

CZARY ALCHEMICZNE

PIERWSZY KRAĞ

ROZPOZNANIE TRUCIZNY (Trucizny)

KRAĞ: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja lub ekwiwalent

OPIS: Czar ten nie tylko wykrywa obecność trucizny we wskazanym miejscu, ale dodatkowo wykrywa jej siłę (np raniącą), efekt działania (dokładnie), przybliżoną trwałość (w zaokrągleniu do dni), a także, zależnie od MG inne przybliżone właściwości lub cechy. Manipulacje trucizną, tak rozpoznaną są łatwiejsze (oznacza to premię +10 pkt do szansy wyjścia takiej zdolności). W niektórych przypadkach MG może dać wskazówki co do antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10–50 pkt zwiększyć odporność na taką truciznę.

DYMNY OBŁOCZEK (Gazy)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 1 runda/POZ), ew. specjal. (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)

OPIS: Na wybranym polu lub we wskazanym miejscu wywołuje gazowy obłoczek ciemnego dymu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru. W praktyce dymny obłoczek całkowicie utrudnia widzenie i to zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na alchemików z UM powyżej 150 pkt, oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmurki zmniejsza Trafienie i wykonywane zdolności o połowy ich wartości. Postacie cicho zachowujące się w obłoczku są niewidoczne i niewyczuwane zapachowo dla istot na zewnątrz, dzięki czemu czar ten może służyć jako ochronny. W niektórych wypadkach (zależnie od MG) czar ten może wywołać dezorientację, jak i nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia przy którym powstał obłoczek decyduje % rzut na jego odporność nr. 2.

Uwaga: Skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (fiolce) uaktywnia się po jego rozbiciu. W praktyce aby czar ten pozostał w fiołce należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko zakorkować ją (najlepiej zrobi to pomocnik). Uda się to, jeżeli postaci takiej wyjdzie udanie % rzut na akt. SZ.

OGNIK (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: 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.

SKLEJENIE (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień + 10 godzin/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie powierzchnię 100 cm kwadratowych

OPIS: Na określony czas wiąże energetycznie dwie niemagiczne, stałe powierzchnie o określonych rozmiarach, tak, że do tego czasu nic prawie (poza magią) nie jest w stanie tego rozerwać. Czar ten dotyczy tylko trwałych, jednolitych, najlepiej dobrze dopasowanych substancji jak: metal (np. złamane ostrze), twarde drzewo (np. złamane wiosło), kamieni, itp (zależnie od MG).

ŻRĄCA PLAMA (Kwas)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: k10 rund (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: k10 cm kwadratowych + 1cm/3 POZ

OPIS: Czar ten jest w stanie pokryć daną powierzchnię płamą kwasu posiadającego żrące właściwości. Jeżeli pokrywa on martwą, niekamienną substancję, tedy w każdej rundzie daje 1 uszkodzenie/1 cm kwadratowy pokrytej powierzchni. W wypadku nałożenia takiej plamki na gołą skórę (o wyparowaniach średnio mniejszych od 50 pkt) czar ten zadaje w każdej rundzie działania 10 obrażeń/1 cm kwadratowy pokrytego ciała. Wykonanie danej rundzie udanego % rzutu na odporność nr. 8 powoduje, że w tej rundzie nie dozna się obrażeń. W rundzie, w której otrzymuje się rany czar ten o 20 pkt zmniejsza UM ofiary. Obrażenia zadane od kwasu jest w stanie leczyć jedynie Leczenie Poważnych Obrażeń. W wypadku poranienia oka postać nie widzi na nie i może być jedynie uleczona magicznie. Czar ten może być rzucony także selektywnie na wybrane miejsce. Aby czar osadzić na powierzchni koła o średnicy około 15 cm kwadratowych (a więc np na głowie, ręku) trzeba wykonać udany % rzutu na UM zmniejszone o 50 pkt. W wypadku bardzo małych celów (oczy, usta, run) MG może wymagać udanego % rzutu na UM zmniejszone nawet o 75–100 pkt. Nieudany z powodu tych ograniczeń % rzutu na UM podczas rzucania tego czaru oczywiście powoduje jego niezadziałanie.

OSMALENIE/STRĄCENIE OSADU (Gazy)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 metra kwadratowego + 1 metr/ 5 POZ, ew. 10 litrów + 1 litr/POZ

OPIS: Czar ten rzucony jako osmalenie (pokrycie osadem) nanosi na daną powierzchnię coś w rodzaju trudno zmywalnego (min. 1 dzień), czarnego pyłu. Osad ten pokrywa równomiernie tą powierzchnię, zasłaniającego ją całkowicie. W wypadku pokrycia twarzy postać wykonuje % rzutu na odporność nr. 7, albo łzawi dopóki nie umyje oczu (przez k10 rund). Łzawienie takie utrudnia o 40 pkt Trafienie, OB, UM, WI i większość wykonywanych czynności. Efekty te nie mogą się nakładać. Przy rzucaniu tej formy czaru alchemik musi wykorzystać grudkę ziemi, popiołu, lub innej, tym podobnej sypkiej substancji. Czar ten rzucony jako strącenie osadu w danej np. zanieczyszczonej cieczy strąca osad na dno, tak, że górna połowa jest bez osadu (np. czysta, zdatna do picia, niezatruta). Jest to w miarę skuteczny sposób pozwalający to uchronić pijącego z górnej warstwy od zarazków, zanieczyszczeń i wielu trucizn. Czar ten nie oddziela związków chemicznych, które związały się z daną cieczą.

OCZYSZCZENIE WODY (Trucizna)

KRAĞ: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr + 1 /3 POZ

OPIS: Zanurzając palce w określonej cieczy (w roztworze wody) wywołuje jej oczyszczenie z osadów, soli (np. morskiej), itp, a nieczystości zostają na dłoni. W niektórych wypadkach czar ten oczyszcza z trucizn, nieświeżości wody, chorób, zgnilizny, itp (zależnie od MG).

Uwaga: W roztworach niewodnych działanie czaru zależy od struktury cieczy i MG.

RYSA (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: normalny

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

OBSZAR DZIAŁANIA: rysa długości k10 cm + 1 cm/POZ, ewentualnie mniej (specjal.)

OPIS: Na danym materiale zostawia rysę. Rzucona na żywą istotę zadaje 1 pkt obrażeń na każdy cm długości rysy. Jest to widoczne w postaci przeciętej skóry, itp. Czar ten rzucony na miękki materiał (ubranie, papier, niektóre rodzaje drewna) zadaje 1 pkt uszkodzeń na każdy cm jej długości. Twardym i magicznym przedmiotom czar ten zadaje 1 uszkodzenie na każde 2 cm rysy.

Uwaga: Podczas rzucania tego czaru na kogoś Al. musi mieć w ręku ostry przedmiot, którym "naśladuje" na sobie zadawane rany – rysy.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku

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

Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEG: 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 część UM alchemika. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ alchemika 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 ofiarę 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 alchemika.

Uwaga: Rzucony na istotę 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 bagnie czy piasku.

DRUGI KRAĞ

BALSAM (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr łoju (płynnego tłuszczu zwierzęcego)

OPIS: Pozwala umagicznic naturalny tłuszcz zwierzęcy, tak, że po nasmarowaniu nim ciała obrażenia goją się dwukrotnie szybciej, tzn postać ma dwukrotnie efektywniejsze samozdrowienie. Czar ten traci swą moc w momencie rozkładu (itp) tego tłuszczu, a więc zależnie od temperatury, jakości, itp (zależnie od MG). Czar Konserwacja chroni przed takim rozkładem. Z 1 litra łoju potraktowanym tym czarem uzyskuje się 5 porcji, przy czym 1 porcja starcza na każde 0,5 metra wzrostu postaci. Wylanie 2 porcji takiego łoju na rany powodujące obniżanie się agonii powoduje jej zatrzymanie (z tym, że traci się na to 2 rundy). To samo może dotyczyć słabszych trucizn o raniącym działaniu. W połączeniu z niektórymi efektami (niektóre zioła, substancje, komponenty) czar ten może mieć inne zastosowania (zależnie od MG).

KONSERWACJA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr płynnej substancji lub 1 kg masy ciała stałego

OPIS: Daną objętość substancji zamkniętą trwale w naczyniu przechowuje w stanie jakby zmrożenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ewentualnie i przed odmagicznieniem (zależnie od MG). Trwa to aż do czasu ponownego odbezpieczenia naczynia. Czar ten przestaje działać także już w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza. Zakłęcie to można także wykorzystać do w innych sytuacjach (zależnie od MG) np.: jest w stanie zahamować gangrenę (czy inne zatrucie) palca, jeśli odpowiednio zabezpieczyć przed zewnętrznym środowiskiem dłoń, albo powstrzymać regenerację szybko odradzających się cząstek (odpowiednio małych) niektórych istot (np. trolli). W wersji "bojowej" czar ten może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedynczej gałki ocznej, z tym, że jest to w tedy dopiero skuteczne, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zakłęcia. Oczywiście nacięcie oka lub czar Leczenie ślepoty mogą zniwelować taki efekt.

NAWIERZCHNIA (Petryfikacja)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy + 1 metr/ 5 POZ

OPIS: Daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię czar ten jest w stanie zmienić na np. matową, spękaną, połyskliwą, itp, a także w niektórych wypadkach jej barwę (np. tą wynikającą od kąta padania na nią promieni słonecznych). Tworząc bardzo śliską nawierzchnię można spowodować przewrócenie się postaci na niej walczącej (udane, gdy nie wykonają % rzutu na akt. ZR). W innym wypadku tworząc zwierciadło na tarczy częściowo uodparnia się od ataków wzrokowych np. meduzy. Fizycznie powierzchnia ta nadal jest tym samym materiałem i nie można zrobić tym czarem nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na miękkim drewnie, czy na wielu odmianach minerałów.

MANIPULACJA CIEPLNA (Energia)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maks. 1 pole + 1 pole/10 POZ)

OPIS: Podczas koncentracji alchemik jest w stanie w każdej rundzie trwania czaru zmienić temperaturę niemagicznego ognia (rozgrzanej substancji, czy innego podobnego czynnika) dwukrotnie, w dowolną stronę. Taka zmiana temperatury podwyższa/obniża też ew. obrażenia zadawane przez taki ogień (zależnie od MG, ale najczęściej też 2–krotnie w każdej rundzie trwania). W niektórych przypadkach (zależnie od MG) czar ten działa też na istoty związane z żywiołem ognia i np. jest w stanie taką automatycznie spowolnić/ przyspieszyć (ew. osłabić).

DRAŻENIE (Petryfikacja)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: (specjal.)

OPIS: Po nałożeniu dłoni na określone podłoże czar ten w następnej rundzie tworzy pusty otwór o powierzchni ok. 100cm kwadratowych (10/10cm) i głębokości 1 cm. Po każdej 1 rundzie trwania czaru powiększa się on o głębokość 2cm. Czar ten jest w stanie przenicować każdą niemagiczną i nie sypką substancję lub przedmiot, zadając 1 uszkodzenie na POZ Alchemika w każdej rundzie trwania czaru. U większości całkowicie unieruchomionych istot (poruszenie się ofiary, ew. przedmiotu przerywa czar) umiejętnie umiejscowiony np. na głowie, kręgosłupie czar ten powoduje w 2–3 rundy natychmiastową śmierć lub paraliż. W wypadku "pancernych" istot, skalnego podłoża lub "twardego" okrycia ciała np. cięższą zbroją, MG może wydłużyć czas drażenia.

Uwaga: Czar ten działa też na golem, zadając im 2k10*10 obrażeń co rundę, ew. "zabija" jeśli zostanie umiejscowiony nad (ukrytym) ośrodkiem kierującym ich wolą. W wypadku tych istot z reguły dopóki nie zostaną "zaktywizowane", to nie zdają sobie sprawy z otrzymywanych ran.

WYWOŁANIE/POWSTRZYMANIE ODORU (Gazy)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 przedmiot, substancja, istota)

OPIS: Powstrzymuje wydzielanie, ew. wyzwala naturalny odór przedmiotu, substancji lub istoty, przy czym nie wpływa na ten, który już się rozszedł. W istocie żywej jest w stanie powstrzymać jej naturalne skłonności wydalania odoru (np. skunks przez ten okres nie może użyć swej najpotężniejszej broni), albo je wywołać (np. u człowieku powoduje zwiększone wydalenie potu, co w niektórych wypadkach może dwukrotnie zmniejszyć pozytywną reakcję do niego).

ROZGRZANIE/OSTUDZENIE SUBSTANCJI (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1kg/POZ)

OPIS: Jeśli alchemik koncentruje się na danym przedmiocie/substancji, to jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć jej naturalną temperaturę (ciepło właściwe) o 10 stopni na każdą rundę trwania, przez co substancja ta może np. ulec rozkładowi, parzyć. itp. Przedmioty magiczne mają na ten czar rzut obronny, a ponadto efekt ten w najlepszym wypadku jest tylko połowiczny.

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE MIKSTURY (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 litr/POZ (w jednym pojemniku)

OPIS: Dwukrotnie zwiększa/ zmniejsza czas trwania (działania) i okres ważności (użyteczności) większości niemagicznych i magicznych mikstur np. trucizn, przy czym w wypadku mikstur niemagicznych rzucony powtórnie działa kumulatywnie (ew. zależnie od MG)

OCZYSZCZENIE SUBSTANCJI (Trucizna)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji (specjal.)

OPIS: Z określonej ilości substancji działając słabym kwasem jest w stanie oczyścić ją mechaniczno–chemicznie od niepożądanych dodatkowych elementów, takich jak: ścięgna, nerwy, skrzepła krew, błoto, piasek. Dzięki temu szansa wyjścia dobrego ekstraktu przy

robienia mikstur jest z reguły o połowę (niż normalnie !) większa. Czar ten stosuje się głównie do oczyszczania komponentów potrzebnych do wyrobu magicznych ekstraktów, jednakże nadaje się też do oczyszczania np. jedzenia z tym podobnych zanieczyszczeń.

Uwaga: czar ten zużywa jednorazowo ok.10cm sześciennych wspomnianego kwasu.

ROZPOZNANIE ZAPACHU (Gazy)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (ewentualnie 1 porcja)

OPIS: W dowolnej porcji gazu wykrywa zapach (bez jego wdychania) i właściwości, jak efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne.

Uwaga: Niekiedy czar ten może dać wskazówki, co do możliwości zabezpieczenia się przed danym gazem lub co do antidotum na jego działanie (itp).

TRZECI KRAĞ

ROZPOZNANIE MINERAŁU [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: W dowolnej porcji czystego minerału wykrywa jego naturalną przynależność systematyczną (do jakiej grupy związków należy). Dodatkowo czar ten uświadamia naturalne właściwości substancji jak: efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew.

(zależnie od MG) działanie uboczne. Niekiedy czar ten może nasunąć informacje co do wartości lub wykorzystania minerału, czy co do zabezpieczenia się przed ew. jego działaniem (itp.).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

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 jako **Spowolnienie** 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.

STWORZENIE POWIETRZA [Gazy]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: specjal (dotyk)

CZAS DZIAŁANIA: stały, ew.(1 rundę/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1metr sześcienny/POZ co rundę (specjal.)

OPIS: Koncentrując się jest w stanie stworzyć przy pomocy małej ilości wody (ok. 10cm sześciennych) czyste powietrze. Jest ono możliwe do oddychania dla ludzi, ale nie pod ciśnieniem większym dwukrotnie od normalnego. Czarem tym można też np.

dwukrotnie podsyć siłę raniącą ognia (itp).

SPREPAROWANIE TRUCIZNY [Trucizna]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze Źródła) wodę czar ten umagicznia tak, że staje się ona dowolną trucizną, z jaką miał wcześniej empirycznie doświadczenie. Warunkiem stworzenia takiej trucizny jest więc fakt, że alchemik przeżył jej standardowe działanie na sobie, oraz, że w trakcie jego rzucania przypomniał sobie najpotrzebniejsze informacje o niej. Szansa wyjścia tej trucizny (o ile nie posiada się pełnej receptury przed sobą) równa jest 1/10 MD (liczonej w %) + 1pkt/POZ alchemika. Wartość tą można

zwiększać o 10pkt za: posiadanie przed sobą próbki tej trucizny, fakt, że kiedyś się już ją identyfikowało, za rozpoczęcie jej działania odpowiednim czarem, za udane wcześniej jej zrobienie, oraz za każde 100 posiadanych UM. Czarem tym uzyskuje się 1 porcję/POZ alchemika wodnego roztworu danej trucizny. Wiele trucizn nie działa lub ma zmienione właściwości pod tą postacią. Aby uzyskać np. sproszkowaną truciznę należy strącić osad (odpowiednim czarem), oraz odparować wodę bez jej podgrzewania (najlepiej czarem). Antyodporność takich trucizn najczęściej (zależnie od MG i typu substancji) jest analogiczna do aktualnej antyodporności (względem czarów) alchemika. Zabrudzenie lub wymieszanie z inną substancją, temperatura, itp. czynniki są w stanie zneutralizować lub zmienić działanie tej trucizny. Podobnie zetknięcie przez chwilę z powietrzem najczęściej po dniu neutralizuje, jednakże przeważnie nie dotyczy to tych pod postacią proszku (lub zabezpieczonych czarem Konserwacja).

NEUTRALIZACJA MIKSTURY [Zaklęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr/POZ (ewentualnie specjal. – maksymalnie 1 metr sześcienny/POZ)

OPIS: Pozwala na stałe zobojętnić działanie (unieaktywnić) małej ilości mikstury (np. trucizny). W wypadku większej ilości niż 1 litr/POZ czar ten działa czasowo (10 rund/POZ). Czar ten nie wpływa na już poczynione działanie mikstury (nie działa wstecz).

CIĘCIE MATERII [Petryfikacja]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: specjal. (dotyk/bliski)

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: długość: 1cm/POZ, szerokość: 1cm, głębokość: 1cm/POZ

OPIS: W każdej rundzie, w której alchemik dotyka jakąś stałą, kompletnie nieruchomą materię, to w miejscu dotykania powoduje jej selektywne rozcięcie na określoną długość, szerokość i głębokość. Jeżeli cięcie ma być przeprowadzane z większej odległości (bez dotyku), to każda materia (też żywe istoty) wykonują % rzut na petryfikację. Udany rzut oznacza, że czar ten w tej rundzie nie zadziałał. Cięcie materii jednorazowo potrafi zadać 3 uszkodzenia/POZ alchemika. Czar ten w zetknięciu z żywymi istotami potrafi zadać 30 obrażeń/POZ alchemika. Ilość ta zmniejszona zostaje o łączną wartość wyparowań na obrażenia tnące. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń jest wartością, która oznacza uszkodzenia pancerza.

OCZYSZCZENIE POWIETRZA [Gazy]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 pól sześciennych + 1/POZ (specjal.)

OPIS: Pozwala w danej przestrzeni dowolnie zanieczyszczone powietrze oczyścić z wszelkich niepożądanych gazów (np. trujących). Czar ten praktycznie słabo działa w przypadku jakichkolwiek podmuchów powietrza, jak np. przeciągi, wiatry, albo w wypadku specyficznego magicznego zatrucia, itp.

OBŁOCZEK NIEWIDZIALNOŚCI [Gazy]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry sześciennie +1 metr/5 POZ (specjal.)

OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) przezroczysty gazowy obłoczek. Wewnątrz niego każdy przedmiot, ewentualnie istota staje się niewidzialny dzięki otaczającym go załamaniom powietrza dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Czar ten wyjątkowo chroni też przed wzrokiem martwych istot i smoków. Sam obłoczek jest niewidzialny, jednakże wykrycie niewidzialności, gazu, czy magii powoduje jego odkrycie. Nie dotyczy to jednak tego co jest wewnątrz. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Wykonywana przez postać tak czynność wewnątrz obłoczka rozprasza go. To samo może nastąpić po rozproszeniu magii lub silniejszym podmuchu wiatru. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% 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 tego obłoczka można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Wyjątkowo jednakże, czyniąc to powoli i delikatnie (MG może wymagać np % rzutu na ZR) można opuszczać obłoczek lub ponownie wchodzić. Niewidzialna postać, broniąca się biernie w obłoczku, ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

SKRUSZENIE SUBSTANCJI [Petryfikacja]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ewentualnie maksymalnie 1 metr sześcienny/50 pkt UM

OPIS: Powoduje pęknięcie widoczne jako rysy, określonej stałej, niemagicznej, w miarę jednorodnej substancji jak drewno, kamień, metal (z wyjątkiem mitrylu). Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). żywym i animowanym istotom zbudowanym z tych substancji czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/ POZ alchemika. Jeżeli postać jest okryta zbroją, to czar ten zawsze działa na największą, zewnętrzną jej część.

WYBUCH [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (specjal.)

OPIS: Na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch energii, który ma dużą siłę niszczenia tego, co znajduje się w jego zasięgu. Fala cieplna tego wybuchu zadaje 1k10*10 obrażeń + 10 obrażeń/POZ alchemika. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 postać otrzymuje tylko połowę obrażeń. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły wybuchu. Istoty znajdujące się na polach sąsiadujących z epicentrum automatycznie odnoszą tylko połowę obrażeń. Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają całkowitą masę mniejszą od 10kg (40SF)/POZ alchemika lecą na k5 metrów, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W niektórych przypadkach np. delikatnych (szklanych) przedmiotów należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu. Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe nie więcej niż dwukrotnie albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrócenie lub przesunięcie. Czaru tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) można ten czar skumulować na takiej rzeczy. Zasięg czaru ogranicza się tylko do epicentrum. W takim wypadku postacie żywe otrzymują 1k10 obrażeń +1/POZ alchemika, zaś wybrana rzecz uszkodzenia o wartości dziesięciokrotnie większej.

CZWARTY KRAĞ

ODWODNIENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten głównie służy do odwadniania takich związków, jak alkohole, kwasy, zasady, trucizny. Mimo, że niekiedy potrafi to zmienić ich właściwości wykorzystuje się go do uzyskania bardziej stężonych tych związków. W praktyce odpowiednio do substancji (decyduje MG) zwiększa to antyodporność lub/i moc. Czar ten rzucony na małą ilość cieczy (maksymalnie na 1 litr/POZ), to pozbawia ją średnio 90% wody. Nie dotyczy to wody bezpośrednio wchodzącej w skład związków chemicznych. Jeżeli czar ten zostanie rzucony na stałą substancję, to z 1 kg jej wydzieli około 10% jej stanu wody na zewnątrz. Można ją pobrać w wypadku wcześniejszego podstawienia naczynia. W niektórych przypadkach odwodnionym substancjom wykonuje się % rzut na trwałość (np. na 10%), czy ich właściwości nie uległy zmianie (zależnie od MG). Bezpośrednio rzucony na istotę żywą (trzeba ją dotknąć do miejsca niczym niechronionego) zadaje on 10 obrażeń/POZ alchemika i postarza o 1 rok/2 POZ alchemika. Zadane obrażenia traktuje się jako "poważne" (a więc nie do uleczenia przez Leczenie lekkich ran, Przywrócenie vitalności i samozdrowienie). Po nawodnieniu przez k100dni na każdy 1 odwodniony kg na każdy stan ten ma szansę cofnąć się (zależnie od MG).

ISKRY [Elektryczność]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/100 UM

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 pole/5 POZ)

OPIS: W danym miejscu wywołuje wyładowanie elektryczne widoczne jako snop iskier. Towarzyszą temu efekty świetlne i dźwiękowe. Nie przyzwyczajone do tego istoty o małej INT (mniejszej od 50 pkt) i zwierzęta są w stanie uznać widok ten za przerażający. Te z nich, które nie odeprą strachu (udany % rzutem na odporność nr. 2) uciekają. Na początku każdej nowej rundy mogą one ponownie próbować przełamywać ten strach. Czar ten także może zapalić łatwopalne materiały. Istoty znajdujące się na polu z iskrami otrzymują k10*POZ obrażeń. Przy udanym % rzucie na elektryczność postać odnosi tylko połowę obrażeń. Dodatkowo rzucanie czarów na takim obszarze jest niemożliwe.

Uwaga: Zależnie od MG i alchemika czar ten może mieć dużo większe zastosowanie np. przy robieniu fajerwerków, albo do niwelowania czarów opartych na magnetyzmie

POWIETRZNA OTOCZKA [Gazy]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wytwarza wokół postaci powietrzną otoczkę, która tworzy zamknięty jego obiekt wokół ciała i chroni przed działaniem każdego gazu, oraz przed brakiem powietrza (także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na powierzchnię). Czar ten także nie dopuszcza do dotyku przez istoty eteralne, oraz wszelkie gazowe, itp. W warunkach braku powietrza do oddychania czar ten umożliwia przetrwanie tego niedoboru.

Uwaga: Z reguły (decyduje zależnie od sytuacji MG) czar ten ma moc do połowy obniżenia raniącego wpływu niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się, itp.

WYDZIELENIE SUBSTANCJI [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji/POZ (specjal.)

OPIS: Z określonej mieszaniny substancji lub martwego ciała jest w stanie oddzielić 1 kg dowolnej znanej sobie części. Przykładowo z resztek ciała oddziela jakiś specyficzny fragment, jak skórę, mięśnie, kości, itp, ew. wykraja (pobiera) jej część, albo z jakiejś mieszaniny pobiera składnik np. z błota czystą wodę. Umożliwia to ze 100% wydajnością oddzielać komponenty z danego organizmu. Czar ten też potrafi luźną mieszaninę jednolitych mineralnych substancji mechanicznie rozdzielić (posegregować na podstawie różnic ciężaru właściwego) na poszczególne ich grupy (np. rozdziela lekkie opilki mityrylu lub adamandytu od ciężkich żelaza, itp zależnie od MG). Czar ten nie rozdziela substancji związanych chemicznie ze sobą, a jakie składniki mogą być wydzielone ustala MG (zalecenie jest by były to jednorodne składniki, części lub organa).

STWORZENIE MIKSTURY [Polimorfia]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Używając tego czaru plus odpowiedniego komponentu i porcji wyjątkowo czystej wody (źródlanej lub zrobionej przez oczyszczenie wody) otrzymujemy miksturę. Dana mikstura posiada jedną cechę użytego komponentu. Czar ten przenosi tylko cechy bierne i protekcyjne. Na przykład komponent z trolla umożliwia regenerację analogiczną jak w jego wypadku, a komponent z czerwonego smoka umożliwia niewrażliwość na ogień.

Uwaga: Czas działania czaru wynosi 1 rundę/POZ. W tym czasie można wypić miksturę lub rzucić na nią inne czary (np. Konserwacja). Czas działania mikstury od momentu jej wypicia trwa 1 rundę/POZ.

MANIPULACJA ŚWIETLNA [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 pole + 1 pole/POZ wokół (specjal.)

OPIS: W każdej rundzie koncentracji alchemik jest w stanie zmienić jasność danego źródła światła lub ciemności. Taka zmiana jasności podwyższa/obniża dwukrotnie zasięg, oślepiający wpływ na oczy oraz ewentualnie zadawane przez niego obrażenia (zależnie od MG, ale najczęściej też 2-krotnie na każdą rundę trwania w wypadku np. martwiaków). W rundzie, w której nie koncentruje się alchemik pozostaje ostatnio uzyskany stopień jasności, natomiast po zakończeniu czaru jasność wraca do pozycji wyjściowej. Zależnie od MG można przyjąć, że jedno przejście jasności będzie np. z mroku tworzyło półmrok, z półmroku naturalną jasność, z naturalnej jasności słoneczną jasność, ze słonecznej jasności oślepiającą jasność, itp (np. odwrotnie).

ANTIDOTUM [Trucizna]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ewentualnie stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr (specjal.)

OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze Źródła) wodę czar ten umagicznia. Staje się ona antidotum na działanie jakichkolwiek trucizn (nie regeneruje już poczynionych szkód). Tylko duży łyk takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość antidotum (połowa powyższej porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maksimum 10 rund/POZ przed)

pozwała dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund. Jakikolwiek zabrudzenie antidotum, itp. czynniki odmagiczniają ją. Tak samo samoczynnie odbywa się to po dniu, aczkolwiek w tym przypadku użycie czaru: Konserwacja na stałe zachowuje właściwości mikstury.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 20 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, a dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z poziomów i UM alchemika.

WYKRYCIE WARTOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (specjal.)

OPIS: Ustala przybliżoną wartość określonego, pojedynczego przedmiotu (z dokładnością około 10% w przypadku magicznego przedmiotu). Czar ten też ma szanse 5%/POZ alchemika wykryć wartość w przedmiotach o ukrytej magicznie wartości. Wartość jest ustalana według cen rodzimych alchemika – w innych krainach wartość przedmiotu może być inna.

KWASOWY ROZPRYSK [Kwas]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 pola/3 POZ (specjal.)

OPIS: Z małej ilości stężonego kwasu (10cm sześciennych min. 50 %) rozpylając go powoduje bardzo silny kwasowy rozprysk, który niszczy wszystko co znajduje się w jego zasięgu żywym istotom zadaje on 1k100 obrażeń +1 na każdy 1% stężenia kwasu, ew. połowę przy udanym rzucie obronnym na kwas. Dodatkowo po k10 rundach przedmiotom i substancjom wrażliwym na kwas, które się z nim zetknęły zadaje 1 uszkodzenie/2% stężenia (min. 25). Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd (zależnie od MG).

PIĄTY KRAĞ

SPREPAROWANIE NARKOTYKU [Trucizna]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 litr + 1litr/10 POZ)

OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (min. 0,1 kg/litr) niektórych ziół. Praktycznie nie jest ważne jakie użyte były zioła – byle by miały w sobie dużo wonnego "soku". W trakcie rzucania czaru alchemik ustala jakie ma mieć działanie tak powstały narkotyczny wywar. Właściwości mikstury nie można zmienić po rzuceniu tego czaru. Do wyboru rzucającego czar jest jedno z poniższych typów działania:

- **nasenne** – w każdej rundzie postać, która go spożyła wykonuje % rzut na odporność nr. 2; nieudany wynik oznacza uśnięcie.
- **miłosne** – po spożyciu postać staje się strasznie podniecona; co rundę sprawdza się % rzutem na sugestię czy żąda zapanuje nad rozsądkiem (nad swą wolą i umysłem).
- **halucynogenne** – po spożyciu % rzutem na iluzję sprawdza się czy na postać nie zaczną działać halucynacje (efekt zależy od sytuacji i MG).
- **hipnotyczne** – sprawdza się co rundę % rzutem na iluzję od kiedy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzała się w oczy tej ofiary i wymówiła jego imię (itp).
- **otumanienia** – sprawdza się co rundę % rzutem na szok od kiedy postać znajdzie się w stanie kompletnego otumanienia (nie kojarzy rzeczywistości).itd – zależnie od alchemika i zgody MG, ale nigdy nie wywołuje ran, czy zabija.

Trwałość działania mikstur narkotycznej od momentu wytworzenia wynosi jeden dzień. Po tym wszelkie jej właściwości zanikają bez względu czy nie zostały wykorzystane, czy już są objawami u ofiary. Czar: Konserwacja dowolnie przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres działania jej na ofiarę.

Uwaga: Jeden litr takiego wywaru starcza na zrobienie 8 porcji (objętości ok 1/10 litra każda).

OGNIOWY PODMUCH [Ogień]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2 metrów/3 POZ (specjal.)

OPIS: Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd (zależnie od MG). Po rzuceniu na małą ilość silnego ognia (min. wymagana jest silnie rozpalona pochodnia) powoduje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala rzeczy, które nie wykonały % rzutu na wytrzymałość. Zadaje to im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie przez to niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. żywym istotom czar ten zadaje 2k10*10 obrażeń od poparzeń. Przy udanym % rzucie obronnym na ogień otrzymuje się tylko połowę obrażeń. Dodatkowe rany w kolejnej rundzie mogą zadać łatwopalne przedmioty, które się uprzednio zapaliły. W wypadku użycia do tego czaru silnego magicznego źródła ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia czar ten zadaje dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.

OŚLEPIAJĄCY WYBUCH [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (specjal.)

OPIS: Czar ten działa analogicznie pod każdym względem jak czar Wybuch, jednakże dodatkowo towarzyszy mu oślepiający błysk. Wydzielające się światło jest tak intensywne, że uszkadza (na 1k10 godzin) wszystkie oczy istot, które spojrzały na błysk i nie wykonały udanego % rzutu na energię. Martwiakom wrażliwym na światło czar ten zadaje dodatkowo 2k10*10 obrażeń, albo nawet automatycznie zabija jeśli zarazem były w epicentrum i nie wykonały udanego % rzutu na połowę wartości odporności na energię (odporność nr. 5).

OBŁOK LEKKOŚCI [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny (specjal.)

OPIS: Wytwarza w danym miejscu bardzo zbity, zwiewny, półprzezroczysty gazowy obłoczek. Jest on w stanie unieść na sobie bez rozwiania się ciężar do 10kg/POZ alchemika. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, większość bardzo energicznych ruchów na nim, zbyt duży ciężar, itp czynniki powodują zniszczenie i rozwianie się obłoczka. Poza szczególnymi wypadkami (np. silny wiatr) obłoczek ten porusza się z maksymalną szybkością równą 5 metrów na rundę. Zwolnienie/przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie się i opadanie jest możliwe dzięki umiętnym ruchom ciała. Osoba nieprzeszkolona w tym jeżeli empirycznie nie zacznie eksperymentować nie ma możliwości kontroli lotu. Osoba siedząca na obłoczku ze skrzyżowanymi nań nogami jest w stanie z niego (jeżeli potrafi) np.: komenderować, rzucać przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich łuków. W takiej rundzie obłoczek nie może być jednak kierowany.

MAGICZNE PERFUMY [Gaz]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.(1 litr + 1 litr/10 POZ)

OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wody, z dodatkiem spirytusu i odpowiedniej ilości aromatycznych ziół (min. 0,1kg/litr). Zapach perfum jest zbliżony do użytych ziół. Jego intensywność (siła) zależy od ilości i jakości użytego spirytusu, gdyż zapach rozchodzi się na odległość 1metra (wokół)/10 ml użytego czystego spirytusu. Litr tak uzyskanego wywaru starcza na zrobienie 10 jednorazowych porcji (objętości 1/10 litra każda). Trwałość porcji wynosi 1dzień, aczkolwiek czar Konserwacja wydłuża ją w nieskończoność. Działanie takich perfum objawia się wydzielaniem magicznej woni. Ma ona możliwość działania tylko, jeżeli rozchodzić się będzie od pojedynczej żywej istoty. Od momentu po perfumowaniu woń taka utrzymuje się przez okres 1k10*10 rund + 10 rund/POZ alchemika. Silny wiatr, smród, i tym podobne czynniki mogą skrócić ten okres (nawet 10–krotnie). Podstawowe działanie magicznych perfum powoduje, że powąchanie w odpowiedniej sytuacji (np. oficjalnej) rozchodzącej się woni stwarza wrażenie, że postać ją wydzielająca ma dwukrotnie większą prezencję. Otumanienie to dodatkowo działa na postaci, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 7. Postacie takie zaczynają się uważać za przyjaciół osoby od której pochodzi zapach. Nie dotyczy to jednak sytuacji, jeżeli wcześniej zostały zaatakowane przez nią. Ofiara wpływu zapachu może zmienić swoje nastawienie do postaci od której rozchodził się zapach tylko, jeżeli da ona powód do zmiany nastawienia (decyduje MG). W trakcie rzucania czaru alchemik dodając pewne komponenty może stworzyć inny rodzaj działania woni. Dodając szczyptę czystej siarki powoduje się, że rozchodząca się potem woń jest tak ostra, że pozbawia możliwości używania zmysłu węchu dla istot, które poznały ten zapach. Dodając kawałek części ciała (np. włos) jest w stanie stworzyć odmianę miłosnych perfum. Istota do której należał ten fragment ciała, jeśli wdycha ten zapach, to w każdej rundzie musi odeprzeć działanie tego gazu (udanym % rzutem na

odporność nr. 7), inaczej zakochuje się w istocie, która go wydzielala. Efekt ten jest adekwatny do zauroczenia (patrz też czar Urok).

OPÓŹNIENIE [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (do 1 godziny/POZ, ewentualnie +/- k10 godzin)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar (specjal.)

OPIS: Jednorazowo o dowolną ilość czasu zadeklarowaną przez alchemika (maks. 1 godz./POZ) opóźnia moment zadziałania czaru rzuconego w następnej rundzie. Czar ten nie zmienia jednakże obszaru działania czaru na który wpływa. Niezależnie od innych czynników istnieje jednak szansa, że czar nie zadziała w wybranym momencie. Po rzuceniu tego czaru MG wykonuje % rzut. Wynik 1–10 oznacza, że czar zadziała wcześniej o 1k10 godzin (w praktyce więc może zadziałać natychmiast po rzuceniu). Wynik 11–90 oznacza działanie w zamierzonym czasie, zaś wynik 91–100 oznacza dodatkowe opóźnienie w zadziałaniu o k10 godzin.

Uwaga: Jeżeli opóźniany czar wymaga specyficznej kontroli rzucającego lub rzucanie jego nie mieści się w rundzie to MG może założyć niezadziałanie jego.

SKROPLENIE [Gaz]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześciennie + 1 pole/2 POZ (specjal.)

OPIS: Dana objętość wilgotnego powietrza, gazowej chmury, itp jest skraplana, przy czym z objętości 1 pola uzyskuje się ok. 1k100cm sześciennych cieczy.

ZŁOTO GŁUPCÓW [Polimorfia]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 sztuka metalu/POZ)

OPIS: Jednorazowo określoną ilość krążków metalu wielkości monety czasowo zamienia złote. Są one identyczne w kształcie, ale mają wszelkie parametry złota (duży ciężar, złoty odbłask, odpowiednia twardość). Autentyczność tych monet można wykryć jedynie chemicznie (nadal jest tą samą substancją), po rozproszeniu magii, albo automatycznie wykrywa to każdy alchemik i iluzjonista. Po określonym czasie krążki same wracają do poprzedniego wyglądu.

Uwaga: Alchemicy szafujący tym czarem są narażeni na wysokie kary nakładane przez praworządne władze lub na np.: samosądy oszukanych.

SPREPAROWANIE KWASU [Kwas]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: specjal. (dotyk)

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Do rzucenia tego czaru niezbędne są 2 szklane, kilku litrowe naczynia. Muszą być one połączone rurką, a ponadto jedno z nich musi znajdować się nad drugim. W wyższym z nich umieszcza się około 1 litra czystej wody i 0,5kg substratu typu siarka, fosfor lub azot. Można też stosować zastępczo substancję, która posiada dużą ilość takiego pierwiastka. Przykładowo mogą być to odchody ptasie (guano), oczyszczone kości, saletra. Potrzeba tego około 3 kg. Po rzuceniu tego czaru na tak przygotowany zestaw kosztem użytych substratów w niższym naczyniu uzyskuje się kilkuprocentowy kwas. Jego moc równa jest 3%/POZ alchemika jeżeli obróbce podany był czysty pierwiastek lub 1%/POZ jeżeli do stworzenia kwasu użyto jakiegoś jego związku. Jednorazowa ilość uzyskanego kwasu to 10 cm sześciennych/POZ alchemika. Ostatecznie przechowuje się go w szklanych, szczelnie zamkniętych naczyniach. Litr takiego silnego kwasu wylany na gołe ciało zadaje 1k10*10 obrażeń + 1ranę/1% stężenia. W wypadku posiadania naturalnie grubej skóry, oraz po udanym % rzucie na odporność nr. 8 (kwas) postać dostaje dwukrotnie mniej obrażeń. Po dokładnym polaniu oczu MG może założyć utratę wzroku. W zależności od użytych składników i warunków pracy MG może lekko modyfikować stężenie i ilości uzyskanego kwasu.

OCIOSANIE [Polimorfia]

KRAĞ: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (potencjalnie stały; po użyciu 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg suchej materii/POZ (specjal.)

OPIS: Pozwala od dowolnej bryły metalu, kamienia lub lodu odcinać płaskie fragmenty. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie to heblem). Ociosywany fragment zyskuje kształt (zależnie od alchemika i MG), z założeniem jednak, że odłączone fragmenty nie mogą być powtórnie dołączane (itp). Jeżeli ociosanie przeprowadzane jest na ostrzach broni przeznaczonych do cicia ciętych, to zyskują one dodatkową ostrość. Objawia się ona jako zwiększenie o 50% naturalnej skuteczności broni (bazowej dla 100% biegłości). Poddany temu czarowi np. miecz typowy (długi) zamiast bazowej skuteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości będzie miał skuteczność 180 obrażeń (i to zmiany biegłości i szansy TR). Przedmioty powstałe po traktowaniu tym czarem mają dużo niższą wytrzymałość (decyduje MG). W wypadku ostrzenia tym czarem broni powoduje się, że jest ona bardzo wrażliwa na uszkodzenia. Oznacza to że ulega ona kompletnemu stępieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ alchemika, który ją ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów broń taka nie nadaje się już do cicia i do jakiegokolwiek naprawy. Umagicznienie ociosanej broni dwukrotnie zwiększa wytrzymałość i ilość możliwych do zadania nią ciosów.

SZÓSTY KRAĞ

EKSPLOZJA [Energia]

KRAĞ: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół (specjal.)

OPIS: W danym miejscu wyzwala energię, przypominającą ogromny wybuch. W centralnym miejscu nie oddalonym dalej niż 1 metr/4 POZ alchemika od miejsca rzucenia niszcząca moc eksplozji jest dużo większa niż na obrzeżach. Miejsce takie zwane jest epicentrum. Fala cieplna tego wybuchu zadaje w epicentrum 1k100 obrażeń razy 1 na każde 2 pełne POZ alchemika (min. 1k100*5). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 postać otrzymuje tylko połowę obrażeń. W obrębie czaru poza epicentrum doznawane obrażenia są o połowę mniejsze (ewentualnie jeszcze o połowę mniejsze, jeżeli ofiara wykonała udany % rzut na odporność nr. 5). Stałe, niesprężyste fragmenty otoczenia (mur, drzwi, itp), bardzo ciężkie przedmioty (wozy, przenośne ołtarze) otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły eksplozji. Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają całkowitą masę mniejszą od 20kg (80SF)/POZ alchemika lecą na k10 metrów, odnosząc dodatkowo za każde 2 metry "lotu" k10 uszkodzeń lub k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W niektórych przypadkach np. delikatnych (szklanych) przedmiotów, które miało się przy sobie należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu. Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe nie więcej niż dwukrotnie od podanej powyżej wartości, albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrócenie lub przesunięcie. Czar tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) można ten czar skumulować na takiej rzeczy. Zasięg czaru ogranicza się tylko do epicentrum (1metr/4 POZ wokół). W takim wypadku postacie żywe otrzymują 1k100 obrażeń/4 POZ alchemika, zaś wybrana rzecz uszkodzenia o dwukrotnie większej wartości.

OGNIOWA OTOCZKA [Ogień]

KRAĞ: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 12 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: Wytwarza na kilkanaście centymetrów wokół postaci ognistą otoczkę, która chroni przed działaniem każdego ognia i zimna. Dodatkowo umożliwia ona oddychanie w płomieniach. Istoty, które zetkną się z otoczką (np. atakując bronią o zasięgu 0, łapami lub pyskiem) narażają się na dostanie się w zasięg płomieni. W momencie dotknięcia się czegoś do otoczki uwalniają się one w kierunku ofiary. Powoduje to zadanie 1k100 obrażeń od ognia razy 2 na każde pełne 10 POZ alchemika. Udany % rzut na ogień powoduje otrzymanie tylko połowy obrażeń. Łatwopalne i drewniane przedmioty (o ile nie należą do osoby pokrytej ogniową otoczką) w zetknięciu z płomieniami muszą wykonać % rzut na wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza doznanie zniszczeń w wysokości 1 uszkodzenia/10 obrażeń zadanych przez ogień. Jeżeli wytrzymałość spadnie do 0 przedmiot uważa się za zniszczony. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. Otoczka zadaje postaci, na którą zastała nałożona 1 ranę w każdej rundzie trwania czaru, oraz o połowę zmniejsza UM.

SFERA IZOLACJI [Energia]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (specjal.)

OPIS: Pozwala uodpornić przestrzeń wokół alchemika (1cm/POZ) na czas trwania czaru tak by chroniła przed jakimkolwiek wybranym pojedynczym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru alchemik musi określić przed czym to ma chronić. Przykładowo czar ten może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni bez względu na magiczność i nasilenie danego czynnika.

WYCIĄgnięcie ESENCJI [Gaz]

KRAŁG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja (z 1 kg materialnej substancji); specjal.

OPIS: Pozwala na wyekstrahowanie z danej oczyszczonej, magicznej substancji, pozyskanej np. z organu jakiegoś specyficznego stwora, tego, co stanowi o jego danych, magicznych właściwościach. Wydzielona substancja zwana jest ekstraktem i odpowiednio spreparowana może służyć w celu sporządzenia np. mikstury magicznej, ładunku do różdżki magicznej, itp. Najbardziej znane esencje to: esencja petryfikacji z oczu bazyliuszka, esencja ognia do kuli ognia z żołądka czerwonego smoka, esencja latania ze skrzydeł demona lub dużego smoka, itd. Tak uzyskana esencja musi zostać natychmiast użyta do określonego celu albo zabezpieczona w małym sterylnym, szklanym, (potem) zamkniętym naczyniu czarem Konserwacja.

Uwaga: Jak korzystać z uzyskanej esencji podane jest przy zdolnościach alchemicznych.

STWORZENIE KLEJNOTU [Polimorfia]

KRAŁG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM + specjal.
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: kamień (specjal.)

OPIS: Koszt 2 PM/1 szt. złota zamierzonej wartości klejnotu, przetwarza zwykły kamień w drogocenny, nieobrobiony minerał. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny. Jego wielkość jest analogiczna do żądanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu wielkość i wagę ustala MG. Maksymalnie alchemik może robić szlachetne kamienie do wartości 500 szt. złota/POZ. Wartość tą jednak można uzyskać po umiejętnym jubilerskim obrobieniu. Normalnie uzyskany minerał posiada 1/10 wartości klejnotu po oszlifowaniu. Posiadając księgę Alchemii rzucający ten czar wykorzystuje o połowę mniej PM, a ponadto uzyskany produkt wygląda od razu na oszlifowany klejnot żądanej wartości. Podczas rzucania tego czaru Alchemik musi mieć przed sobą wzór klejnotu, oraz próbkę (wystarczy okruch – zależnie od MG) materiału z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru zużywa się ją razem z poddanym czarowi kamieniem).

Uwaga: O wartości danego szlachetnego kamienia decyduje MG w oparciu o cenniki kruszców charakterystyczne dla Ostrogaru.

SIÓDMY KRAŁG

PETRYFIKACJA [Skamienienie]

KRAŁG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIEG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: Dowolną materialną lub półmaterialną istotę (też np. wampira), która nie odeprze tej petryfikacji (udanym % rzutem na odporność nr. 10) zamienia w kamień. Postać taka staje się niemagicznym posągami zastępnym w w pozie w jakiej była w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulegają też wszystkie rzeczy, które ofiara aktualnie miała na sobie lub które trzymała w ręku (np. broń). Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne waha się w granicach 30% w przypadku kończyn, 60% w wypadku głowy i 120% w wypadku korpusu. Odwrócić efekt petryfikacji można tylko, gdy ktoś skutecznie użyje czaru: Ożywienie kamienia lub jego analogicznej formy. W tym momencie ofiara musi wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). Nieudany oznacza że organizm nie przeżył tej transmutacji. Czar ten także jest w stanie automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot, o w miarę jednorodnej konsystencji.

Uwaga: Jeśli kamienna postać dozna uszkodzeń, to w momencie ożywienia kamienia pojawiają się identyczne obrażenia na ciele. Przykładowo odłamanie ręki powoduje, że postać faktycznie nie ma ręki, a z rany jest duże krwawienie. Obrażenia typu odłamanie głowy i pęknięcie korpusu odpowiadają za śmierć ofiary. Ostateczny efekt uszkodzeń posągu ustala MG. Tak samo on decyduje o uszkodzeniach w przypadku upadku lub uderzenia o coś.

MAGICZNY ŚLAD [Zakłęcie]

KRAŁG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + specjal.
ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (potencjalnie 1rok/POZ, po uaktywnieniu 1 godzinę/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 10 metrów/POZ (specjal.)

OPIS: Alchemik nakreślając ręką magiczny ślad (z szybkością 1 metra na rundę) tworzy drogę dla ognia, wody, albo gazu. Czynniki takie muszą być wybrane w momencie rzucenia czaru. Zakłęcie zaczyna działać w chwili gdy wybrany czynnik pojawi się na początku magicznego śladu. W tym momencie zostaje on wysany przez zaklęty obszar i płynie w kierunku końca śladu. W praktyce oznacza to, że odpowiednio ukierunkowany może zostać np.: strumień wody (w wypadku np. przerwania tamy), pożar (w wypadku np. podpalenia stepu) lub gaz (w wypadku np. trujących wyziewów). Magiczny ślad może niezadziałać w momencie poprowadzenia go ostro pod górę lub jeśli umieszczono go w miejscu, gdzie usunięciu ulega dany czynnik. Może się tak stać w wypadku śladu wody na pustyni, śladu gazu podczas wichury lub śladu ognia podczas ulew.

Uwaga: Czar ten zachowuje swą możliwość wychwycenia przez 1 rok na POZ alchemika, po czym działa przez 1 godzinę na jego POZ.

SPOPIELENIENIE [Ogień]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 140 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/5 POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten potrafi wokół danego przedmiotu czy istoty stworzyć otoczkę, która jeżeli zostanie uaktywniona wyzwala żar o ogromnej temperaturze. Nie zadziała on jednak jeżeli ofiara nie może być zamknięta w objętości czaru. To ostatnie oznacza, że czar ten w praktyce nie działa na istoty i przedmioty o objętości większej od 1 metra sześciennego/ 5 POZ alchemika. Zależnie od MG objętość humanoidalnych lub jaszczurolształnych istot liczy się tak, że ok. 1,25m. wysokości/długości odpowiada objętości 1 metra. W wypadku tego czaru jeźdźca na koniu lub dwie istoty przytulone do siebie (minimum plecami) traktujemy jako jedną istotę (cel). W praktyce może to uchronić przed objęciem przez ten czar. Spopalenie umiejscowione wokół istoty potrafi spalić jej ciało, o ile tylko podziela na nią. Ofiara taka wykonuje % rzut na połowę odporności nr. 8 (ogień). Udany rzut oznacza, że czar nie wytworzył temperatury, która mogła by wyrządzić krzywdę. Odwrotnie, gdy % rzut nie wyszedł. Oznacza to, że ciało ofiary pomogło zainicjować pełny efekt czaru. W praktyce oznacza to otrzymanie 1k100*10 obrażeń/5 POZ alchemika. W wypadku, gdy doznane od ognia obrażenia 10–krotnie przewyższyły ŻYW ofiary, tedy uznaje się, że została ona zwęglona (a więc by ewentualnie wskrzesić potrzebna jest kolejno Regeneracja energii życiowej i Regeneracja ciała). Przedmioty znajdujące się przy ciele ofiary mogą także ulec zniszczeniu. MG dla każdego z nich wykonuje % rzut na połowę wytrzymałości. Nieudany oznacza otrzymanie uszkodzeń o wartości 1/10 siły raniącej Spopalenie umiejscowione wokół wolno stojącego przedmiotu (mieszczącego się w objętości czaru) zmusza MG do wykonania % rzutu na połowę wytrzymałości przedmiotu. Nieudany wynik oznacza otrzymanie uszkodzeń w wysokości 1k100/5 POZ alchemika.

Uwaga: W wypadku rzucenia Spopalenia na istoty pochodzące ze sfer (np. na mastugę, żywioł ognia), to działa on na nie analogicznie jak Uzdrowienie.

TRUJĄCY OBŁOCZEK [Gaz]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjal.: obłoczek – (1 runda/POZ), paraliż – 1k10 godzin (premiowane)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny + 1 metr/10 POZ (specjal.)

OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) półprzezroczysty gazowy obłoczek. Postacie, które znajdą się w jego obrębie i zaczerpną powietrza rundę później zaczynają odczuwać jego trujące działanie. Oznacza to, że w każdej rundzie jego wdychania żywe istoty dostają 5 obrażeń/POZ alchemika. Dodatkowo ofiara gazu w każdej rundzie jego wdychania musi wykonać % rzut na połowę odporności nr. 7. Nieudany rzut oznacza, że postać upada, zostając sparaliżowana na k10 godzin (premiowane). Sparaliżowana ofiara nie odczuwa raniącego wpływu gazu. Trujący obłoczek utrzymuje się zawsze w miejscu rzucenia. Oznacza to, że ani nie opada, ani się nie unosi z wiatrem. Tylko rozproszenie magii, oczyszczenie powietrza lub silny jego powiew potrafi natychmiast rozprószyć obłoczek przed jego normalnym rozwianiem się (po 1 rundzie/POZ).

KRYSTALIZACJA [Czar specjalny]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 14 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg materii/5 POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten przemienia w szklany kryształ jednolitą ilość, gładkiej, twardej, niemagicznej substancji typu metal lub kamień (praktycznie nic poza tym). Zachowuje ona kształt użytego do tego przedmiotu, jednakże jest przezroczysta, niemagiczna i standardowo krucha. Alchemik posiadający 150 UM czar ten może używać jeszcze do krystalizacji wewnątrz dużych niemagicznych przedmiotów, albo martwych lub żywych istot. Cel czaru może oprzeć się jego działaniu, jeżeli MG wykona udany % rzut na połowę wytrzymałości (w wypadku przedmiotu) lub połowę odporności nr. 10 (w wypadku istoty). Krystalizacja umiejscowiona wewnątrz dużego przedmiotu oznacza k100 uszkodzeń/5 POZ alchemika. Rzucona na przedmiot większy od siebie umiejscawia się losowo, jednak nie dalej niż 1k100cm od zamierzonego centrum. Krystalizacja wewnątrz organizmu także umiejscawia się losowo w promieniu 1k100 cm od miejsca rzucenia. Ofiara czaru doznaje przy tym obrażenia równe 10–1000/5 POZ alchemika [wartość 10–1000 odczytać należy jako 1k100*10]. Dodatkowo MG wykonuje jeszcze % rzut i sprawdza w poniższej tabeli:

wynik 1 – 30%: krystalizacja zniszczyła ważny organ i spowodowała natychmiastowy zgon.

wynik 31 – 60%: jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru Regeneracja ciała postać ma o k50 pkt zmniejszoną SF, ZR i SZ. Dodatkowo z powodu uszkodzenia ważnych organów śmierć nastąpi w przeciągu 1k100 godzin.

wynik 61 – 90%: jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru Regeneracja ciała postać ma o k50 pkt zmniejszoną SF, ZR i SZ.

wynik 91–100%: postać nie ma dodatkowych ograniczeń.

Aby postać udanie przywrócić do życia po śmierci z powodu krystalizacji należy uprzednio usunąć szkło, a następnie podzielać Regeneracją ciała. Tak samo postępuje się w wyniku dolegliwości spowodowanych tym czarem.

Uwaga: Czar ten działa analogicznie do Uzdrowienia na istoty zbudowane z kryształów, jednakże największe ma zastosowanie do

tworzenia kryształowych naczyń i innych potrzebnych rzeczy.

ÓSMY KRAĞ

MAŁA DEZINTEGRACJA [Energia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów + 1 segment na lot.

ZASIĘG: średni (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: Pod postacią zielonej, wirującej kuli wyzwala niszczycielską energię o bardzo dużej mocy. Niczym pocisk leci ona od dłoni rzucającego w kierunku celu. Aby uniknąć pełnego kontaktu z mocą kuli dezintegracji postać ma prawo wykonać % rzut na odporność nr. 5 (energia). Istota świadoma zbliżającej się kuli i chcąc ją za wszelką cenę uniknąć ma dodatkowo możliwość podniesienia sobie odporności o obronę wynikającą ze ZR aktualnej. Wszystkie istoty nie broniące się w ten sposób mają automatycznie obniżoną odporność o 30 pkt (+ ewentualnie z antyodporności alchemika). Do obrony przed tym czarem można też wykorzystać zdolność profesjonalną Unik lub zastawiając się tarczą poprzez udane zastosowanie zdolności Podstawy tarczownika. W tym ostatnim przypadku dezintegracji ulega tylko tarcza, pod warunkiem, że nie jest na stałe przytwierdzona do ciała jak to jest w wypadku pawęży jazdy. Jeżeli czar nie zadziała na wybrany cel (istota zrobi unik lub wykona udany rzut obronny) to nie dezaktywuje to kuli. Lecie ona wtedy dalej, w linii prostej, aż napotka przeszkodę lub wyjdzie z zasięgu rzucania. W tym ostatnim wypadku ulega ona dezaktywacji, której towarzyszy głośny huk. Jeżeli kula zetknie się z jakimś swobodnym obiektem (np. z nieprzytwierdzonym na stałe przedmiotem lub z istotą, która nie wykonała udanego rzutu obronnego) to niczym zielona poświata rozchodzi się wokół ofiary. W następnej chwili rozszczepia cel w niewidzialnie mały pył (niemożliwy nawet do zebrania). Kompletnemu zniszczeniu ulega też ekwipunek osobisty i przymocowane na stałe rzeczy (przedmioty magiczne mają prawo przetrwać po udanym % rzucie na połowę wytrzymałości). W wypadku, gdy mała dezintegracja trafi na ofiarę, której wielkość nie mieści się kole o promieniu 5 metrów, to jej moc jest za słaba by zadziałać. W praktyce oznacza to, że rozplywa się ona nie czyniąc krzywdy. Cecha ta uniemożliwia zdeintegrowanie budynku, statku lub zbyt dużej istoty (wielkiego węża, smoka, wieloryba). Z tego samego powodu czar ten nie obejmie istoty leżącej płasko w błocie, kałuży lub piasku.

Uwaga: Istoty magiczne z natury, półbóg o umagicznionym ciele lub postać w pełnej magicznej zbroi typu miarowej lub odlewanej są upoważnione do jednego dodatkowego rzutu na dezintegrację, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.

UTRWALENIE CZARU [Energia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal., ewentualnie (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (powierzchnia lub przedmiot mniejsze od obszaru o średnicy 1 metra/POZ)

OPIS: Na trwale magicznym, jednolitym, najlepiej kamiennym i nieruchomym obszarze, albo na spełniającym te warunki przedmiocie umożliwia odtworzenie działania czaru, który jako pierwszy zostanie nad nim rzucony. W zależności jednak od ilości wydanego PM na rzucenie czaru, który chce się utrwalić objawiają się poniższe możliwości. Wydając w momencie rzucenia 10–krotnie większy PM niż czar potrzebował do wyjścia powoduje się że jego efekt zostanie jednorazowo uaktywniony w momencie, gdy ktoś wejdzie na ten obszar lub użyje dany przedmiotu magiczny. Przy wydaniu 100 razy większego PM alchemik 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 stałe. Może też zmienić jego działanie. Pozostałością po rzuceniu Utrwalenia czaru jest mały run magiczny (najczęściej znak w kształcie inicjału maga). Zniszczenie tego symbolu lub zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia. Założenie blokady PM na taki run chroni przed wilgocią.

ZESZKLENIE POWIERZCHNI [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy/3 POZ (specjal.)

OPIS: Czarem tym można pokryć podłoże magiczną, szklaną taflą. Tak powstała nawierzchnia silnie przylega do podłoża (tworzy z nim całość). Czar ten służy najczęściej do tworzenia szyb i szklanych przedmiotów. Po zdjęciu ołowianych lub drewnianych form można dzięki niemu uzyskać dowolną formę.

W wersji "bojowej" najczęściej czar ten wykorzystuje się w jednej z 2 form.

Po pierwsze można nim pokryć podłoże. Staje się ono na tyle śliskie, że chodzące na nogach istoty co rundę zmuszone są wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że postać pośliznęła się i może upaść. Nie działa to jednak na postaci przystosowane do chodzenia po śliskiej powierzchni (np. będące boso).

Bardzo niebezpieczne jest pokrycie tym czarem części lub całości wybranej istoty. Postać o SF równej minimum 250 pkt potrafi siłą mięśni w dowolnym momencie rozerwać obezwładniające go szkło. Jeżeli ofiara jest zbyt słaba fizycznie, to zostaje przez całkowicie unieruchomiona. Jeżeli szkliviem pokryte zostały tylko fragmenty zbroi to MG może zwiększyć obronę i wyparowania postaci. W

wypadku pokrycia szkłem twarzy postać zaczyna się ona dusić. W każdej następnej rundzie dostaje ona k100 obrażeń. Powstałe tym czarem szkło można zniszczyć poprzez rozproszenie magii lub w typowy dla szkła sposób. Zniszczeniu więc podlega po rozerwaniu, "ciężkim" upadku lub mechanicznym uderzeniu. W wypadku tego ostatniego tylko silny cios zadający ponad 5 uszkodzeń powoduje rozbicie szklanej tafli. Uderzenie takie powoduje gęste pęknięcia szkła w promieniu 1 metra od centrum uderzenia. Rundę później szkło na tym odcinku "znika". Czynności tej podlega też szkło, które pękło z innej przyczyny (np. jeśli to zrobił inny czar). Alchemik o UM powyżej 200 czarem tym potrafi unieruchomić większość półmaterialnych istot. W praktyce czar ten więc potrafi uwięzić każdego nie eteralnego i nie posiadającego Antymagii martwiaka (np. wampira).

LOKALIZACJA SUBSTANCJI [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: specjal. (0)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół (minimum 1 deko substancji); specjal.

OPIS: Czar ten jednorazowo lokalizuje najbliższe położone miejsce, gdzie znajduje się określony wcześniej minerał lub inna substancja (ruda złota, drewno, sól, węgiel). Zakłęcie to pozwala wykryć dokładny kierunek (w linii prostej) do tej substancji, a także dokładną odległość w metrach. Działa ono także przez wszelkie niemagiczne przeszkody. Czar ten nie zadziała na mitryl, substancje magiczne oraz w momencie, gdy od celu odgradza magia. O braku efektu MG może także zdecydować gdy ilość jest za mała do lokalizacji lub substancja taka znajduje się w ruchu (np. jest przewożona).

TCHNIENIE ŚMIERCI/ŻYCIA [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 40 PM, ewentualnie 4 000 PM

CZAS RZUCANIA: specjal. (8 godzin + wielokrotność k10 na odpoczynek)

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 magiczna broń (specjal.)

OPIS: Rzucając ten czar alchemik decyduje się na ogromny wysiłek. Mimo bardzo długiego czasu czarowania jest w stanie go rzucić, o ile nic w tym czasie nie rozproszy jego uwagi. Po skończonym "czarowaniu" alchemik jest kompletnie wyczerpany przez 8*k10 (premiowane) godzin. Przedłużające się wyczerpanie bez opieki postronnych może nawet spowodować śmierć. Może to mieć wypadek jeżeli nikt nie poda alchemikowi wody lub jedzenia. Czar może zostać rzucony tylko na dostarczoną alchemikowi magiczną broń. Musi być ona jednak minimum średnio magiczna i zabezpieczona blokadą PM. W wypadku tej ostatniej nie przeszkadza ona alchemikowi. Po udanym rzuceniu tego czaru w zależności od wcześniejszych zamierzeń (i użyciu PM) uzyskuje się jeden z dwóch efektów. Obydwu ich mogą używać także dobre pod względem moralności charaktery.

- **Tchnienie Śmierci** – Wydając na rzucenie czaru 40 PM można spowodować, że broń ta staje się zabójcza dla określonych w trakcie rzucania czaru osobników. Maksymalnie alchemik może przeznaczyć taką broń dla 1 ofiary/POZ. Warunkiem tego jest jednak dokładna znajomość ich (przez minimum 10 dni). Na właściwą sobie istotę broń działa zabójczo. Oznacza to, że jeżeli zraniona nią ofiara nie wykona udanego % rzutu na 1/10 część swej odporności nr. 6 (trucizna) to umiera w przeciągu k10 rund. Postać dysponująca Antymagią może się przed tym uchronić wykonując udany rzut na nią.
- **Tchnienie Życia** – Po wydatkowaniu na rzucenie czaru 4 000 PM dana broń zyskuje stałą pewne cechy. W praktyce jest to zdolność posiadania na stałe: charakteru alchemika, INT równej 1/2 jego i MD równej 1/10 Mądrości alchemika. Cechy te utrzymują się aż do zniszczenia lub rozmagiczenia broni.

Tak powstały umysł jest w stanie wejść w stały podświadomy kontakt z umysłem istoty, która pierwsza dotknie tej broni po rzuceniu czaru. Taki właściciel, jeśli broń taką ma przy sobie traktowany jest, jakby jego INT i MD były zwiększone o wartość analogiczną do posiadanych przez broń. Jest on także informowany automatycznie, o dotknięciu tej broni przez inną postać. Sama broń, jeśli dłużej znajdzie się w niepowołanych rękach jest w stanie w zależności od różnic charakteru porazić elektrycznością (1k100 obrażeń w momencie trzymania przez rundę). Jeżeli charakter właściwego posiadacza i broni są identyczne, to w jego rękach broń ta dwukrotnie jest w stanie podczas walki zwiększyć magię (jeśli takowa jest) decydującą o premii Trafienia i premii do Obrażeń. W praktyce więc podwaja je. Jeżeli prawowity właściciel z broni jednak zginie, to broń ta za nowego prawowitego właściciela traktuje osobę, która pierwsza ją dotknie.

Uwaga: Czar tego nie można rzucić na broń, która już ma na sobie ten czar lub jego analogiczny efekt.

DZIEWIĄTY KRAĞ

PLYNNY METAL [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 18 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1kg/POZ)

OPIS: Czar ten jeden metalowy przedmiot lub metalową kompozycję (zbroja) potrafi zamienić w płynną, rozgrzaną do czerwoności postać. Przedmioty platynowe, adamantytowe i magiczne mają prawo do wykonania % rzutu na połowę swej wytrzymałości. Pozytywny wynik chroni je od efektu czaru. Przedmioty z domieszką mitrylu lub same mitrylowe automatycznie rozpraszają ten czar. Postać która dotknęła dłońmi płynny metal albo jeżeli trzymała metalową broń lub tarczę w momencie jej roztopienia dostaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która zetknęła się z płynnym metalem. Kończyna taka sama w sobie otrzymuje 10-krotnie więcej

obrażeń, a ponadto wszystkie wykonywane nią czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Dotyczy to np. trafienie, rozbezpieczania zamków, rzucania czarów (połowa UM). Ofiara, która nad korpusem trzymała metalowy przedmiot lub nosiła metalową zbroję po jej roztopieniu przez najbliższą 1 rundę/kg roztopionego metalu jest w kontakcie z nim. W praktyce oznacza to otrzymywanie w każdej takiej rundzie 10 obrażeń/1 kg roztopionego metalu. Rany powstałe od tego czaru traktuje się jak poważne. W trakcie spływania metalu z powodu bólu (a więc nie dotyczy to martwiaków i golemów) postać jest unieruchomiona. W wypadku, gdy metal spływał po twarzy istnieje w każdej rundzie 25% szansa, że ofiara straci dane oko.

POWSTRZYMANIE ERUPCJI [Energia]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 45 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1k100 rund/10 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Na określony czas alchemik jest w stanie powstrzymać wybuch (erupcję) określonego, spodziewanego, pojedynczego Źródła ognia lub energii. Musi on jednak zlokalizować wcześniej jego Źródło i umiejscowić miejsce. Jest to skuteczne np. przy erupcji z pojedynczego krateru wulkanu, czy wybuchu łatwopalnej substancji.

Uwaga: Czy czar ten chroni przed erupcją PM decyduje MG. Eksplozje takie wynikają najczęściej z popełnienia błędu przy pracy. Postać mając na sobie ten czar nie orientuje się też czy popełniła błąd. W praktyce jest więc on nieskuteczny przy dłuższych trwających czynnościach.

KLON [Polimorfia]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 4500 PM

CZAS RZUCANIA: 9 godzin

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: Czar ten wymaga niebywale koncentracji i dobrej kondycji. W praktyce oznacza to że zarówno alchemik jak i ofiara nie mogą mieć rozproszonej uwagi. Zrobienie tego oznacza śmierć "pacjenta", a dodatkowo jego ciało nadaje się tylko do regeneracji. W trakcie tego czaru alchemik z nagiej żywej osoby zbliżonej do siebie rasy potrafi oddzielić jej idealny cielesny duplikat. Oczywiście nie będzie on miał na sobie czarów, które ma na sobie aktualnie pierwowzór. Współczynniki fizyczne postaci są identyczne. Powstały klon znajduje się w stanie analogicznym do stałego letargu. W momencie, gdy pierwowzór zażyczy sobie przenieść do niego swą świadomość, to musi wykonać udany % na połowę UM czy uda mu się to. Bez względu na rezultat dodatkowo musi wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć. Przeniesienie się do ciała klona trwa k10 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu świadomości postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim. Wyjątkowo tylko z powodu potrzeby "rozzuszania ciała" ma ona przez najbliższe 1k10 godzin o połowę utrudnione wykonywanie wszelkich fizycznych czynności. Od momentu przeniesienia świadomości ciało klona jest własnym ciałem postaci. Poprzednie, pozostawiane ciało wpada w stan identyczny jaki miał klon i w przyszłości może służyć jako on. Stan letargu w którym znajduje się aktualny klon ma wszelkie cechy analogiczne do czaru Stały letarg. W tym czasie jest ono odporne na sugestię i iluzję, zaś jego pozostałe odporności są standardowe. Zadanie odpowiedniej ilości obrażeń, rozproszenie magii lub dowolny czar budzący z letargu zabija klona.

Uwaga: Czaru tego nie można stosować na siebie.

ROZPOZNANIE MAGII [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: (specjal.)

OPIS: Pozwala dokładnie zidentyfikować całą magię związaną w danym przedmiocie magicznym, runie lub w figurze magicznej.

Czar ten rzucony na artefakt zwiększa dwukrotnie szansę jego identyfikacji podczas Analizy Magii.

MAGICZNY OBŁOCZEK [Gaz]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 45 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1k5 metrów sześciennych (losowo)/ 5 POZ (specjal.)

OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) półprzezroczysty gazowy obłoczek. Jego właściwości ustala alchemik w oparciu o swoje dotychczasowe doświadczenia. W praktyce oznacza to, że może stworzyć dowolny obłoczek, którego działanie sam przeżył. Najczęściej więc będą to obłoczki trujące, usypiające, duszące, albo pyłowe.

Uwaga: Rozproszenie magii lub silniejszy wiatr rozwiewa ten obłoczek.

PRZEMIENIENIE MATERII [Polimorfia]

KRAĞ: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/5 POZ (specjal.)

OPIS: Pozwala przemienić jedną niemagiczną substancję w inną o zbliżonych właściwościach. Przy tym czarze nie ulega jednak zmianie kształt przedmiotu. Alchemik musi znać substancję, którą pragnie uzyskać. Oznacza to, że na jej magicznej próbce musiał udanie wykonać zdolność Analiza Magii. Aby uzyskać w ten sposób metal (np. złoto, ołów, platynę, adamandyt) albo surowy kamień szlachetny trzeba rzucając ten czar mieć przy sobie Kamień Filozoficzny. Czar ten nie działa na mitryl i związki z nim powiązane.

KLEJNOT GENIUSZU [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 250 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 klejnot (specjal.)

OPIS: Do rzucenia czaru potrzebny jest niemagiczny klejnot o wartości przynajmniej 500 sztuk złota. Można go uzyskać np. czarem Stworzenie klejnotu. Pocierając klejnot można uzyskać w praktyce dowolną informację. Jeżeli jednak spróbuje się ją uzyskać częściej niż raz na rok, to ulega on zniszczeniu. Od wartości użytego klejnotu zależy jakość informacji, które można uzyskać. Do dowiedzenia się lokalizacji kogoś znajomego wystarczy klejnot o wartości 1000 sztuk złota. Aby poznać prawdziwe imię lub zamiary postaci pochodzącej z innej sfery egzystencji należy jednak posiadać klejnot o wartości przynajmniej 10 000 sztuk złota, a ponadto należy być przygotowanym na najgorsze (np. zemstę takiej istoty).

KONTROLA MAGII [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1000 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/1 pkt UM wokół (specjal.)

OPIS: Czar ten adaptuje magię wokół alchemika na taką, która jest pod jego kontrolą. Jest to przydatne w wypadku czarów które nie działają na tego, kto rzucił czar (np. selektywne bariery, sfery) lub w wypadku gdy chce się przejąć pod kontrolę postać będącą pod czyjąś kontrolą (np. w wypadku czaru Urok). Czar ten potrafi przejąć kontrolę także nad takimi czarami jak Magiczny Pocisk, Piorun, Piorunująca kula, Kula Ognia. Warunkiem tego jest to, że w jednej rundzie może być przejęty tylko jeden tego typu czar i to pod warunkiem, że alchemik tylko tym zajmuje się w tej rundzie. Czar ten działa dotąd, dopóki alchemik nie poruszy się z miejsca w którym go rzucił. Po zmianieniu pozycji efekt jego będzie utrzymywał się jeszcze przez 1 rundę/POZ.

PRZEMIANA [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli alchemika w celu przyniesienia korzyści alchemii (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, 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).

ERUPCJA [Energia]

KRAĞ: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 250 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół (specjal.)

OPIS: W określonym miejscu wytwarza ogromną energię. W ciągu jednej rundy wszystkim istotom w jej zasięgu zadaje k10*100

obrażeń. Udaný % rzut na połowę odporności nr. 5 oznacza otrzymanie tylko połowy obrażeń. Czar ten w zasadzie nie czyni krzywdy przedmiotom tu się znajdującym o ile nie są one na stałe przytwierdzone do podłoża. Stałe fragmenty budowli, kruche i cięższe przedmioty czar ten najczęściej niszczy zadając 1k10*10 uszkodzeń. Wszystkie nie leżące na ziemi istoty i przedmioty o masie poniżej 10 kg/POZ alchemika są automatycznie wyrzucane w powietrze na wysokość 1k10 metrów. Istota która spadła z wysokości odnosi od wstrząsu przy upadku 1k100 obrażeń na każde 2 metry wysokości lotu powyżej 2 metrów (ew. połowę lub nic przy miękkim lądowaniu). Dodatkowym efektem tego czaru jest to, że każda istota nim objęta posiadająca odporności na energię poniżej 100 pkt (%) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany rzut oznacza śmierć od szoku termicznego.

PIERWSZY KRAĞ SPECJALNY

STARCIE MAGII [Czar specjalny]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 250 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: sześćian o boku 1/10 UM maga

OPIS: Na danym terenie przed alchemikiem roztacza się niszczycielska fala antymagii. Niszczy ona na stałe każdy istniejący czar i każdy magiczny obiekt (np. przedmiot). Przedmioty zabezpieczone blokadą PM mają prawo odeprzeć ten czar w wypadku udanego % rzutu na połowę swej odporności na energię. Najczęściej odporność ta ma analogiczną wartość do aktualnej wytrzymałości przedmiotu. Istoty magiczne, posługujące się magią, czy w inny sposób z nią związane na pewien czas (1 runda/ POZ alchemika) tracą wszystkie zdolności i przemiany magiczne. Dotyczy to też możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY [Energia]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 50 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten może podzielać tylko na wielce szlachetny niemagiczny kamień pozyskany z fragmentów opadłego meteorytu lub powstały w jakiś inny ponad naturalny sposób. Nie dotyczy więc to minerałów i kamieni uzyskanych czarami. Umagiczniony tym czarem kamień zyskuje kilka ponad naturalnych cech. Działają one tylko na tego, kto aktualnie posiada kamień. Oto one:

- Podczas każdej nocy o pełni księżyca pozwala na transmutację dowolnego, nieożywionego, niemagicznego metalu w złoto. Podczas jednej nocy pełni maksymalnie jednorazowo przemienia w ten sposób 1kg/POZ. Za uzyskane złoto postać może otrzymać w hurcie około od 1/2 do 1/10 części jego wartości. Transmutacja trwa 2 godziny, wymaga pełnej koncentracji i udanego % rzutu na połowę UM. Osoba, która zbyt często korzysta z tej formy dofinansowania staje się często ofiarą złodziejskich gildii, demonów, mastug, smoków lub inteligentnych martwiaków.
- Daje niewrażliwość na choroby. Postać go posiadająca nie może się zarazić żadną chorobą. Dodatkowo te które posiada na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych chorób, czy przekleństw lub klątw powodujących chorobę Kamień księżycowy o połowę łagodzi efekt. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni pozwala unieaktywnić tego typu chorobę. Efekt tego czaru nie działa na choroby umysłowe, defekty ciała, głupotę i tym podobne urazy.
- Daje niewrażliwość na trucizny. Postać go posiadająca nie doznaje uszczerbku od dowolnej trucizny. Dodatkowo te które toczą organizm na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych trucizn lub czarów wywołujących analogiczny efekt. Kamień księżycowy o połowę łagodzi efekt. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni pozwala unieaktywnić tego typu truciznę. Efekt tego czaru nie działa na trucizny bazujące na kwasie, żrące wyziewy, halucynogenne opary i tym podobne odmiany.
- Daje niewrażliwość na wszelkie oczarowania. Postaci go posiadającej nie można narzucić obcej woli. Jeżeli postać już była pod działaniem podobnego efektu, to przestaje on działać. W wypadku oczarowań wywołanych przez przemiany przekleństwa lub klątwy Kamień księżycowy umożliwia odparcie tego po udanym % rzucie na odporność nr. 2 nie zmniejszoną przy tym żadną antyodporność. Posiadanie 2 Kamieni księżycowych pozwala być niewrażliwym na tego typu efekty. Efekt tego czaru nie działa na zakochanie się w wyniku zbyt udanego % rzutu na reakcję do płci przeciwnej.
- Przynosi szczęście właścicielowi. Cecha ta na czas noszenia kamienia daje te same przywileje, co zdolność nadnaturalna szczęściarz.

PANACEUM (WODA) ŻYCIA [Energia]

KRAĞ SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 000 PM, ewentualnie 50 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr wody/10 POZ (specjal.)

OPIS: Doskonale oczyszczoną wodę, przy ogromnej ilości PM czar ten umagicznia, tak by miała efekty wpływania na życie. Jeżeli alchemik dostarczy do tej oczyszczonej wody przed rzuceniem czaru odpowiedni ekstrakt z ciała ewidentnie dobrej istoty pochodzącej z innej sfery egzystencji, to kosztem o wiele mniejszej ilości PM (50 pkt) tworzy się ten sam efekt w tak spreparowanym panaceum. Po wypiciu około 0,25 litra tak przyrządzonego płynu następuje efekt analogiczny do czaru Uzdrawienie. Z litra wypitej wody uzyskuje się efekt analogiczny do odmłodzenia. W praktyce fizycznie postać odmładza się o k5 lat. Nie zmienia to współczynników, o ile postać nadal znajduje się w wieku średnim (w wypadku ludzi jest on pomiędzy 15, a 50 rokiem życia).

Psychiczne współczynniki, biegłości i PDośw. nie zmieniają się przy odmłodzeniu. Dwa litry tej mikstury wypite naraz powoduje odrośnięcie (regenerację) utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten jest zbliżony do Regeneracji ciała, z tym, że nie ma możliwości wskrzeszenia (działa tylko na żywych). W wypadku, gdy postać nie jest w stanie tyle naraz wypić forma ta nie działa. Dodatkowo postać zostaje uzdrowiona i odmłodzona o maksimum 2k5 lat.

Uwaga: Za każde 0,25 litra tej wody która dostanie się na ciało martwiaka odnosi on 1k100*10 "poważnych" obrażeń.

ADAPTACJA FIZYCZNO–MAGICZNA [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 55 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (5rund/POZ + k10 rund); specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (specjal.)

OPIS: Na dany okres chroni przed wszelkimi niekorzystnymi czynnikami fizycznymi. Ochrona ta jest na tyle doskonała, że broni także przed ich magicznymi formami. W praktyce oznacza to niemożliwość doznania jakichkolwiek obrażeń od tego typu czynników. Czar ten nie chroni jednak przed przedmiotami, które w momencie zadawania ciosu miały skutecznie działającą antymagię, ani przed czynnikami psychiczno–fizycznymi (strach, śpiew, hałas, niedotlenienie). Jeżeli Alchemik zechce, to dany czynnik zadziała w danym momencie na niego.

Uwaga: Postać nie może zostać zabita przez np. spadającą skalę, ale może ona zniszczyć ubranie i przygnieść do ziemi. W wypadku, gdy nacisk nadal będzie działał po zakończeniu działania czaru, to postać ulegnie zgnieceniu (ale już tylko przez sam ciężar).

ANALIZA CZARU [Zakłęcie]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 110 PM

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

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pergamin z wpisanym czarem (specjal.)

OPIS: Może być tylko rzucony na formułę czaru wpisaną do magicznej księgi. Nie będzie on działał, gdy zostanie rzucony na umagiczniony pergamin z formułą przygotowaną do rzucenia. Zakłęcie to nie działa także na czary z kasty klerycznej i z kręgów specjalnych. Analiza czaru powoduje, że alchemik ma szansę zrozumieć czar który właśnie został zaklęty. Aby go zrozumieć musi studiować go przez k10 godzin (premiowane). Dodatkowo wymagany jest % rzut na 1/2 INT zmniejszoną o 10 pkt/krąg magii czaru. Udany rzut podczas rozumienia czaru oznacza jego prawidłowe nauczanie się. Dodatkowo dochodzi jeszcze premia równa 100 PDośw./krąg magii czaru. Po zrozumieniu alchemik jest się go w stanie już standardowo nauczyć rzucać, tak jakby był on czarem alchemicznym z analogicznego kręgu. Może więc przepisać go do księgi lub wyuczyć się go autorytatywnie. Nieudany rzut podczas rozumienia czaru oznacza małe pomieszenie w głowie. W praktyce objawia się to utratą na stałe 10 pkt INT i niemożliwością przez najbliższe k100 dni rzucenia jakiegokolwiek innego czaru. Kolejną próbę Próbę analizowania danego czaru może alchemik podjąć tylko raz na danym POZ doświadczenia (jak będzie niekorzystna, to można ją powtórzyć tylko podczas przechodzenia na kolejny poziom np. na 21).

Uwaga: Każde nieudane rzucenie niealchemicznego czaru (a więc np. gdy % rzut na UM wypadł w granicach 96–100) traktuje się jako pechowe jego rzucenie. Automatycznie sprawdzane jest to w tabelach krytycznych.