

# CZARY CZARNOKSIĘSKIE

## PIERWSZY KRAĞ

### CZARNY POCISK (Elektryczność)

KRAĞ: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wywołuje czarną (niewidzialną w ciemności) iskrę – pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą 1k10\*10 obrażeń + 1k10\*10 obrażeń na każde 10 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr. 9).

### UTRZYMANIE PRAWDY (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ

OPIS: Zakłęcie to obejmuje istotę (istoty), która chwilę wcześniej zadeklarowała zachować dla siebie daną tajemnicę. W momencie gdy postać decyduje się w dowolny sposób zdradzić ową wiadomość, tedy tuż przed zdradzeniem sedna sprawy (decyduje MG) musi ona wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4) inaczej umiera. Gdy deklaracja zachowania danej wiadomości była nieprzymuszana (dobrowolna), to rzut na przetrwanie sprawdza się względem połowy wartości tej odporności. Po udanym lub nieudanym przeżyciu wydania wiadomości czar ten przestaje działać na ofiarę. Wcześniej można się go pozbyć tylko poprzez zdjęcie klątwy.

### SFERA BÓLU (Szok)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ

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

OPIS: Czar ten przez pewien czas roztacza wokół czarnoksiężnika magiczną sferę. Każda żywa istota, w rundzie w której znalazła się w jej zasięgu musi wykonać % rzut na Szok (odporność nr. 4). Nieudany oznacza, że postać odczuwa straszny ból, uniemożliwiający jakiekolwiek działanie. Ofiarę taką traktuje się w tedy jakby miała tylko bierną swoją obronę (to znaczy tylko ze zbroi i ew. magii). Ból mija w momencie znalezienia się poza zasięgiem sfery, po ustaniu jej działania lub gdy na początku którejś z nowych rund zostanie pomyślnie wykonany % rzut na odporność nr. 4.

### ZATRUCIE POKARMU/ WODY (Trucizna)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 metr sześć. +1/5 POZ

OPIS: Czyni porcję jedzenia lub wody niezdatną do spożycia (nieświeżą, cuchnącą, itp.). W wypadku jej spożycia zadaje 1k100 obrażeń +10/POZ czarnoksiężnika.

### NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)

OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zakłęcie nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zakłęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.

**Uwaga:** Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premie do obrony liczone z całej wartości ZR aktualnej.

### PRZERAŻENIE (Sugestia)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ

OPIS: Wywołuje paniczny strach w umyśle istoty, która nie odparła go udanym % rzutem na odporność nr. 2. Przerażona ofiara z maksymalną prędkością (sprintem) stara się uciec jak najdalej od czarnoksiężnika. 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 momencie, gdy przerażona postać nie może uciec, tedy wykonuje % rzut na szok (odporność nr. 4). Udany kończy działanie strachu, zaś nieudany powoduje, że postać mdleje na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru także już nie działa na nią.

### MARTWY SŁUŻĄCY (Czar specjalny)

KRAĞ: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal

OPIS: Tworzy półmaterialną, widmową postać w wyglądzie przypominającą rzucającemu znaną uprzednio osobę. W zależności od życzenia czarnoksiężnika (i realizmu MG) istota taka ma połowę PR pierwowzoru. Dysponuje także połową SF i MD którą ma czarnoksiężnik. Postać taka na życzenie Czarnoksiężnika może także stawać się widzialna lub niewidzialna dla wszystkich lub konkretnych osób. Niekiedy jej wygląd, zachowanie lub/i sytuacja mogą przstraszyć pierwszy raz widzącą ją osobę. Czar ten nie działa na istoty żywe, ani przedmioty w ich posiadaniu, czy przywiązane do czegoś (zależnie od MG). W praktyce martwy służący służy do przenoszenia różnych przedmiotów i do wykonywania prostych czynności w których posługuje się SF. W usługiwaniu tym może poruszać się za pomocą wolnego latania (maksymalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać 5 metrów). Polecenia wykonywane przez niego muszą być podane słownie i z bliskiej odległości, przy czym pierwszeństwo w wykonaniu mają rozkazy czarnoksiężnika. Wydawane polecenia powinno się bardzo dokładnie precyzować, gdyż jak każda istota dysponująca śladową INT (równą 1 pkt) będzie ona "bardzo dokładnie" je wykonywała. Martwy służący rozmywa się i czar przestaje działać w momencie, gdy postać ta znajdzie się w promieniach słońca lub magicznego światła. Dodatkowo istota ta ulega zniszczeniu w momencie jej jakiegokolwiek zranienia czynnikiem fizycznym, magicznym lub gdy czarnoksiężnik rzuci ponownie ten czar.

### MASKA (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: twarz

OPIS: Tworzy iluzję zmieniającą zewnętrzne rysy twarzy, ale nie cechy rasy, płci, aktualnego stanu fizycznego (rany). Czar trwa dopóki ktoś nie wykona udanego nieuwierzenia i nie zniszczy jej następnym, albo nie dotknie tej twarzy.

### CIEMNOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2m + 2m/5POZ

OPIS: Wokół jednego miejsca roztacza magiczną ciemność nieprzebytą dla wzroku (tylko czarnoksiężnicy i większość martwiaków w niej lub przez nią widzą). Taką ciemność może zneutralizować każde typowe magiczne światło, o ile ilość Źródeł magicznego światła nie jest więcej niż Źródeł ciemności. Bezpośrednio padające promienie słońca działają jak magiczne światło (1 Źródło). W wypadku równej ilości Źródeł magicznego światła – ciemności tworzy się półmrok. W przypadku większej ilości źródeł ciemności utrzymuje się ona – i odwrotnie, gdy Źródło światła jest więcej.

**Uwaga:** Wejście w zasięg tego czaru niektórych martwiaków, jak cienie, zmroczce, itp. leczy jednorazowo 100 obrażeń, po czym czar ten mija.

### PRZEJĘCIE MARTWIAKA (Zaklęcie)

KRAĞ: I (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiaki + 1 martwiak/2 POZ

OPIS: Martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3) znajdują się odtąd pod całkowitą kontrolą

czarnoksiężnika (jakby zostawił w nich część swego umysłu np. świadomość).

## DRUGI KRAĞ

### NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ)

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

OPIS: Istoty, które w danej rundzie znajdują się w obszarze czaru i nie odeprą iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1), to chcąc iść nadal stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp). Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubezwłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest prawie w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych gładów) spadających na pole, na którym się znajduje.

### ZAWEZWANIE MARTWIAKA (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 10 PM/typ martwiaka, plus ew. specjal. (10 PM/typ)

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjal.)

OPIS: Sprowadza ze Sfery Egzystencji Negatywnej (martwiaczej) w obręb Sfery Egzystencji Materialnej osobniki danego, jednego typu martwiaka. Są to istoty najczęściej powstałe z orków, ludzi lub z innej pospolitej rasy. Poziom doświadczenia wezwanego martwiaka odpowiada połowie POZ czarnoksiężnika (zaokrąglając w dół). Maksymalnie przywołanych istot może wynosić 1 + 1/POZ czarnoksiężnika, zmniejszone dodatkowo o 1 na każdy nr. przywoływanego typu martwiaka. Przykładowo czarnoksiężnik z 3 POZ może wezwać 2 szkielety lub 3 zombie. Za dodatkową jeszcze "opłatą" 10 PM/typ martwiaka są one w stanie wykonywać polecenia czarnoksiężnika i to analogicznie jak w wypadku czaru Przejęcie martwiaka, z tym, że nie może rozkazać im popełnić samobójstwa (itp). Po upływie 5 rund/POZ czarnoksiężnika, w momencie zakończenia walki lub indywidualnie, w momencie "śmierci martwiaka" przestaje je wiązać zakęcie. Oznacza to powrót z powrotem do Sfery Negatywnej Egzystencji. Czarnoksiężnik nie dostaje doświadczenia za zabicie swoich martwiaków – najczęściej wręcz odwrotnie traci je analogicznie, jeżeli niszczył je świadomie (oczywiście nie dotyczy to dobrych charakterów). Wezwanie martwiaka można rzucać tylko raz dziennie, chyba, że dodatkowo rzucony został czar: Otwarcie szczeliny (wtedy choćby co rundę, ponadto 20–to krotnie wydłuża to czas przebywania martwiaków na tym planie egzystencji).

Wyróżnia się następujące typy martwiaków:

1 typ obejmuje: zombie, utopce, szubieniczniki

2 typ obejmuje: szkielety, kościotrupy, zdechlaki

3 typ obejmuje: ghule, nagrobce, cmentarnice

4 typ obejmuje: cienie, zmrocze, ułudy

5 typ obejmuje: południce, trupoń, zjawy

6 typ obejmuje: mumie, struchlece, strzygi

7 typ obejmuje: upiory, upiornice, upiorniki

8 typ obejmuje: duchy, wizje, widma

9 typ obejmuje: wampiry, wampiryzce, cmentary

10 typ obejmuje: kostuchy, kościeje, czarnotrupy

### CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segment

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik

OPIS: Czar ten może jednorazowo być rzucony podczas przesilenia nowiu (pełnia księżyca). Daje on szansę równą 5%/POZ, że do następnego nowiu czarnoksiężnik zyska 10 pkt + 10 pkt/5 POZ większe szczęście we wszystkich (zależnie od MG) wykonywanych czynnościach. Dodaje się tę premię np. do Trafienia, OB, UM, WI, a także w przypadku wykonywania wielu zdolności profesjonalnych, zawodowych, a także w wypadku % sprawdzania czynników losowych. O tą wartość w tym czasie zwiększa się antyodporność rzuconych czarów.

**Uwaga:** Jeżeli szansa wykonania danej czynności jest naturalnie mniejsza od 10%, to czar ten nie wpływa na nią.

### BEZNADZIEJNOŚĆ (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

#### OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ

OPIS: Postać, która nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr. 2 (sugestia) traci wiarę w sukces dotychczasowych działań. Oznacza to, że przestaje ona cokolwiek robić w tym kierunku i np. próbuje wycofać się z danej sytuacji, ew. o poddaniu się. W momencie zagrożenia życia, o ile w żaden sposób nie można uciec postacią będącą jeszcze pod jego wpływem robi dodatkowy rzut obronny na sugestię i jeśli jej się nie uda, to poddaje się (choć w przypadku udanego rzutu czar na nią przestaje działać).

#### CZASZKA STRAŻNICZA (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czaszka (ew. 2 metry wokół niej)

OPIS: Czar ten umagicznia daną czaszkę, tak że aż do momentu jej kompletnego zniszczenia towarzyszy jej specyficzna aura. Powoduje ona, że każdy, kto znajdzie się w zasięgu 2 metrów od czaszki w każdej rundzie przebywania musi wykonać % rzut na strach (odporność nr. 2). Nieudany rzut oznacza, że postać jest przerażona – a więc towarzyszy jej efekt, jak przy czarze o tej samej nazwie (Przerażenie). Aura emanowana przez czaszkę nie działa na postacie, które znajdowały się przy niej w momencie rzucania tego czaru. Zniszczenie mechaniczne lub magiczne czaszki zamienia ją w obłoczek trującego gazu (w zamkniętym pomieszczeniu utrzymuje się on przez k10 rund). Istoty, które w tym momencie znajdowały się około 2 metrów od czaszki są narażone na zatrucie gazem. Jest to możliwe, jeżeli nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 7 (gazy, wyziewy). Nieudany rzut oznacza jednorazowe otrzymanie 2k100 obrażeń.

#### CZARNA PRZEMIANA (Polimorfia)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 50 PM + 100/typ martwiaka

CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (2k10 rund na przeistoczenie się)

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala zamienić się w dobrze sobie znany (np. przez minimum 1 dzień/typ) rodzaj martwiaka. Może to być dowolny, znany czarnoksiężnikowi typ, choć nie wyższy od połowy jego POZ (zaokrąglając w dół). Nowe obleczenie traktowane jest analogicznie do martwiaka z POZ 0 i jest tej samej rasy co czarnoksiężnik. Zdolności danego typu martwiaka, oraz ogólnomartwiacze mogą być tylko używane pod 2 warunkami. Po pierwsze, jeżeli nie są to specjalne zdolności związane z rodzimą dla martwiaków Sferą Egzystencji Negatywnej (np. specyficzne pożywianie się, wyssanie energii życiowej, lat, żywotności, itp – zależnie od MG), a po drugie muszą być dobrze znane czarnoksiężnikowi, tzn. uprzednio udanie przeanalizował taką zdolność na "trupie" martwiaka, który jej przy nim używał. W praktyce analiza takiej zdolności trwa k10 godzin i wymaga udanego % rzutu na 1/2INT – 10pkt /typ martwiaka. W nowym ciele czarnoksiężnik zachowuje własną INT, MD, wolę (możliwość działania), Energię życiową, zaś inne współczynniki są odpowiednio przeliczane. Poza nielicznymi wyjątkami (rodzaje martwiaków posiadające umiejętności – odwzorowanie zdolności i dostosowanie) czarnoksiężnik nie może rzucać czarów i używać zdolności profesjonalnych, a także dostaje tylko 1/2 część przynależnych mu PD. Po śmierci takiego martwiaka (którym jest czarnoksiężnik), po rozproszeniu magii (itp) lub na życzenie czarnoksiężnika czar mija i czarnoksiężnik w przeciągu 2k10 rund odzyskuje pierwotną postać. Wszelkie obrażenia (ubytki, itp) w 90% regenerują się, aczkolwiek nie wskrzesza to czarnoksiężnika, jeśli pod postacią martwiaka został zabity. Podczas tej przemiany istnieje ryzyko, że rzucający czar nie przetrwa tego przemienienia. Stanie się tak, jeżeli w momencie przemienienia w martwiaka postać nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 4 zmniejszoną o 10 pkt na typ martwiaka. Dodatkowo przemieniający się traci tyle energii życiowej, ile wynosi typ martwiaka w którego się przemienił. Nadużywanie więc tego czaru może doprowadzić do faktycznego zamienienia się w martwiaka, z tym, że już nie na tak dobrych warunkach jak powyżej.

#### DUSZENIE (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ

OPIS: W każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) zyskuje przekonanie, że jest niezwykle mocno duszona za gardło. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie k100 obrażeń (psychicznych) + tyle ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu czaru.

#### TRUJĄCE SŁOWA (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/2 POZ (w każdej rundzie)

OPIS: Po rzuceniu tego czaru czarnoksiężnik przez 1 rundę/POZ mówiąc do określonych osób wywołuje efekt oczarowania. Oznacza

to, że postacie, które nie odparły czaru (% rzutem na odporność nr. 2) zmieniają aktualne nastawienie na o o klasę korzystniejszą (np. z wrogiego na neutralne, a z neutralnego na przyjazne). Czar ten nie ma efektu w trakcie rozpoczętej już walki lub w skrajnych wypadkach wrogości (szał, rozpacz, zemsta).

#### CIEMNA POŚWIATA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Wywołuje magiczną, ciemną poświatę wokół czarnoksiężnika. Powoduje ona, że postać widząca ją, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) traci animusz i waha się w takiej rundzie zaatakować czarnoksiężnika (powstrzymując jakąkolwiek w jego stronę). W praktyce postać traci taką całą rundę i nic więcej już w niej nie może robić.

#### ANIMACJA MARTWEGO (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1k10 godzin)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwa istota

OPIS: Jest w stanie spowodować by każde martwe, kompletne fizycznie i nierozłożone ciało posiadało ponownie dawną naturalną zdolność ruchu, ale bez jakiegokolwiek aktywnej formy świadomości (a więc nie może np. aktywnie walczyć). Animowana istota posiada na nowo ŻYW, SF i wyparowania, ale traktowana jest jakby była zombim z POZ równego połowie POZ poprzedniego istoty. W zasięgu bliskim animowana martwa istota jest kontrolowana podświadomie przez czarnoksiężnika, ale poza tym zasięgiem czarnoksiężnik musi ją w skupieniu kontrolować (inaczej czar mija).

**Uwaga:** Podczas skupienia się na kierowaniu taką istotą czarnoksiężnik zyskuje możliwość widzenia i słyszenia jej zmysłami (zależnie od MG).

### TRZECI KRAĞ

#### WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 20 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (w zasięgu jej wzroku)

OPIS: Poddana działaniu tego czaru postać widzi wszelkie rzeczy i istoty niewidzialne (ale nie eteralne).

#### ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA [Iluzja]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota )

OPIS: Wywołuje pozorowany wygląd śmierci/życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne/ niewidoczne rany – brak/obecność powyższych czynników). Każdy kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie wykonuje % rzut na odporność nr. 1. Udany rzut oznacza, że wykrył fałsz.

#### CZARNY OGIEŃ [Zimno]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

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

OPIS: Na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zamrażającego, lodowego "ognia". "Czarny ogień" nie daje ciepła, ani światła, potrafi jednak od zmrożenia zadać 1k10\*10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku wykonania udanego % rzutu na odporność nr. 8 doznaje się tylko połowę obrażeń.

#### NOCNY JEŹDZIEC [Czar specjalny]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Przywołuje półmaterialną, półprzeźroczystą istotę w kształcie uskrzydłonego gada. Wizualnie przypomina ona pteranodona (zwanego w języku orkowym Kia). Postać ta może unieść na grzbiecie ciężar równy 500 pkt SF (125kg) i latać. Lot jej podobny jest do szybowania z prędkością równą 6–10 metrów na rundę. Istota ta nie ma żadnych zdolności do walki lub obrony (energia), aczkolwiek jej widok może budzić przerażenie wśród istot, które pierwszy raz ją widzą. Kierowana jest zawsze podświadomością czarnoksiężnika który ją sprowadził, ew. tego kto ją dosiada. Zranienie bronią magiczną, czarem, kataklizm (itp.) albo zabicie czarnoksiężnika niszczy ją. Ten sam efekt dają jakiekolwiek promienie słoneczne bezpośrednio padające na nią. Niezbyt dokładne trzymanie się grzbietu lub śmierć istoty podczas lotu może spowodować upadek i obrażenia od wstrząsu (1k100/ 2 metry powyżej 2, itd.). Postać tą można przyjmować jako innoplanową. Jej żywotność równa jest 1 pkt, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30 pkt., CH 0 i PR 25. Obrona jej wynika głównie z magii i wynosi średnio 50 pkt. Nie czynią jej też krzywdy przedmioty niemagiczne.

PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA [Czar specjalny]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola

OPIS: Określoną, jednolitą, płaską (poziomą) powierzchnię, o maksymalnej grubości do 2cm/POZ czarnoksiężnika potrafi zrobić półmaterialną. Istota, która wejdzie na takie miejsce i w porę nie uskoczy (musi być niezaskoczona i wykonać udany % rzut na akt. ZR) automatycznie je przenika i spada w dół. Czar ten można wykorzystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile oczywiście powierzchnia jest odpowiednio cienka).

ZEJŚCIE DO ... (piekła) [Czar specjalny]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Tworzy półrzeczywistej iluzję schodów prowadzących spod nóg postaci w dół (tak naprawdę kieruje on umysł tej istoty do zetknięcia się z obrzeżem jednej ze Sfer Negatywnych). Osoba, która nie odparła hipnozy (udanym % rzutem na odporność nr. 1) automatycznie "schodzi" po tych schodach i na końcu trafia na swojego sobowtóra. Z nim to musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki postać "pojawia się" z powrotem, przy czym jeśli przegrała, to niestety jako martwa (śmierć umysłowa). Dla innych, postać objęta czarem na czas jego trwania (czas płynie jednakowo dla ofiary i na zewnątrz np. dla jej towarzyszy) pada kompletnie nieprzytomna i poza rozproszeniem magii w żaden sposób nie można jej wcześniej ocucić. Po zakończeniu jej umysłowych zmagani jeśli wygrała natychmiast odzyskuje przytomność, ale jeśli przegrała to okazuje się że jest martwa.

**Uwaga:** Postać będąca pod wpływem jakiegokolwiek aureoli dobra w walce tej jest traktowana względem swego sobowtóra, jakby była przyspieszona (patrz odpowiedni czar u maga).

OTWARCIE SZCZELINY [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund

ZASIEG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: szczelina o rozmiarach: długość 2 metry/POZ, szerokości 50cm/POZ i o głębokości 1 metra/POZ

OPIS: Powoduje otwarcie w podłożu głębokiej szczeliny. Umożliwia ona porozumienie się z Negatywną Sferą/Półsferą (np. ze Sferą Egzystencji Martwiacej), w celu wezwania jego mieszkańców (np. czarem Wezwanie Martwiaka – nawet co 1 rundę). Żywa, niemagiczna istota, która dostanie się do szczeliny w każdej rundzie w niej przebywania traci 1 punkt energii życiowej (nic nie traci, jeśli chroni ją jakaś aureola dobra). Gdy wyczerpie się energia życiowa postać ginie i staje się zombim o POZ o połowę mniejszym niż posiada czarnoksiężnik. Takiej postaci praktycznie już nie można wskrzesić (patrz rozdział Martwiaki). Martwiaki mogą wyjść ze szczeliny bez problemu, ale inni robią rzut na akt. ZR – 1pkt/POZ czarnoksiężnika. Nieudany rzut oznacza ponowne stoczenie się na dno. Martwiak, który ponownie dostanie się do szczeliny automatycznie wraca tam skąd przybył. Wezwanie demona, itp istoty przy pomocy szczeliny skraca czas oczekiwania na niego dziesięciokrotnie, choć niekiedy utrudnia kontrolę (np. pentagram jest zbyt mały, aby objąć szczelinę). Po zakończeniu działania czaru szczelina zamyka się, wyrzucając to, co do niej wpadło, a podłoże wraca do stanu identycznego jak przed rozstąpieniem się.

**Uwaga:** Szczeliny nie można otworzyć, jeśli pod podłogą znajduje się pusta przestrzeń lub podłożem jest sypki piasek, woda, itp.

CZARNY OREŻ [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

**OBSZAR DZIAŁANIA:** pojedyncza sztuka niemagicznej broni

**OPIS:** Dotknięta broń czasowo staje się silnie magiczna. Istocie, która zostanie nią zraniona zadaje dodatkowo 2k10\*10 obrażeń. Ewidentnie dobra zraniona postać broni się dodatkowo przed paraliżem (% rzutem na odporność nr. 6). Nieudany rzut oznacza do końca następnej rundy fizyczny paraliż (postać słyszy, czuje i widzi, jednak nie ma kontroli ciałem). Obrażenia zadane tą bronią mogą być leczone tylko magicznie lub przy pomocy Przywrócenia vitalności.

**Uwaga:** Czaru tego nie można "utrwalić" zakładając na broń blokadę PM.

**MARTWE OCZY [Zaklęcie]**

**KRAĞ:** III (czar nr. 9)

**ZUŻYCIE PM:** 60 PM

**CZAS RZUCANIA:** 1 runda

**ZASIĘG:** 0

**CZAS DZIAŁANIA:** (stały)

**OBSZAR DZIAŁANIA:** własne oczy

**OPIS:** Czarnoksiężnik przy pomocy tego zaklęcia potrafi tak przemienić swoje oczy, że upodobią się one po części do martwiacych. Dzięki temu potrafi widzieć w ciemnościach na zasadzie infrawizji, oraz wzrokowo odróżniać żywe istoty od martwych.

**Uwaga:** Zaklęcie to zawsze przestaje działać w momencie, gdy promienie słoneczne padną na twarz (ew. ktoś rzuci mu magiczne światło na oczy).

**ROZMOWA Z DUSZĄ [Zaklęcie]**

**KRAĞ:** III (czar nr. 10)

**ZUŻYCIE PM:** 60 PM

**CZAS RZUCANIA:** 1 runda

**ZASIĘG:** bliski

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

**OBSZAR DZIAŁANIA:** 1 istota (specjal.)

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

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

## CZWARTY KRAĞ

**AUREOLA NEKROMANCJI [Czar specjalny]**

**KRAĞ:** IV (czar nr. 1)

**ZUŻYCIE PM:** 8 PM

**CZAS RZUCANIA:** 4 segmenty

**ZASIĘG:** 0

**CZAS DZIAŁANIA:** 2 rundy/POZ (specjal.)

**OBSZAR DZIAŁANIA:** 2 metry wokół (specjal.)

**OPIS:** Wokół czarnoksiężnika roztacza się mała sfera. Każdej żywej istocie, która znajdzie się wewnątrz niej wysysa automatycznie ŻYW zadając co rundę 1 ranę/POZ czarnoksiężnika. Przed efektem tym chroni tylko AntyMagia i niektóre czary, jak np. Aureola Dobra. Wyssana ŻYW na okres 10 rund/POZ o tyle samo zwiększa akt. ŻYW czarnoksiężnika. W jednej rundzie czar ten potrafi zbierać ŻYW od wielu istot.

**OSŁABIENIE [Energia]**

**KRAĞ:** IV (czar nr. 2)

**ZUŻYCIE PM:** 20 PM

**CZAS RZUCANIA:** 4 segmenty

**ZASIĘG:** bliski

**CZAS DZIAŁANIA:** (dzień)

**OBSZAR DZIAŁANIA:** 1 istota

**OPIS:** Istota, która nie odeprze tej energii traci na okres dnia połowę swojej aktualnej żywotności. Oznacza to, że jeśli dostanie odpowiednią ilość obrażeń to może zostać zabita (mimo potencjalnej większej żywotności). Efekt tego czaru może zniweczyć tylko uzdrowienie, regeneracja ciała (itp), oraz ew. udane rozproszenie magii.

### CHORAŁ [Czar specjalny]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/3 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół + specjal.

OPIS: Czar ten wywołuje potrójny efekt – po jednym na przemian w każdej rundzie trwania.

W pierwszej rundzie trwania na danym obszarze pojawia się magiczna ciemność (patrz czar: Ciemność), w której nie kompletnie nie widać. Walka i Obrona w tym momencie jest ograniczona (patrz rozdział Walka). Pojawienie się ciemności w tej rundzie potrafi także oślepić osoby nie przyzwyczajone do niej. Na okres 10 rund zostają więc oślepieni wszyscy, którzy nie wykonali udanego % rzutu na odporność nr. 1. W następnej rundzie ciemność znika, za to rozlega się niesamowita muzyka (tzw. potępieńczy śpiew). W postaciach, które nie przetrwają jego efektu (co sprawdza się udanym % rzutem na odporność nr. 4) wywołuje stan paraliżu umysłowego. Trwa on 10 rund. W trzeciej rundzie muzyka cichnie i w dowolnym miejscu na tym obszarze (decyduje czarnoksiężnik – jeśli nie może to automatycznie w centrum czaru) pojawia się eksplozja zimnego ognia. Zajmuje ona obszar o średnicy 1 pola + 1pola/5 POZ czarnoksiężnika. Od zmrożenia jest w stanie ona zadać 10\*10 obrażeń/5 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę przy udanym % rzucie na odporność nr. 8. Po tej rundzie cykl ewentualnie zaczyna się powtarzać (rozpoczynając od rundy z ciemnością).

### KOSZMAR SENNY [Sugestia]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: W posiadającej inteligencję postaci, która nie odeprze czaru (udanym % rzutem na odporność nr. 2) przez okres najbliższych nocy (codziennie podczas snu) wywołuje niesamowicie horrorystyczne sny, których główną ofiarą jest ta postać. We śnie takim pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki, itd zależnie od fantazji czarnoksiężnika (ew. MG), ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. sobowtóry). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy tego przeżycia, inaczej jako zbyt nierealistyczny obraz może tej nocy nie zadziałać (oczywiście gra gracza i MG może ostro to modyfikować, itp). Jeżeli taka postać zginie we śnie, to budząc się musi wykonać rzut % na przeżycie (4 – szok), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

### NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć 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 tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

### CZARNA ZBROJA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (20 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zakłęcie to podwaja aktualną Obronę używanej zbroi (nie dotyczy tarczy) na zasadzie czynienia wokół niej magicznej ciemnej otoczki. Dodatkowo także daje wyparowania chroniące przed obrażeniami w wysokości 10pkt/POZ czarnoksiężnika.

**Uwaga:** Czar ten trwa dwukrotnie krócej (czyli 10 rund/POZ) jeśli zbroja jest już magiczna.

### ODEŚLANIE ZŁA/DOBRA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 12 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (specjal.)

OPIS: Potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji istotę obcą sferze w obrębie której rzucany jest ten czar. Zakłęcie skutkuje



tylko jeśli ofiara czaru jest o ewidentnie złym, dobrym lub neutralnym charakterze i przy okazji nie odeprze tego czaru (% rzutem na odporność nr. 3). W wypadku istot nie przygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić (% rzutem) odporności nr. 4 (przetrawianie), czy nie będzie to dla nich zabójcze.

#### ZATAJENIE [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Pozwala na określony czas ukryć ewidentność charakteru w danej istocie, kłamstwo (przed jego magicznym wykryciem), ew. określony efekt czaru np. oczarowanie, przejęcie. W niektórych sytuacjach MG może pozwolić, by zakłęcie to miało jeszcze inne zastosowania, np. zataja działanie trucizny, bólu, piętna. Istota zatajająca swą jakąkolwiek aurę dobra, zła lub neutralności przez okres trwania czaru nie jest w stanie korzystać z tej aury.

#### WEZWANIE SŁABSZEJ MOCY ZŁA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 800 PM

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund + ew. 1k10 godzin

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ + ew. specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota z obcej sfery egzystencji

OPIS: Zakłęcie to pozwala skontaktować się i ewentualnie wezwać przy pomocy znanego imienia każdą istotę innoplanową o ewidentnie złym charakterze. Przykładowo może być to jakiś goriash, pseudodemon, półdemon, słabsza mastuga. Aby zakłęcie zadziałało należy poprawnie wymówić osobiste imię takiej istoty (tzw. pierwsze i prawdziwe), musi ona mieć zdolność przedostania się w obręb danej Sfery Egzystencji i musi się zgodzić na to. W pierwszej fazie wzywania trwającej maksymalnie 6 rund/POZ czarnoksiężnika, dogaduje się on z nią telepatycznie pod jakimi warunkami zechce przybyć i ewentualnie służyć. Ustalany też jest na jak długi okres czasu przybędzie. Zapłatą za umowę mogą być np. pieniądze, ofiary, PM, lata (wysysane), itp – zależnie od istoty, czarnoksiężnika, MG i sytuacji. W zależności od CH dogadującego się (zmodyfikowanej np. do połowy) istota ta może zawrzeć propozycji. Oznacza to w praktyce pojawienie się jej w określonym miejscu w obrębie danej Sfery Egzystencji. Zależnie od mocy przywoływanej istoty może to nastąpić w przeciągu rund, godzin lub dni. W zależności od poprzednich ustaleń przyzwana istota najczęściej skrupulatnie wykonuje powierzone jej zadanie. W wypadku niedotrzymania umowy przez czarnoksiężnika istota ta może dochodzić swych praw innymi metodami np. agresją, wezwaniem pobratymcy, itd (zależnie od MG). Czar ten nie dotyczy większości potężnych istot z obcych Sfer Egzystencji (w tym np. arcydemonów, arcymastug i wysokopoziomowych typowych przedstawicieli Sfer Negatywnych. Zawsze istnieje też możliwość, że rzucający czar padnie ofiarą istoty z którą się kontaktuje, szczególnie, że zna jej prawdziwe imię, a ona ma zły charakter. Sprowadzona tym czarem istota wraca samoistnie, kiedy zechce (jeśli ma taką możliwość), albo pod wpływem pewnych czarów (patrz np. czar Odesłanie zła/dobra).

**Uwaga:** W wielu sytuacjach czar ten może mieć inne zastosowanie np. zwiększy zauważenie przez złe bóstwo, pozwala przekazać ważną wiadomość, itp (zależnie od MG).

#### PROMIEŃ NEKROMANCJI [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Z dłoni czarnoksiężnika ku wybranej (wzrokiem) istocie biegnie ciemny pas. Potrafi on osiągnąć cel sunąc nawet po łuku.

Ofiara zmuszona jest wykonać % rzut na odporność nr. 5 (energia). Nieudany oznacza, że odnosi ona 1k10\*10 obrażeń

+10obrażeń/POZ czarnoksiężnika. Po zranieniu (w przeciągu 5 segmentów) promień powraca do rzucającego i wtapia się w niego. W praktyce oznacza to, że na okres 60 rund/POZ czarnoksiężnika zostaje zwiększona akt. jego ŻYW o wartość połowy obrażeń zadanych przez promień ofierze.

### PIĄTY KRAĞ

#### LALKA [Petryfikacja]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 1–10 godzin

ZASIEĞ: dotyk (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego czaru może umagicznić ulepioną z gliny i gałganków lalkę. Jeżeli do jej stworzenia użyto jakiegokolwiek części ciała danej osoby (jak pojedynczy włos, paznokieć, itp fragment ciała) i całość tworzy jakby małego jej sobowtóra, czarnoksiężnik ma % szansę równą sumie: 5 pkt/POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście dokładnie wcześniej przyglądał się ofierze. Jeśli lalka została umiejętnie wykonana i umagiczniona tym

czarem, to zaczyna on funkcjonować. Czarnoksiężnik nakłuwając, przypiekając, itp maltretując kukłę wywołuje psychiczny efekt bólu w ofierze, który w momencie zadania ran kukle w ten sposób paraliżuje ofiarę z bólu ofiarę. W sytuacjach stresowych ofiara jednak może wykonywać różne czynności z tym, że traktuje się ją jakby miała parametry o połowę niższe). Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości ofiary powoduje u niej utratę świadomości. Trwa ona k10 rund i w tym stanie nie odczuwa ona bólu. W momencie zniszczenia kukły lub trwałego jej okaleczenia ofiara czaru poddana jest nadzwyczaj silnemu ataku bólu. Musi wtedy wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć (rany umysłowe). Czar ten kończy się w momencie zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukły, ewentualnie po udanym rozproszeniu magii na niej lub namoczeniu jej w wodzie. Ten ostatni sposób nie skutkuje, jeżeli na kukle została założona blokada PM.

#### RĘKA ORMA [Polimorfia]

KRĄG: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kończyna (danej istoty)

OPIS: W wypadku nieodparcia czaru (udanym % rzutem na odporność nr. 10) wywołuje przejście władzy nad określoną kończyną – ręką lub nogą. Efekt tego jest taki, że czarnoksiężnik kieruje wybraną kończyną ofiary tak, jakby to była jego. Po przejściu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaskoczenie, tedy nie zdąży przytrzymać przejętej dłoni. Nieoderwana od szyi dłoń zaciska się na niej i dusi. Oznacza to otrzymywanie 1k100 obrażeń/rundę. Ręka będąca pod kontrolą może też próbować, wbić "w siebie" sztylet (jeśli się nie przytrzyma). W wypadku przejścia kontroli nad nogą można powodować utratę równowagi, kopnięcia, itp. efekty. Przejęta kończyna działa nawet po utracie świadomości przez ofiarę. By czar przestał działać należy przeczekać jego trwanie, ewentualnie odciąć przejętą kończynę (wystarczy np. dłoń), jednak w tym przypadku może ona pełznąć z szybkością równą połowie SZ czarnoksiężnika. W wypadku uczipienia się żywej istoty zaciskająca się dłoń może zadawać około 1k10 obrażeń i ograniczyć o 10 pkt szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma jednak ona o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

#### KRĄG CZARNEGO OGNIĄ [Zimno]

KRĄG: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie okrąg oddalony o 1 metr/POZ)

OPIS: Wokół określonego punktu w pewnym od niego oddaleniu tworzy pojedynczy krąg (okrąg) z czarnych płomieni. Mają one około 1 metra szerokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają one ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają 1k10\*10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 (magiczne zimno) ofiara doznaje tylko połowę ran. Obrażenia odnosi się także przy każdej ponownej próbie przekroczenia linii płomieni kręgu.

#### STWORZENIE MARTWIAKA [Zakłęcie]

KRĄG: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 100 PM/typ martwiaka + specjal. (10 PM za każdy POZ martwiaka)

CZAS RZUCANIA: 1 godzina/typ + 10 minut/POZ

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Czarnoksiężnik czarem tym potrafi z dowolnego trupa humanoidalnej rasy stworzyć martwiaka. Typ jego nie może przekraczać wartości połowy POZ czarnoksiężnika startowo więc może maksymalnie stworzyć martwiaka z 4 typu. POZ martwiaka po stworzeniu tym czarem równy jest 0, chyba, że czarnoksiężnik zdecydował poświęcić dodatkowy PM. Maksymalny POZ martwiaka uzyskany tym czarem nie może przekraczać jednak wartości kręgu magii, którym potrafi dysponować czarnoksiężnik. Stworzony martwiak jest pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (identycznie jak po czarze Przejęcie martwiaka). Awans na POZ u tak powstałych martwiaków możliwy jest tylko w obrębie Negatywnej Sfery Egzystencji lub po ewentualnym "odsiedzeniu" w ciemności przez czas rok/ nowy poziom. Istota użyta do stworzenia martwiaka nie może być już nigdy wskrzeszona. Jej dusza staje się integralną częścią Negatywnej Sfery Egzystencji. Cechy szczególne martwiaków – patrz opisy.

#### CIOS PSIONICZNY [Zakłęcie]

KRĄG: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: Spotęgowaną przez magię siłę umysłu czarnoksiężnik wysyła wokół siebie. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół niego zadaje po 10 ran (umysłowych) na POZ czarnoksiężnika. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ). Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc na martwiaki z typu 2, 6 i 10).

## SPROWADZENIE CIEMNOŚCI [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 500 PM + specjal.

CZAS RZUCANIA: 5 rund + 1k100 rund

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: zależnie od pogody, ale nie więcej niż 10 kilometrów kwadratowych/POZ czarnoksiężnika (specjal.)

OPIS: Rzucenie tego czaru ma szansę równą 5%/POZ czarnoksiężnika (+/- 5-50 w zależności od pogody) zakłócić zachowanie równowagi na korzyść zła. Jeżeli uda go się w ten sposób rzucić, tedy z naturalnych czynników (głównie przy okazji obecności ciemnych chmur burzowych) wywołuje on na danym otwartym obszarze magiczną ciemność. Panuje ona zarówno w dzień jak i w nocy. Ciemność ta nie ogranicza jednak za bardzo widzenia. Względem utrudnienia widzenia traktuje się ją jak półmrok. Istotom o dziennym trybie życia ogranicza to o 10 pkt wszelkie wykonywane zdolności, a także TR, Obronę, UM. Nocnym postaciom (i o podobnym trybie życia) warunki te umożliwiają normalne widzenie. Czar ten generalnie nie ma zastosowania głęboko pod ziemią i względem istot tam się znajdujących Magia tego "megaczaru" zapewnia wszystkim dowódcom o złych charakterach premie do charyzmy w wysokości 50 pkt +50 pkt/10 POZ czarnoksiężnika. Po odpowiedniej przemowie ułatwia to bardzo poddanym żołnierzom wpadnięcie w fanatyzm. Dodatkowo czar ten uniemożliwia na obszarze na którym wpływa rzucenie takich czarów jak Jasność (choć nie wpływa na Czerń), Promyk słońca, Sanktuarium, Wskrzeszenie, Regeneracja, Regeneracja energii życiowej. MG ma prawo zdecydować też o innych czarach, które nie zadziałają pod wpływem sprowadzenia ciemności. Czar ten nie działa jedynie na terenie, który w momencie jego rzucenia poświęcony był dobru (np. pod wpływem odpowiedniej formy czaru Uświęcenie ziemi). Pośrednie zastosowanie tego czaru jest też takie, że likwiduje on naturalne tchórzostwo złych z charakteru istot, oraz osłabia niekorzystny wpływ magii, która działa na złe "kreatury". W praktyce oznacza to możliwość wykonania dodatkowego % rzutu obronnego na strach jeżeli pierwszy był nieudany, neguje ułomność tchórzostwo i o 10 pkt + 10/POZ czarnoksiężnika zwiększa wszelkie odporności. W wypadku rzucenia tego czaru przez czarnoksiężnika z minimum 10 POZ ma on jeszcze dodatkowe zastosowania. Na przykład pozwala normalnie chodzić w dzień wielu martwiakom i tym podobnym istotom, oraz uniemożliwia odwracanie martwiaków. Ostatecznie działanie czaru zawsze może być zmodyfikowane przez MG, sytuację, czy przez zgodne z działaniem czaru sugestie czarnoksiężnika. W wypadku połączenia z Fatum trzynastego czar ten dodatkowo o 20 pkt zwiększa TR, OBR, UM, WI i szansę wyjścia wykonywanych zdolności wszystkim poddanym czarnoksiężnika.

**Uwaga:** Czar ten można rzucić tylko raz dziennie. W niektórych niesprzyjających warunkach (np. słoneczna pogoda, wszystko pokryte śniegiem) czar ten wymaga dodatkowego PM (ustalanego przez MG), najczęściej podwójnego. Niektóre czynniki naturalne (zmienna pogoda), czary (szczególnie druidyczne) są w stanie rozproszyć efekt tego czaru.

## KRADZIEŻ CIENIA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Jeżeli dana osoba nie odparła tej formy zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), to traci swój cień. W praktyce jego zniknięcie jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd każdego dnia (o północy) ofiara traci część swojej żywotności (10 pkt.). Automatycznie też obniżone zostają cechy zależne od tego współczynnika. Po pewnym czasie spadek ŻYW doprowadza do agonii i nieuchronnej śmierci. Zakłęcie to traci swą moc, jeśli postać umrze, zdejmie się klątwie lub zabije czarnoksiężnika, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli czarnoksiężnik ją odwoła. ŻYW, którą straciło się z powodu tego zaklęcia można odzyskać tylko gdy czar zostanie przerwany. Można to jednak zrobić tylko przy pomocy magicznego lub paladynskiego leczenia. Wcześniej przywrócić tej ŻYW nie może nawet Uzdrawienie, czy Regeneracja. Po udanym wskrzeszeniu w wypadku śmierci ofiary czar ten automatycznie przestaje działać, a ŻYW powraca do naturalnego stanu.

## OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: Postaci lub przedmiotowi chronionym tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Negatywnej, Martwiacej, itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (Eteralnych, Astralnych, itp). Dodatkowo zakłęcie to pozwala spławić szkodliwe wpływy elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych (itp.), np. wyssanie Energii życiowej, rany od miecza Ewidentnego Zła, a także efekty niektórych czarów (Fali Ewidentnego Zła, Uderzenia Zła, itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem Aury Śmierci, Upiornych jęków, potępieńczego śpiewu i czaru "Schody do...".

**Uwaga:** Czar ten potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wyssane punkty Energii życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ czarnoksiężnika).

## CIEŃ ZEMSTY ATLARA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Wywołuje potężne zaklęcie, które jest wstanie zniszczyć umysł każdej istoty. Działa to na pierwszą istotę, która zaatakuje czarnoksiężnika (licząc od momentu rzucenia czaru). Po zadziałaniu czaru istnieje 50% szansa (wie o tym tylko MG), że zaklęcie to zachowało swą moc. W praktyce oznacza to, że mający szczęście czarnoksiężnik może się pozbyć wielu napastników nawet nie wiedząc o ich zamiarach. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy % rzut na utrzymanie się zaklęcia był dla czarnoksiężnika niekorzystny. Istota, która naraziła się na magię tego czaru automatycznie pada ogłuszona na 2k20 rund. Po zakończeniu tego okresu, musi sprawdzić swą odporność na kławy. Nieudany % rzut na odporność nr. 3 powoduje, że umysł ofiary zostaje śmiertelnie porażony. Oznacza to natychmiastową jej śmierć.

**Uwaga:** Jakakolwiek ochrona przed złem (np. w postaci Emanacji lub Aureoli Dobra) chroni przed tym czarem.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]

KRĄG: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestii (odporność nr. 2), iluzja (odporność nr. 1) i paraliż umysłowy (odporność nr. 4). W praktyce odporność na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ czarnoksiężnika. W wypadku odpięcia czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w Obłędzie otoczenia lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru Chaos. Czar Psychiczna tarcza jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu Cios psychiczny (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

## SZÓSTY KRĄG

UPIORNE DŹWIĘKI [Sugestia]

KRĄG: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 12 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 10 metrów/2 POZ wokół (specjal.)

OPIS: W każdej rundzie trwania czaru wywołuje niesamowite, przerażające, potępięcze wycie. Jest ono analogiczne do dźwięku wydawanego przez upiора. Dźwięk wydawany przez ten czar przenika ono umysł każdej słyszającej go postaci. Jego zabójcze właściwości objawiają się, jeżeli postać słysząca go nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 2. Umysł ofiary, która nie odparła wrażenia tego wycia zostaje sparaliżowany na okres 1k10 godzin. Natychmiast po zakończeniu paraliżu postać sprawdza swą odporność na przetrwanie, czy jej umysł przeżył ten efekt. Nieudany % rzut na odporność nr. 4 oznacza śmierć ofiary. Na czar ten nie są wrażliwe między innymi: martwiaki, golem, żywioty. Rzucający Upiorne dźwięki nie podlega efektowi rozchodzącego się od siebie. Jest on jednak wrażliwy na obce Upiorne dźwięki.

CIENISTE PRZEJŚCIE [Czar specjalny]

KRĄG: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.); do 10 km/POZ wokół

OPIS: W obrębie jednej sfery egzystencji pozwala przenieść w miejsce wyznaczone przez czarnoksiężnika. Odbywa się to na zasadzie dematerializacji i materializacji. Dotknięta osoba może ulec temu przeniesieniu tylko jeżeli chce tego (poddaje się jego woli). Wraz z nią czarowi podlega wszystko to co ma ona na sobie lub trzyma uniesione nad ziemią w rękach. Istoty obojętnie nastawione teleportacji (nie mające wykrystalizowanego podglądu czy chcą podlegać czarowi) zmuszone są do wykonania % rzutu na odporność nr. 5. Upany rzut oznacza niepoddanie się temu czarowi. Jednym z warunków przeniesienia jest to, że miejsce to musi być dobrze znane rzucającemu (tzn musiał już znajdować się kiedyś dokładnie w tym miejscu). Innym warunkiem jest to, że czar ten potrafi "teleportować" tylko do obszaru znajdującego się pod zamkniętą przestrzenią – a więc tylko do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu. Czar nie zadziała przy próbie pojawienia się na przestrzeni otwartej – poza cieniem lub w miejscu oświetlone, gdyż czar ten jest w stanie przenieść tylko z jednego cienia w obręb drugiego "cienia" – wnętrza budowli. Po zadziałaniu czaru postać pojawia się w wyznaczonym miejscu w następnej rundzie (w momencie jej końca [0 moment]). Do końca następnej rundy przeniesiona postać jest wyczerpana teleportacją. Oznacza to efekt analogiczny do zmęczenia, a więc niemożliwość wykonywania jakichkolwiek czynności.

CEREMONIAŁ [Czar specjalny]

KRĄG: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala przywrócić do życia istotę, w sposób analogiczny do wskrzeszenia, ale tylko na pewien okres (dzień/POZ) i pod pewnymi warunkami. By postaci przywrócić życie lub ewentualnie je przedłużyć czarnoksiężnik musi w momencie rzucenia czaru wykonać pewne czynności. Polegają one na ściśnięciu dłonią jeszcze bijącego serca postaci, która należała do tej samej rasy co wskrzeszający. Wyciśnięcie krwi musi odbywać się nad nagim ciałem postaci, która ulega wskrzeszeniu. Po skropleniu sprawdza się, czy postać przetrwała wskrzeszenie. Oznacza to wykonanie % rzutu na odporność nr. 4. Niekorzystny wynik oznacza pęknięcie duszy i niemożliwość dalszego przywrócenia do życia. Wskrzeszona w ten sposób postać nie traci jak przy wskrzeszeniu 1/10 odporności szoku i 1/10 część prezencji. Po wyznaczonym czasie, jeżeli nie zostanie ponownie rzucony ceremonial lub normalne Wskrzeszenie (czy tym podobny czar) postać natychmiast pada martwa.

KRWAWY KAMIEŃ [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 1200 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: głaz o rozmiarach minimum 1 metra sześć. (specjal.)

OPIS: Powoduje, że jednolity i gładki głaz staje się magiczny. Dodatkowo dostaje on właściwości spijania ŻYW z postaci, które zginą na nim. Dokładnie kamień ten spija w momencie umierania ofiary połowę jej ŻYW i agonii (w praktyce jest to wartość równa jej żywotności). Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału nie należała do tej samej rasy co czarnoksiężnik, to kamień ten czerpie dziesięciokrotnie mniej. W określonych warunkach kamień ten potrafi 2–krotnie więcej czerpać żywotność (tzn. w trzynasty dzień miesiąca, po rzuceniu odpowiedniego czaru i przy ceremonii Ciemnej strony księżyca). Zabita na krwawym głazie istotę potrafi wskrzesić tylko czar Regeneracja. Jej odporność na szok podczas przeżycia tego wskrzeszenia jest jednak obniżona o połowę. Najważniejszym znaczeniem krwawego kamienia jest fakt, że jeżeli czarnoksiężnik, czy ewidentnie zła istota (np. minimum pierwszy POZ czarnego rycerza, demon) stoi na tym kamieniu lub go dotyka, to automatycznie neutralizuje odnoszone obrażenia o odpowiednią wartość pochłoniętych przez krwawy kamień punktów. Oczywiście w pewnym momencie może się to wyczerpać. Obrażenia nie są jednakże wracane w wypadku otrzymania ciosu, którego leczenie wymaga regeneracji. W praktyce oznacza to niemożliwość zagojenia rany powstałej po obcięciu czegoś.

**Uwaga:** Czar Ceremonia (głoszona w imię dobra, itp) lub rozbicie kamienia niszczy jego moc.

TRON CIEMNOŚCI [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (specjal.)

OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechanicznie zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania). Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim czarnoksiężnikowi podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez czarnoksiężnika czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ czarnoksiężnika. O tym, czy dany czar rzucony na siedzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG. Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ czarnoksiężnika i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamia tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr. 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta profesja jednak nie wpływa na innych czarnoksiężników z minimum 1 POZ i na czarnych rycerzy z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą czarnoksiężnikiem (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomym czarnym rycerzem (z 10 POZ) zadaje jej 1k100\*10 obrażeń.

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

## SIÓDMY KRAĞ

TANIEC ŚMIERCI [Zakłęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10metrów/ POZ wybrana 1 istota/2 POZ przed czarnoksiężnikiem

OPIS: Akustycznym efektem tego czaru jest rozchodząca się w podświadomości muzyka. W praktyce oznacza to, że każda postać w

zasięgu zaklęcia słyszy muzykę, a przy okazji zdaje sobie sprawę, że nie grają żadne instrumenty. Czar ten może objąć maksymalnie 1 postać/2 POZ czarnoksiężnika. Wskazane ręką istoty znajdujące się przed czarnoksiężnikiem w obrębie działania czaru zmuszone wykonać są % rzut na odporność nr. 2 (sugestia). Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaczyna w rytm muzyki wykonywać szaleńcze ruchy. Przypominają one taniec, ale są tak energiczne, że w strasliwym tempie wyczerpują organizm. W praktyce oznacza to w każdej rundzie otrzymanie 5 ran (umysłowych). Postacie objęte tym czarem tańczą tak szaleńczo mimo ogarniającego ich zmęczenia. Niezwracając kompletnie uwagi na otoczenie, odnoszone rany, niebezpieczeństwa i inne czynniki. Jeżeli postać zostanie unieruchomiona, ogłuszona, przejeta, itp, to w każdej rundzie dostaje tylko 1 taką ranę. Stoją na nogach i tańczą nawet gdy posiadane przez nie obrażenia znajdują się w obrębie agonii. Gdy dojdzie ona do jej końca zwalają się martwe na ziemię. Działanie Tańca śmierci może zostać przerwane tylko poprzez Leczenie chorób (umysłowych), Uzdrawienie albo czar typu Ogłuszający huk lub Grzmot. Akustyczny efekt czaru (w tym także jego działanie) ustaje, gdy ostatnia ofiara czaru padnie martwa. Wcześniej nic nie może pomóc nawet wyniesienie poza obręb melodii lub zabicie czarnoksiężnika.

#### FATUM TRZYNASTEGO [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zaklęcie to ma efekt, gdy zostanie rzucone trzynastego dnia miesiąca Tego dnia, aż do północy zwiększa moc czarów czarnoksiężnika, który go użył. W praktyce efekt fatum powoduje, że czarnoksiężnikowi nie można zepsuć podczas rzucania żadnego czaru. W praktyce oznacza to, że tylko zranienie powodujące śmierć, odcięcie czegoś lub pozbawiające przytomność potrafi uniemożliwić rzucenie czaru. Cecha ta nie pomaga, jeżeli czarnoksiężnik sam z siebie nie może rzucić czaru (np. jest związany, obezwładniony, oślepiiony). W tym czasie dwukrotnie ulega zwiększeniu antyodporność czarów czarnoksiężnika. Dodatkowo ich efekt jest taki jakby on sam był o POZ wyżej. W wielu sytuacjach czar ten daje dodatkowe efekty. Zależą one od MG i intencji czarnoksiężnika. Przykładem tego jest to, że rzucony pod działającym Sprowadzeniem ciemności daje tego dnia wszystkim poddanym czarnoksiężnika +20 pkt do TR, Obrony, UM, WI i wykonywanych czynności. Oczywiście dotyczy to istot bytujących w powstałej uprzednio ciemności.

#### CIELESNA EKSPLOZJA [Energia]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: W ciele ofiary, która nie odparła tej formy energii udanym % rzutem na odporność nr. 5 wywołuje małą eksplozję w trzewiach. Zadaje ona 1k100\*10 poważnych obrażeń. Do ich uleczenia uleczenia potrzebne jest minimum Leczenie Poważnych Obrażeń. Istota, która przeżyła to rany sprawdza swą odporność na ból. Nieudany % rzut na odporność nr. 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin zwija się z bólu. Po tym okresie ma ona o połowę niższe TR, UM, ZR, SZ, oraz wykonywane zdolności. Pozbycie się tej dolegliwości jest możliwe tylko po minimum Leczeniu Poważnych Obrażeń, czy Uzdrawieniu.

#### ZBROJA NEKROMANCJI [Energia]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Czar ten roztacza wokół postaci czarną błyszczącą aurę z daleka wyglądającą na zbroję. Noszący ją jest zawsze przytomny podczas agonii i może normalnie w tym stanie funkcjonować (oczywiście do czasu, gdy czar przestaje działać). Dodatkowo czar ten automatycznie społawia efekt raniący czarów zadających obrażenia fizyczne (odporności nr. 6–10). W przypadku rzucenia tego czaru na czarnoksiężnika ma ona dodatkowe efekty. Po pierwsze czarnoksiężnik po założeniu zbroi nie odczuwa jej ograniczeń. Oznacza to, że w tym czasie może rzucać czary w dowolnej zbroi. Nie dotyczy to jednak tarczy. Po drugie Zbroja nekromancji umożliwia pozyskanie ŻYW z zabitych własnoręcznie od jednego ciosu wrogów. Nie dotyczy to postaci zabitych czarami nie działającymi na dotyk. Uzyskana ŻYW (do końca działania czaru) o połowę swej wartości zwiększa ŻYW czarnoksiężnika. Dodatkowo o 1/10 jej część magicznie zostaje zwiększona w tym czasie Obrona.

**Uwaga:** Natychmiastowo po 24 godzinach od rzucenia czar ten przestaje działać. Niwelowana jest też dodatkowa ŻYW, Obrona, a także możliwość rzucania czarów w zbroi. Koniec działania Zbroi nekromancji przedwcześnie także następuje po podziałaniu na noszącego ten czar astrologicznego Promienia słońca, kapłańskiego Uderzenia dobra lub paladyńskiego miecza.

#### PRZEJĘCIE POSTACI [Zaklęcie]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem osoby (humanoid, reptillion, tryton), która nie odparła zaklęcia udanym % rzutem na odporność nr. 3. Przejęcie daje możliwość tak kierowania ofiarą, jakby się samemu nią było, z jej całą wiedzą i zdolnościami. Nie oznacza to jednak przyswojenia zasobów wiedzy, którymi ona dysponowała. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt własnej MD powyżej 50. Przejęta osoba wykonuje dosłownie wszystko co każe jej czarnoksiężnik bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Czarnoksiężnik kieruje taką postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. W tym czasie postać jest niewrażliwa na inne oczarowania, uroki i przejęcia. Trwałe okaleczenie (kalectwo) ofiary, jej śmierć lub czarnoksiężnika, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) to jedyne możliwości, które są w stanie uwolnić z pod wpływu Przejęcia postaci.

## ÓSMY KRAĞ

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik

OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci czarnoksiężnik traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się ono na zasadzie czaru Latanie, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystencji Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucić czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksiężstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. Lalka). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią tej "duszy" postać widzi magię (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundę), ale nie przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery. Świadomość – dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można też atakować inne postacie. Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykle osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę taką traktuje się jak pod wpływem Stałej niewidzialności, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. ŻYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

DYM/ŚCIANA ŚMIERCI [Gaz]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 16 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześciennie/4 POZ (dowolnie ukształtowana bryła)

OPIS: Wytwarza na danym obszarze trujący, półprzezroczysty, mglisty opar. Ukształtowany jest on w formie małej dymowej chmurki, albo dymnej ściany. Każda istota, która znajdzie się w chmurce lub już w niej jest, wdychając ten opar zatrzuwa swój organizm. Postacie o ŻYW mniejszej niż 20pkt./POZ czarnoksiężnika które w takiej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na połowę odporności nr. 7 natychmiast giną. Pozostałe postacie od duszenia się doznają w każdej rundzie kontaktu z tą chmurką 2k100 obrażeń. Zatkanie szczelne wcześniej nosa i ust zapobiega tym ranom. Czar ten automatycznie jest niszczone pod wpływem wiatru (itp) lub po określonym czasie.

MASAKRA [Polimorfia]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół, ew. 1 istota (specjal.)

OPIS: Czar ten ma właściwość niszczenia wszelkich form zwierzęcego życia na obszarze swego oddziaływania. W praktyce oznacza to zabicie każdej żywej istoty (nawet smoka, trolla, czy owada), która nie odeprze tej polimorfii udanym % rzutem na połowę odporności nr. 10. Czar ten działa też na miękkołowe martwiaki i wampiry. Aby przetrwać efekt czaru należy wykonać udany % rzut na odporność nr. 10. Nieodparcie polimorfii oznacza poprzez zniekształcenia ciała (wynaturzenia) otrzymanie 100 poważnych obrażeń/2 POZ czarnoksiężnika. Czar ten zamiast na obszarze można skomasować na 1 istocie. % rzut obronny wykonuje ona na 1/4 wartość odporności nr. 10. Nieudany rzut oznacza, że postać automatycznie ginie, a ciało jej nadaje się już tylko do ewentualnej regeneracji.

DZIEŃ UMARŁYCH [Zaklęcie]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie kwadrat o boku 10 metrów/POZ)

OPIS: Na danej nie uświęconej ziemi (np. dzikie cmentarzysko) powoduje powstanie wszystkich kompletnych trupów. Powstają one jako martwiaki o typie i rodzaju zależnym od stopnia rozkładu, ewidentności istoty, pochodzenia, kłątwy, itd. Najczęściej będą to zombie, szkielety, kościotrupy, zdechlaki. Tworzy się je względem parametrów jakie miały zmarłe istoty w momencie śmierci. Czarem tym nie można uzyskać martwiaków tzw. miękkołowych. Powstałe istoty są przyjazne czarnoksiężnikowi. Potrafią też wykonać dla niego każde polecenie, o ile przemówi on do nich w Dawnej mowie lub jeśli zrozumieją jego migowe polecenia. W tym ostatnim przypadku Mg wykonać może dla każdego wykonać % rzut na INT czy rozumie polecenia czarnoksiężnika. Wynik w granicach 99–100 może oznaczać zrozumienie na opak polecenia wydanego na migi. Inne martwiaki, które już znajdowały się na terenie, na który rzucono czar zaklęcie to przynosi efekt analogiczny do umagicznienia martwiaka. Dwukrotnie zwiększeniu ulega więc aktualna ŻYW, Obronę i ewentualne Wyparowania skóry. Zaklęcie to traci swą moc wraz z nadejściem najbliższego świtu. Powstałe martwiaki stają się na nowo trupami, a inne martwiaki powracają do normy, itd. Czar Sprowadzenie ciemności chroni przed efektem, które daje nadejście świtu.

CHAOS [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 10 metrów/POZ wokół + specjal.

OPIS: Na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał czarnoksiężnik jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji czarnoksiężnik może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok. 10kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwe lub śpiące postacie. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca jakąś czynność jest osłabiana w określony losowy sposób zależnie od MG i koncepcji czarnoksiężnika. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na 2 metry (maks.) i w następnej rundzie spada głową w dół dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, w 5 rundzie wali się szafa (drzewo, itp) pod nogi, itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie, albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących. maksymalnie nie mogą też one zadać więcej niż 1k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury nie może też zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne. Istota praworzadna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo 1k100 obrażeń. Postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworzadnym w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim traktowane są jakby były pechowcami (patrz analogiczna ułomność). Istoty o charakterze chaotycznym w tym czasie traktowane są jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna). Po zakończeniu czaru lub wyjściu z jego zasięgu wszystkie postacie, które choć 1 rundę były pod wpływem jego sprawdzają, czy to przetrwały. Nieudany % rzut na odporność nr. 4 oznacza, że pada się ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20rund.

**Uwaga:** Czar ten łatwo może zneutralizować paladyńskie zaklęcie: Ustanowienie prawa. W niektórych sytuacjach (inne Sfery Egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

## DZIEWIĄTY KRAĞ

FATUM STAROŚCI [Zaklęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 18 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Czar ten ma analogiczny efekt, co kłątwa śmierci i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem kłątwy). Działa on na istotę, która go nie odparła udanym % rzutem na 1/10 wartość odporności nr. 3. Sprawia on, że ofiara ma dużo większą szansę śmierci.



Dodatkowo kłątwa ta ma jeszcze jednorazową właściwość przejścia na istotę, która pierwsza się dotknęła "zarażonej" (tzn. obłożonej kławą) istoty. W tym momencie są już 2 zarażone istoty. Czar ten można rzucić też na dany przedmiot magiczny, przy czym ew. przenosi się na istotę, która pierwsza dotknie jego. Siła Fatum śmierci polega na zwiększaniu prawdopodobieństwa śmierci. W praktyce oznacza to przesunięcie o 10 pkt. lub % wyniku testu, który mógłby zakończyć się śmiercią lub kalectwem. Przykładem tego może być sytuacja, gdy postać będąca pod wpływem Fatum śmierci skacze przez szczelinę. MG w tym momencie może zasugerować rzut na 10% czy postać nie pośliznęła się przy odbijaniu. Dodatkowo wykonując % rzut na akt. ZR podczas skoku może obniżyć szansę jego wyjścia o 10 pkt. Stosuje się to także przy krytycznych w sobie, przy określaniu złamań, przy rzutach na odporności, itd.

#### PRZENICOWANIE CIAŁA [Polimorfia]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Od zniekształceń na ciele czar ten zadaje istocie 1k100 obrażeń. Dodatkowo jeżeli postać nie odeprze polimorfii (udanym % rzutem na połowę odporność nr. 10), to czar ten wywołuje wywrócenie wnętrza postaci na zewnątrz. Oznacza to, że wszystkie wnętrzości znajdują się na zewnątrz, a skóra i włosy wewnątrz. Efektowi temu nie podlega zbroja i ubranie. Rozlane fragmenty ciała powodują, że każda widząca to cywilizowana postać musi wykonać % rzut na szok. Osoby, które się z tym już spotkały mają odporność na to zwiększoną o 10–20 pkt. Nieudany rzut na szok, oznacza, że postać dostaje torsji i przez 1k10 rund nie jest w stanie aktywnie działać. Jej obrona przy tym liczona jest jako bierna (a więc tylko ze zbroi i magii). Bez przeprowadzenia sekcji nie sposób zidentyfikować potraktowaną tym czarem istotę. Aby przywrócić ofiarę do życia przyjaciele jej muszą poddać ją ponownie Przenicowaniu ciała, a następnie Regeneracji Ciała.

#### ZACHOWANIE ŻYCIA [Energia]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 90 PM + specjal. (PM równy naturalnej ŻYW)

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów + ew. specjal.

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik (specjal.)

OPIS: Powoduje, że czarnoksiężnik zyskuje po nadnaturalną żywotność równą 10-krotnej poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa energii życiowej, odporności i rozciągłości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW tą można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. Uzdrowiona, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy. ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie życzył rzucający go. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego % rzutu na połowę UM. Zwiększona ŻYW trwa aż do najbliższego wschodu słońca. Tylko czar Sprowadzenie ciemności pozwala nie rozpraszać jej wraz ze wschodem.

#### ESENCJA ZŁA [Zakłęcie]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 90 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zakłęcie to otwiera psychiczno–telepatyczny kontakt z losowo wybraną sferą w której panuje ewidentne zło. Może to być abys, piekło, hades, itd. Czar ten trwa dopóki czarnoksiężnik się koncentruje, jednak po skończeniu jest wyczerpany umysłowo przez okres 100 godzin. W pobliżu miejsc ewidentnie złych, ołtarzy złych bóstw lub otwartych bramach Esencja zła umożliwia nawiązanie kontakt z niesamowicie potężnymi siłami zła. Nie zawsze się udaje odpowiednio trafić. MG powinien sprawdzić % rzutem z kim nastąpił kontakt.

01 – Zło, z którym nawiązał kontakt czarnoksiężnik było tak wszechpotężne, że na jakiejś zasadzie (np. teleportacji) wciągnęło go do siebie na stałe. W zasadzie oznacza to koniec postaci.

02 – 04 – Kontakt z tak potężnym złem natychmiast zabił czarnoksiężnika.

05 – 10 – Czarnoksiężnik został wysłuchany i bez względu na pomoc w najbliższym czasie zostanie zabity. Od MG zależy czy udzielona mu zostanie porada.

11 – 90 – W zamian za określone usługi zło może pomóc swą wiedzą, doświadczeniem, a więc na tyle na ile pozwala psychiczny kontakt. Za pomyślną odpowiedź mogą zażyczyć sobie ofiar, cyrografów, zniszczenia czyjejś duszy, życia. W momencie tego wykonania są w stanie pomóc (ale nie muszą). MG może założyć szansę, że porada ta obróci się także przeciwko czarnoksiężnikowi.

90 – 96 – Czarnoksiężnik nie potrafił porozumieć się tym czarem z istotą, z którą go połączyło.

97 – 99 – Siły zła zaintrygował kontakt z czarnoksiężnikami. Dla swych tylko znanych celów wysłał do czarnoksiężnika swe sługi.

100 – Nastąpiło wielkie naruszenie równowagi. Najprawdopodobniej kontakt ten spowodował otwarcie "bramy". Siły zła wyruszyły na podbój. Czar ten w wielu sytuacjach może mieć dodatkowe znaczenie. Przykładowo np. może skrócić czas oczekiwania na przybycie oczekiwanego demona lub wzmocnić znaczenie jakiejś ceremonii.

### UWIEŻENIE DUSZY [Szok]

KRAĞ: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 45 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota )

OPIS: Dusza istoty, która nie odparła czaru udanym % rzutem na odporność nr. 4 zostaje wychwycona do pustego wnętrza przedmiotu trzymanego w ręku przez czarnoksiężnika. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby jej coś brakowało, ale może zachowywać się normalnie. Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje się być płodna. Zależnie od MG i sytuacji mogą wystąpić i inne efekty. Postać taka, często z chęci dalszego życia często deklaruje się dobrowolnie służyć czarnoksiężnikowi. W przeciwnym razie może on zniszczyć duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo się dzieje jeżeli rozbije opakowanie. Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza traci ona świadomość i odtąd staje się na wzór zombiego powłoką słuchająca się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansa (modyfikowana przez MG ze względu na bliskość właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie zostaje już na stałe (ew. można użyć czaru astrologicznego: Sprowadzenie duszy). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela duszy istnieje 90% szansy, że wróci ona do właściciela, ale jeżeli w jego rękach, to automatycznie.

**Uwaga:** Istoty o ewidentnych charakterach mają dodatkowy rzut obronny przed tym czarem.

## DZIESIĄTY KRAĞ

### MARTWY SOBOWTÓR [Polimorfia]

KRAĞ: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: Z dotykanej martwej osoby (tej samej rasy i płci), o nieuszkodzonym ciele umie stworzyć idealny swój duplikat. Oczywiście chodzi tu o same ciało, a więc nie dotyczy jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów, itp rzeczy. Klon taki jest w stałym letargu (patrz odpowiedni czar kapłański). Gdy czarnoksiężnik zażyty sobie (trwa to 6 rund i skutkuje po udanym % sprawdzeniu UM względem połowy ich wartości) może przenieść swoją świadomość i wszystkie cechy umysłowe do tamtego ciała. Wymagany jest przy tym % rzut na szok, czy przeżyje to przejście. Stare ciało po oddzieleniu od poprzedniego wpada w analogiczny stan letargu w jakim dotychczas spoczywało poprzednie. Przeniesienie się do tego ciała (klona) może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi czarnoksiężnika, utratą świadomości (np. agonia, ogłuszenie) lub śmiercią. Od tego momentu ciało martwego sobowtóra (klonu) ożywa i jest własnym ciałem postaci (np. młodszym).

**Uwaga:** jednocześnie można posiadać tylko jednego martwego sobowtóra.

### NAKAZ [Czar specjalny]

KRAĞ: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 1000 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Czarnoksiężnika w celu przyniesienia korzyści nekromancji (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiegokolwiek przekleństwa lub klątwy.

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

### NIECZYSTA SIŁA [Zakłęcie]

KRAĞ: X (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

OPIS: Czar ten wywołuje niematerialną, niewidzialną, itp, ewidentnie złą siłę "nie czystą", która w danej rundzie przenika wszelkie nie chronione umysły na określonym obszarze, które nie odeprą zaklęcia (3) na połowę jego wartości. W swych ofiarach wywołuje

ona zwątpienie, strach, zawiść, pożądanie, mściwość, zazdrość albo agresję, w zależności od zamysłu czarnoksiężnik. Postać, która dodatkowo nie odeprze sugestii (2) wyznaczonego zachowania, próbuje urzeczywistnić jego efekt np. ucieczką, kłamstwem, agresją, itp, nie zdając sobie oczywiście sprawy z jakiego powodu to czyni (po prostu taka jest jej potrzeba). W każdej rundzie trwania czaru nieczysta siła podlega w ten sposób wybrane istoty, tak, że teoretycznie ten czar nie jest do wykrycia (poza ew. intuicją)

**Uwaga:** przed czaem tym chroni aureola dobra (itp czary), a automatycznie niszczy ją każdy czar oparty na uderzeniu "ewidentnego" dobra np. fala ewidentności (dobra), itd.

#### DEMONICZNE ZAKŁĘCIE [Zakłęcie]

KRĄG: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: W dotkniętej istocie czar ten wywołuje niesamowity chłód spowalniający postać (Tr, ZR, SZ, itd spadają do połowy swej wartości), a jeśli nie odeprze ona zaklęcia (3) to jest ono w stanie całkowicie unieruchomić fizycznie postać. Jeżeli przy tym dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, to wykonuje obronę odporności na energię (5), inaczej to zakłęcie wysysa cały PM z istoty, zostawiając z niej tylko suchą powłokę skórną (itp, tzn postać jest całkowicie wysuszona, tak, że silne gneczenie obraca tą pozostałość w proch). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniego przywrócenia energii życiowej i regeneracji ciała, a i mimo tego postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (1/2 % odporności na szok).

**Uwaga:** zakłęcie te może być rzucone na przedmiot o maksymalnych rozmiarach np. objętości 1m. sześciennego) i jednorazowo może zadziałać podczas pierwszej próby dotknięcia jego, choćby przypadkowego Ponieważ ten czar może zadziałać nawet na czarnoksiężnik, to najczęściej rzuca się go na bełty kusz w zainstalowanych już pułapkach, czy na porzucone.

#### PRZEJĘCIE ISTOTY [Sugestia]

KRĄG: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia (%-owym rzutem na odporność nr. 3), tak, jakby sam nią kierował z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko co każe jej czarnoksiężnik bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub czarnoksiężnik, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyć efekt tego czaru. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt Mądrości powyżej 50).

**Uwaga:** Czarnoksiężnik kieruje taką postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednego Planu Egzystencji.

### PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

#### FALA NEKROMANCJI [Polimorfia]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 550 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 1 metra/POZ

OPIS: Powoduje, że wszystkie trupy na danym obszarze stają się martwiakami, a czarnoksiężnik który rzucił ten czar ma możliwość kierowania ich wolą. Najczęściej będą to zombie, szkielety, lub kościotrupy, o analogicznym poziomie doświadczenia co ofiara z której powstają. Innym martwiakom objętym tym zaklęciem przywraca ono pełną moc (np. pozwala na użycie jeszcze raz zdolności którą można użyć tylko 1 raz dziennie) i żywotność (odpowiednik uzdrowienia żywej istoty). Czar ten ma ponadto możliwość zbitcia każdej istoty, która ma mniejszą żywotność od 10/POZ Czarn., jednak już bez zamiany w martwiaka (w tej rundzie).

**Uwaga:** poza tym w niektórych sytuacjach czar ten można dodatkowo wykorzystywać inaczej (zależnie od MG i sytuacji).

#### CMENTARNY WIATR [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 110 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów/POZ (specjal.)

OPIS: Na danym obszarze pojawia się lodowato-zimny wiatr, który ma zdolność paraliżowania ze strachu istot, które nie przetrwają szoku (%-owym rzutem na odporność nr. 4 w każdej rundzie trwania czaru). Wszelkim martwiakom, itp istotom czar ten w każdej rundzie trwania regeneruje 10 ran/2p.czarnoksiężnik, ponadto podnosi obronę tych istot o b. – 5%/POZ Czarn.. W niektórych sytuacjach czar ma ten dodatkowe zastosowanie (zależnie od MG): np. w trakcie tego czaru nie mogą zostać odwrócone żadne

martwiaki, itd.

**OTWARCIE BRAMY [Zakłęcie]**

**KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)**

**ZUŻYCIE PM: 1100 PM**

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

**ZASIĘG: bliski**

**CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)**

**OBSZAR DZIAŁANIA: sześciąt o boku 1k10 metrów**

**OPIS:** Te potężne zakłęcie pozwala otworzyć czasowe przejście między 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już Czarnoksiężnik. Umożliwia ono przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym Planem (% rzut na odporność nr. 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiędzy własnym Planem Egzystencji, a jego Półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

**FATUM STAROŚCI [Zakłęcie]**

**KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)**

**ZUŻYCIE PM: 11 PM**

**CZAS RZUCANIA: 1 runda**

**ZASIĘG: dotyk**

**CZAS DZIAŁANIA: (stały)**

**OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)**

**OPIS:** Dla istoty, która nie odparła zaklęcia tego na wartość 1/10 części tej odporności (nr. 3) czar ten ma analogiczny efekt, co klątwa starości i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Czar ten sprawia, że dana istota starzeje się 10–krotnie szybciej, ponadto ma jeszcze jednorazową właściwość przeniesienia się na istotę, która pierwsza się dotknęła "zarażonej" (tzn. obłożonej klątwą) istoty. Czar ten można rzucić też na dany przedmiot magiczny, przy czym jednorazowo ew. przenosi się na istotę, która pierwsza dotknie jego, a więc może i zadziałać na rzucającego ten czar (patrz czar: Fatum śmierci).

**Uwaga:** Śmierć ze starości oznacza definitywną śmierć istoty (pęknięcie duszy) – jak przy nieudanym wskrzeszeniu.

**ZŁODZIEJ ŚWIATŁA [Energia]**

**KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)**

**ZUŻYCIE PM: 1000 PM**

**CZAS RZUCANIA: 10 rund + 1k10 rund**

**ZASIĘG: specjal. (dotyk)**

**CZAS DZIAŁANIA: (stały)**

**OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/POZ**

**OPIS:** Na danym (niemagicznym) obszarze pochłania całe światło do tego stopnia, że jakakolwiek jasność od razu jest wchłaniana przez powstałą na tym miejscu magiczną czerń. Wyssanie światła z takiego miejsca daje czarnoksiężnik 1–100 PM razy 1/POZ Czarn. (na tym poziomie 20–2000PM), przy czym wartość tą modyfikuje MG w zależności od oświetlenia np. słabe światło może nawet 2 krotnie zmniejszyć uzyskiwaną ilość PM. Jeżeli do takiej sfery dojdzie światło słoneczne, to jest ono w stanie rozproszyć tą magiczną czerń w przeciągu dnia (całego), ponadto czar ten zneutralizować można odpowiednio dużym PM w rozproszeniu magii, ew. czarem: Starcie Magii. Niektóre martwiaki (cienie, zmrocze, itd) w takiej czerni regenerują w każdej rundzie pobytu w niej 100 ran, itd.

**Uwaga:** Częste rzucanie tego czaru bardzo "mobilizuje" druidów i wielu awanturników o dobrych charakterach (szczególnie paladynów).