZ

OPIS: Zaklęcie to jest w stanie przenieść jednorazowo na inny Plan (Półplan) Egzystencji 1 osobę na każde 2 poziomy Półboga (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. Półbóg 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 Półboga. Każda istota przechodząc w ten sposób na inny plan Egzystencji zmuszona jest wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego czaru pojawia się na danym planie egzystencji martwa.

DZIESIĄTY KRAĞ

POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 200 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznaczący

OPIS: W zależności od sytuacji Półbogowi lub współwyznaczącemu może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo).

Uwaga: w momencie, gdy Półbóg w jakiś zadowalający sposób nie będzie się za to odwdzięczał, to czar może w przyszłości nie mieć efektu.

SFERA UZDROWIEŃ [Energia]

KRAĞ: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

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

WOLA [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Półboga w celu przyniesienia korzyści przeznaczeniu (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedynczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiegokolwiek przekleństwo lub klątwę.

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

ODRODZENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godz.

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjal.)

OPIS: Czar ten daje możliwość odrodzenia siebie w dowolnym momencie po śmierci i w dowolnym miejscu (które w życiu widział). Pozwala on zregenerować ciało i przywrócić (do pełni) Energię Życiową (z automatycznym Samowskrzeszeniem), o ile postać przetrwa szok wskrzeszenia (patrz opisy odpowiednich czarów).

Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru na kogoś innego Półbóg bierze na siebie ryzyko równe 1% na POZ (Pb.), że zostanie zauważony przez niechętnych mu Bogów, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 100 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).

PIERWSZY SPECJALNY KRAĞ

SĄD BOŻY [Czar specjalny]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 1000 PM

CZAS RZUCANIA: 1–100 rund

ZASIEG: normalny

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

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

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

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

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca

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

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

WYMAZANIE [Zakłęcie]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: 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 Półbóg naraża się na zauważenie przez niechętne mu bóstwa.

IDEALNY SOBOWTÓR [Polimorfia]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 600 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjal.)

OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru jest w stanie oddzielić z własnego ciała identyczną pod względem wyglądu i charakteru postać. Jest to możliwe jeżeli podczas rzucania tego czaru półbóg był nagi i nikt mu nie przeszkodził. Sobowtóra traktuje się jak normalną żywą postać z tego samego poziomu i o identycznych cechach co Półbóg, przy czym współczynniki mają te same wartości co jego aktualne. Podczas tej polimorfii przenoszona jest też magia, która aktualnie towarzyszy pierwowzorowi. Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga nr. 1–10 i 12–20, a więc może rzucać czary Półboskie (zna te same formuły co półbóg). Nigdy jednak nie ma dostępu do używania przemian (zdolność profesjonalna nr. 11). Wszystkie dodatnie cechy (i czary), które zazna wielki sobowtór mogą jednorazowo, automatycznie przechodzić też na własne ciało Półboga (i na odwrót), a więc np. rzucenie przez sobowtóra na siebie Uzdrowienia leczy także właściwego Półboga (ew. vice versa). Zdobyte PD przez jednego z nich automatycznie zwiększają ich limit u drugiego. Podniesienie na poziom jednego nich automatycznie podnosi analogicznie drugiego. Także nabycie nowych zdolności, wiedzy, czy tym podobnych umiejętności automatycznie naucza i drugiego. Z postacią sobowtóra półbóg tak jest złączony psychicznie, że utrzymuje stały telepatyczny kontakt (bez potrzeby rozproszenia uwagi), kierując nią przy okazji, tak jakby sam był na jej miejscu. W momencie, gdy ginie Półbóg jego duplikat też umiera, jednakże dopiero po dniu na swój POZ i przez ten czas zachowuje się tak, jakby życzył sobie wcześniej Półbóg (np. może próbować go wskrzesić). W wypadku śmierci sobowtóra Półbóg musi wykonać % rzut na szok, inaczej także umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę wartości tej odporności (nr. 4), tedy powoduje to takie wyczerpanie półboga, że przez dzień jest nieprzytomny.

Uwaga: Rzucenie tego czaru ponowne, gdy jeszcze sobowtór żyje automatycznie zabija starszego z nich.

KATAKLIZM [Energia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEG: wzrok

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

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

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

- **powódź** – ulewne deszcze padają non stop przez 1–10 dni, a ponadto po 1 dniu zalewa nieckowate tereny na głębokość 1k5 metrów.
- **trzęsienie ziemi** – objawia się potężnymi uskokami (przez 2–20rund) i każda istota/przedmiot ma 1% na POZ Półboga, że w danej rundzie wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną – 1 pkt/POZ Półboga), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar Maga).
- **susza** – na danym obszarze przez okres 1–10 miesięcy lub przez okres 1–10 lat na suchych obszarach nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości suszy ma szansę wyschnięcia.
- **zaraza** – pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i roznosiło przez 2–20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (1k10) faza ataku. Podczas niej następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie odparły jej % rzutem na odporność nr. 6 – zarazy. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, – 1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym wykonuje się % rzut na odporność nr. 6, czy się nie zaraziło). Zarazy najczęściej są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu rzucającego ją i maksymalnie może wynosić 1 na każde 5 POZ Półboga. itp. : zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).

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