

CZARY ILUZJONISTYCZNE

PIERWSZY KRAĞ

GEST ŚMIECHU (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjal

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/POZ

OPIS: Iluzjonista wywołując magiczny trick jest w stanie uzyskać niekontrolowany efekt histerycznego śmiechu w osobach, które nie odparły tej iluzji (% rzutem na odporność nr. 1). Śmiech ten trwa, aż się postać nie opamięta (co sprawdza się % rzutem na iluzję w każdej kolejnej rundzie). Osoba będąca pod wpływem jego nie jest w stanie rzucać czarów, ani strzelać np. z kuszy, a ponadto jej Obrona i Trafienie są w tym czasie połowione.

Uwaga: Czar ten nie działa na osoby prymitywne (a więc o INT lub MD mniejszej od 50 pkt).

ILUZYJNY SZTYLET (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment + 2 segmenty/rzut

ZASIĘG: na maksymalną odległość 1/10 SF liczonej w metrach

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: przed Iluzjonistą

OPIS: Posyła małą ilość iluzji niszczącą umysł. Każda taka wiązka zadaje 50 obrażeń (umysłowych, tzn. nie wywołujących efektu agonii), ew. połowę, gdy postać odeprze ją % rzutem na iluzję. W jednej rundzie, o ile mieści się z opóźnieniem, iluzjonista jest w stanie wykonać (wykonując ruch jak przy rzucaniu sztyletem) 1 rzut – sztylet + 1 na każde 50 pkt jego UM. Warunkiem zadziałania danej wiązki iluzji na umysł ofiary jest dobre wycelowanie (trafienie) jej przez rzucającego, co każdorazowo sprawdza się % rzutem na akt. ZR iluzjonisty zmniejszonym o ew. OB z magii i ZR aktualnej ofiary.

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (standardowych rozmiarów)

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 fałszerstwo.

ILUZYJNA ZBROJA (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista

OPIS: Tworzy wokół postaci iluzyjną otoczkę, widoczną jako migającą światełkami i tęczą aureolę. Powoduje ona niemożliwość dokładnego namierzenia wzrokiem iluzjonisty, z racji tego, że jego postać wygląda, jakby rozplywała się w powietrzu (itp. np. może wydawać się, że nie znajduje się dokładnie w tym miejscu, w którym powinna być). W praktyce ta iluzja o 20 pkt zwiększa aktualną OB, a ponadto jej dezorientująca moc (OB) wzrasta o 10 pkt/POZ. Aureola ta zaczyna jednorazowo działać od momentu gdy Iluzjonista zażyczy sobie (1 segment) i trwa przez najbliższe 10 rund na każde 10 pkt jego UM. Nie chroni ona jednak przed efektami obszarowymi, itp.

Uwaga: Czar ten w momencie rzeczywistego działania przeszkadza w rzucaniu czarów na iluzjonistę (z wyjątkiem oczywiście obszarowych, itp.), co powoduje, że rzucająca czar na iluzjonistę postać ma jakby o 10 pkt + 5 pkt na POZ iluzjonisty mniejsze UM.

ZMIANA KOLORÓW (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: średni CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola + 1 pola/5 POZ

OPIS: Daną powierzchnię pokrywa (iluzyjnymi) kolorami dowolnego rodzaju. Iluzjonista z UM powyżej 100 pkt jest w stanie nawet tworzyć tym napisy, zaś posiadający 150 UM nawet średniej jakości znane sobie obrazki lub wizerunki.

ŚLISKOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole /5 POZ

OPIS: Powoduje, że dana powierzchnia staje się niebywale śliska. Postacie znajdujące się na niej, które w danej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 1 są zmuszane zachować równowagę. W tym przypadku nieudany % rzut na ZR aktualną (zmniejszoną dodatkowo o 1 pkt/POZ iluzjonisty) najczęściej powoduje wyrócenie się postaci. W wypadku, gdy nawierzchnia jest naprawdę śliska (sama z siebie), tedy MG może założyć dodatkową antyodporność czaru (zarówno względem iluzji jak i ZR) w wysokości nawet np 10, 25 lub w wypadku lodu nawet 50 pkt.

Uwaga: Rzucając ten czar selektywnie np. na rękawicę dzierzącą miecz lub na dobrze wytarte, typowe siodło można spowodować inne konsekwencje.

WYOBRAŻENIE (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: W umyśle postaci, która nie odeprze iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1, zmniejszoną dodatkowo o 3 pkt/POZ iluzjonisty) wywołuje przerażającą wizję (np ducha). Wykorzystanie tego czaru do straszenia powoduje przerażenie w pierwszej rundzie (patrz analogiczny czar), a ponadto utrzymuje się aż do nastania rundy, w której zostanie udany wykonany % rzut na strach (odporność nr. 2). Iluzjonista o UM większych od 120 pkt w niektórych wypadkach może założyć inny efekt. Przykładowo pokazując tym wyobrażonym duchem jakieś wykonywanie czynności można podpowiedzieć co należy w danej sytuacji zrobić.

WIDZIADŁO (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina +1 godzina/POZ)

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

OPIS: Stwarza mglistą, niemą iluzję-widziadło, wyglądające w przybliżeniu jak jakiś przedmiot lub istota. Są one podobne, choć nie identyczne z pierwowzorem. W wypadku bardziej skomplikowanych tworów odtwarzanych z pamięci może być wymagany np % rzut na połowę MD. Nieuwierzenie w rzeczywistość istnienia takiego widziadła (po udanym % rzucie na odporność nr. 1) powoduje, że przestaje ono istnieć. Robi to też każde dotknięcie jego. Widziadło może zachowywać się dowolnie, ale tylko w momencie, gdy jest w zasięgu wzroku iluzjonisty, który bez potrzeby skupiania się kontroluje je. Może on powodować, by ono latało, czy naśladowało gesty, ale nienaturalne zachowanie (szczególnie przedmiotu) daje podstawy do niewierzenia.

AURA ILUZJI (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 osoba)

OPIS: Wywołuje czasowe zwiększenie Ch. i PR. o 10 pkt + 5 pkt/POZ iluzjonisty, a ponadto uniemożliwia rzucenie w tym czasie do postaci objętej czarem arcynegatywnej reakcji – wrogiej (96–100%). Aura ta zwiększa także antyodporność rzucanych czarów opartych na iluzji o 20 pkt + 10 pkt/10 POZ. Czar ten o 20 pkt + 10 pkt/10 POZ iluzjonisty zwiększa czasowo odporność nr. 1, a dodatkowo umożliwia korzystanie ze zdolności profesjonalnej: Odporność na iluzję istotie, która normalnie jej nie posiada.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr. 10)

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 eterycznych.

DROGI KRĄG

NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA (Iluzja)

KRĄG: 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.

NIEWIDZIALNOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 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.

ZAKŁĘCIE ILUZJI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 10 PM + specjal.

CZAS RZUCANIA: 2 segment

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: najbliższy czar

OPIS: Jednorazowo zaklina najbliższy rzucony czar oparty na iluzji, tak, że iluzję taką można traktować jak zakłęcie (nie zmienia to działania czaru, ale pozwala np. działać na martwiaki), jednakże pod warunkiem, że wydane zostanie na niego dwukrotnie więcej PM (niż wymaga jego rzucenie).

Uwaga: Czar ten też obejmuje iluzję zawartą w niektórych czarach specjalnych, a ponadto uniemożliwia rozproszeniu iluzji (itp.) przez niewierzenie w nią.

BLIŻNIAK (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 6 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Tworzy iluzyjnego bliźniaka swojej postaci (maksymalnie jednego na każde 50 pkt UM rzucającego czar). Znajduje się on zawsze maks. 1 metr obok, ponadto dokładnie naśladuje w ruchach samego iluzjonistę. Postać taka ma identyczne parametry jak iluzjonista i jest jakby jego odbiciem (mówi to samo co on, itd). Skuteczne niewierzenie (% rzut na iluzję, trwa pełną rundę) pozwala zniszczyć bliźniaka (jeśli akurat na niego się patrzyło), ew. robi to każde dotknięcie np. czarem–pociskiem, bronią, ale w tym przypadku trzeba wykonać identyczne Trafienie, jak we właściwego Iluzjonistę, z jego całkowitą obroną (też magiczną).

MAGICZNE LUSTRO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0 (specjal.)

CZAS DZIAŁANIA: 6 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

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

POBUDZENIE/OSŁABIENIE EMOCJI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/5 POZ

OPIS: Sugestia ta pobudza/osłabia emocje istoty, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr. 2).

Po wzbudzeniu emocji postać taka jest podenerwowana i ew. agresywna. Każde sprawdzenie reakcji w tym stanie jest o 10 pkt wyższe (np. wyrzucenie na sprawdzenie reakcji 86% oznacza 96%). W trakcie trwania czaru istotę taką denerwuje każdy niestereotypowy gest innej osoby, czy sytuacja (zależnie od MG i ew. od % rzutu na reakcję). Osłabienie emocji spowalnia refleks istoty o 10 pkt +1 pkt/POZ iluzjonisty. Dodatkowo też istotę taką można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć (tzn. jej rzut na SZ liczony jest względem połowy wartości tego współczynnika). Czar ten może być wykorzystywany przy łagodzeniu podrażnionej istoty, czy likwidowania wpływu szaleń (np. automatycznie wyprowadza z dowolnego typu furii i uniemożliwia w nią wpadnięcie przez najbliższy czas).

Uwaga: Jeżeli iluzjonista tym czarem jest w stanie objąć więcej niż 1 istotę, to zamiast tego może zrobić by dana istota broniła się dodatkowo jeszcze tyle razy, ile ponad nią istot mógł by objąć tym czarem (np. 3 razy jeśli iluzjonista jest na 10 POZ).

ZACZAROWANA CHMURKA (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół (specjal.)

OPIS: Tworzy wokół określonego miejsca lub np. głowy istoty magiczną sferę podobną do małego obłoczku. Chmurka ta istoty wewnątrz niej dezorientuje (co o 10 pkt zmniejsza Trafienie, OB, UM i wykonywane czynności). Jeśli Iluzjonista zechce, to postać może dodatkowo być w każdej rundzie oślepiana (skuteczne jest to po nieudanym % rzucie ofiary na odporność nr. 1), albo otumaniona (nieudany % rzut na sugestię – odporność nr. 2), albo wymiotować (po nieudanym % rzucie na odporność nr. 7 – gazy). We wszystkich powyższych wypadkach postać jeśli nie wykonała udanego % rzutu na daną odporność, to traktowana jest jakby nie posiadała OB że ZR (ewentualnie ZR akt równa 5 pkt), oraz jej refleks (SZ – ale nie szybkość poruszania się) redukuje się dwukrotnie.

Uwaga: Chmurka ta może towarzyszyć nawet, gdy istota/przedmiot jest w ruchu, ponadto jej ewentualne efekty trwają do końca trwania czaru.

ŚWIATŁO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia

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

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

ANIMACJA LINY (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: lina maksymalnie długości 1 metra + 1 metra/POZ

OPIS: Iluzjonista trzymając koniec liny powoduje jakby "ożywienie" jej. Dzięki temu jest ona w stanie oplatać się (owinać) wokół określonego przedmiotu, istoty, części ciała, o ile jej długość jest wystarczająca – potrzeba 2 metry liny na 1 metr obwodu. Istoty będące w ruchu lina ta jest w stanie owinać, jeśli w danej rundzie nie uskoczy ona przed nią (co sprawdza się % rzutem na akt. ZR – 1 pkt POZ iluzjonisty). W pierwszej rundzie lina owija się wokół nóg (do połowy wartości obniża to akt. ZR i SZ). W następnej rundzie oplata się wokół tułowia, zadając ewentualnie k10 obrażeń/rundę od duszenia postaciom nie odzianym w zbroję płytową. Jeżeli jeszcze nadal starcza liny, to w trzeciej rundzie lina unieruchamia ręce (jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ iluzjonisty). W czwartej rundzie lina może owinać się wokół szyi i głowy, zadając, jeśli zechce rzucający czar, od duszenia k100 obrażeń + tyle ile wynosi 1/4 część SF iluzjonisty. Duszenie takie nie działa to na martwiaki i bez płucne istoty. Animowaną linę można przeciąć, gdy zada się w jednym miejscu po minimum 80 pkt tnących obrażeń (ew. 400 w wypadku grubych lin). Linę taką traktuje się jakby miała OB równą 10 pkt i wyparowania 0 pkt. Zakłęcie utrzymuje się jednak nadal w najdłuższym kawałku o długości minimum 2 metrów. Podczas cięcia (o ile nie wykonuje się specjalnego przycelowania – co to oznacza decyduje MG) można łatwo przeciąć też i ewentualnie duszoną ofiarę. Najczęściej MG zakłada, że trafia ją połowa skuteczności ciosu.

PRZESUNIECIE (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 6 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty + specjal.

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)

OPIS: W każdej rundzie trwania czaru iluzjonista może się przenieść telekinetycznie w określone miejsce w Zasięgu wzroku oddalone nie dalej niż o 1 metr na POZ. Jeżeli po rzuceniu tego czaru i odjęciu k5 segmentów za opóźnienie wydane na przemieszczanie iluzjonista jest szybszy od wymierzonych w niego ciosów (ew. czarów), to najczęściej (zależnie od sytuacji, rodzaju i MG) powoduje to ich uniknięcie. W kolejnych rundach po rzuceniu tego czaru już się odejmuje tylko k5 segmentów na każde kolejne opóźnienie przesunięcia. Czar ten nie przenosi przez magiczne czy materialne bariery. W takich przypadkach iluzjonista rozbija się o nie, otrzymując np. k100*10 obrażeń obuchowych.

TRZECI KRAĞ

CIOŚ PSYCHICZNY [Szok]

KRAĞ: III (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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

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

ILUZJA PRZEDMIOTU [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina + 60 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie 1 metr sześcienny)

OPIS: Stwarza iluzję prostej konstrukcji przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który iluzjonista dobrze zna. W wypadku mało znanych przedmiotów MG ma prawo wymagać modyfikowanego % rzutu na MD. Przedmiot ten może zachowywać prawie dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia, ale nienaturalne formy dają podstawy do niewierzenia. Iluzja przedmiotu zostaje zniszczona w momencie skutecznego niewierzenia w niego (co sprawdza się % rzutem na odporność nr. 1). Dodatkowo iluzja ta rozprasza się w momencie energicznego ruchu tym przedmiotem, po uderzeniu w niego lub go ściśnięciu, albo po zanurzeniu go w cieczy.

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Wytwarza strumień światła oślepiający na 1 rundę wszystkich przed iluzjonistą. Oślepienie dodatkowo utrzymywać się będzie przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 5. Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom czar ten zadaje k100*10 obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie na energię (odporność nr. 5).

NAMIĘTNOŚĆ [Sugestia]

KRAĞ: III (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: Czar ten wywołuje ogromną namiętność (pożądanie, itp.) do postaci przeciwnej płci, którą pierwszą ujrzy. O sile uczucia decyduje dodatkowy % rzut na reakcję, zmniejszony o 50 pkt (np. zamiast wyniku równego 56 otrzymujemy 6). W skrajnych wypadkach postać będzie się starała robić prawie wszystko, by pościć pożądaną osobę, itp.

Uwaga: Jeżeli postać jest mało znana, wroga, upośledzona widocznie, obcej rasy, itp. to czar ten może nie zadziałać (zależnie od MG), ponadto mogą być przykre jego efekty po opamiętaniu się.

SUGESTIA [Sugestia]

KRAĞ: III (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

OPIS: W umyśle postaci, która nie odparła sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) stwarza określone przez iluzjonistę jedno (pojedyncze) przekonanie o słuszności danej decyzji. Może to być np. niechęć do trzymania broni (wyrzuca ją), uświadomienie, że dana postać to twój największy, śmiertelny wróg (atakuje ją), czy chęć przepłynięcia wpław rzeki (natychmiast to czyni). Sugestia samobójstwa automatycznie rozprasza czar.

HIPNOTYCZNA KULA [Iluzja]

KRAĞ: III (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

OPIS: Tworzy iluzyjną, tęczową, błyszczącą kolorami i światelkami kulę o średnicy około 50 cm. W zależności od woli iluzjonisty potrafi ona latać lub spoczywa w określonym miejscu. Magia jej co rundę ma moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra/POZ iluzjonisty od niej. Postacie, które nie odparły hipnozy (udanym % rzutem na odporność nr. 1) są odtąd aż do końca trwania czaru wpatrzone w kulę. W zależności od woli iluzjonisty ofiary hipnozy idą, biegną za nią lub/i starają się ją dotknąć. Są przy tym tak nierozważne, że z transu potrafi je wybić dopiero pierwszy cios (lub inne zranienie). Czar ten nie działa na rzucającego go i na ślepych. Hipnotyczna kula może unosić się w powietrzu z szybkością na rundę odpowiadającą naturalnej SZ iluzjonisty liczonej w metrach i także on ustala (podświadomie, bez rozpraszania uwagi) jej aktualną trasę (o ile jest w jego Zasięgu wzroku).

MAGICZNE SKRZYDŁA [Czar specjalny]

KRAĞ: III (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieobciążona osoba

OPIS: Na ramionach postaci, którą dotknie iluzjonista tworzy magiczne niewidzialne skrzydła. Umożliwiają one wzniesienie się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać przy tym wykona udany % rzut na akt. ZR. Szybkość poruszania w locie wynosi 10 metrów na rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe maksymalnie pod kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można nic robić, co wymaga koncentracji (np. rzucać czary, itp). Jednorazowo lot może trwać maksymalnie tyle rund, ile ma aktualnej wytrzymałości postać. Polecane są więc częste odpoczniki na ziemi (przez 1k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydłami spada. Od takiego upadku otrzymuje się 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów.

UŚPIENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU [Energia]

KRAĞ: III (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIEG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ

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

OPIS: Energia tego czaru może być użyta do wzmocnienia lub złagodzenia dźwięków.

Użyty jako Uśpienie dźwięku wycisza wszelkie dźwięki na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o tyle refleks). Wersja ta pozwala ochronić przed wieloma czarami i efektami opartymi na dźwięku. Dotyczy to szczególnie takich spraw jak czary (np. Uspiające dźwięki, Chorał), ryki (np. godowe, strachu), wycia, jęki (np. upiorów). Chroni także przed wpływem gry bardów czy śpiewem harpii lub syren. Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, tedy jest to możliwe, jeżeli nie odeprze go ona udanym % rzutem na odporność nr. 5. Użyty jako Wzmocnienie dźwięku zagłusza wszelkie dźwięki na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o tyle refleks). Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, tedy jest to możliwe, jeżeli nie odeprze go ona udanym % rzutem na odporność nr. 5. Dodatkowo ta wersja czaru dwukrotnie zwiększa ZASIEG, antyodporność i obrażenia czarów i innych efektów opartych na dźwiękach. Potrafi także dwukrotnie zwiększyć moc i ZASIEG Pieśni modlitewnej.

ZŁUDZENIOWA PUŁAPKA [Iluzja]

KRAĞ: III (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)

OPIS: Na danym obszarze tworzy jednorazową pułapkę odpowiadającą jakiejś mechanicznej. Wygląd i działanie pułapki musi wyglądać jak najbardziej realistycznie – inaczej bowiem ona nie pośkutkuje. Pułapka taka musi być widoczna przy uważnym

przyglądaniu się, a jej schemat budowy ma być prosty. Pierwsza postać, która w nią wejdzie dostaje 2k10*10 ran umysłowych. Na zewnątrz wygląda to jednak jakby pułapka naturalnie zadziałała i nie wygląda by była w stanie zadziałać jeszcze raz. W wypadku, gdy cokolwiek mogło by zasugerować o nierealności pułapki (np. zadała stanowczo za mało lub za dużo ran), tedy postać ma prawo wykonać % rzut na iluzję. Pozytywny wynik rzutu oznacza, że postać poznaje się na iluzji i nie otrzymuje obrażeń. Pułapki stworzone tym czarem najlepiej nadają się jako dodatek do rzeczywistych pułapek.

PSYCHICZNA TARCZA [Zakłęcie]

KRĄG: III (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (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 iluzjonisty. W wypadku odpięcia czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zakłęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np przed zwirowaniem w Oblędzie 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).

CZWARTY KRĄG

POMINIĘCIE [Iluzja]

KRĄG: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjal. (wokół)

OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia Pominięcia działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofierze czaru, osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskaże, tedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.

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

KREACJA [Czar specjalny]

KRĄG: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina + 1 godzina/100 UM)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Stwarza półrzeczywistą iluzję 1 przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który dobrze zna iluzjonista. W wypadku bardziej skomplikowanie wykonanych przedmiotów MG może wymagać udanego % modyfikowany rzutu na MD. Wykreowany tym czarem przedmiot ma kształt, kolor, zapach, temperaturę analogiczne do pierwowzoru. Iluzja tego typu powoduje, że przedmiot jest trwały i wygląda jak rzeczywisty. Standardowo ma te same parametry, z tym jednak że dużo łatwiej go zniszczyć (jego wytrzymałość i wyparowania są o połowę mniejsze od standardowych tego typu przedmiotów). Czar ten najczęściej stosuje się do tworzenia przedmiotów codziennego zastosowania np. może zastąpić brak łopaty, pergaminu, wiadra, noża. Zależnie od wyuczonych za młodo zawodów iluzjonista można kreować przedmioty prawie idealnie odzwierciedlające pierwowzór. Przykładowo iluzjonista – jubiler potrafi stworzyć cenny klejnot, a iluzjonista – zbrojmistrz miecz o standardowym wyglądzie. Bronie i zbroje wykreowane tym czarem są bardzo mało skuteczne. Po pierwsze nie skutkują one na martwiaki, a po drugie silniejszy cios w taką rzecz potrafi ją łatwo zniszczyć. W momencie poważnego zniszczenia, złamania lub odprysku przedmiot taki rozwiewa się. W wypadku wykreowanej monety wystarczy ją nadgryźć, aby zniszczyć działanie tego czaru.

PRZEJECIE ILUZJI [Iluzja]

KRĄG: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: średni

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pojedyncza iluzja

OPIS: Powoduje, że dana iluzja lub widziadło przechodzi na stałe pod kontrolę rzucającego czar. W wypadku gdy iluzja była aktywnie kontrolowana to czar nie działa na stałe, tylko przez 1 rundę/POZ. Interpretacja jak iluzja zachowuje się po przejściu należy wyłącznie do MG.

ZŁOTY KRAĞ [Iluzja]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: bliski

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

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

OPIS: W obrębie tej sfery jest w stanie zmienić kolor i połysk wszystkim lub kilku znajdującym się wewnątrz przedmiotom i powierzchniom na metaliczny (np. złoty, srebrny, miedziany, itp). Czar ten działa od momentu przekroczenia sfery. Nieuwierzenie w iluzję i trzeźwość umysłu nie działa, jeśli postać znajduje się w obrębie sfery.

PIĘTNO [Iluzja]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Zostawia na czole postaci, która nie odparła iluzji piętno (o kształcie zależnym od iluzjonisty i MG). Zobaczone przez obcą postać obniża o 50 pkt % rzut na reakcję względem naznaczonego (np. wyrzut 46 oznacza 96). W wypadku skrajnej wrogości czar ten do jego ofiary powoduje agresję, niechęć lub strach wszystkich mu obcych. Jeżeli postać ma już na twarzy bliznę, albo normalne piętno, to czar ten na stałe (do zregenerowania blizny) obniża o średnio o 10 pkt. sprawdzaną względem tej osoby reakcję.

TĘCZOWY MOST [Czar specjalny]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (łuk o promieniu 2 metrów/POZ i szerokości 2 metrów)

OPIS: Czar ten kreuje tęczowy łuk. W praktyce jest on półrzeczywistą iluzją i można go traktować jako selektywnie działający most. Dla iluzjonisty, osób przez niego wybranych i tych co nie odparli iluzji (wykonali więc nieudany % rzut na iluzję) czar ten może służyć za most lub schody. Skuteczne niewierzenie (po udanym % rzucie na iluzję) lub czyjaś sugestia że jest to tylko iluzja powoduje że postać może stracić wiarę w rzeczywiste istnienie mostu. Stanie się tak, jeżeli udanie wykona % rzut na iluzję. W praktyce powoduje to niemożliwość skorzystania z mostu lub upadek z wysokości, jeżeli się już było na nim (standardowo otrzymuje się w tedy 1k100 obrażeń za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Nie działa to jednak na iluzjonistę. Po zejściu z mostu ten co go rzucił potrafi w dowolnym momencie anulować ten czar.

Uwaga: Postacie, które widzą inne istoty kroczące po tęczowym moście mają dodatkowo pogorszony % rzut obronny na iluzję o 50 pkt.

USYPIAJĄCE DŹWIĘKI [Sugestia]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ: ew. sen trwa (5 rund/POZ)

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

OPIS: W każdej rundzie trwania czar ten wywołuje na danym obszarze dźwięki o usypiającej tonacji. Istoty, które nie odeprą tej sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) natychmiast usypiają. Postacie, które jeszcze nie usnęły muszą bronić się przed sennością w każdej rundzie jego trwania. Tylko huk, uderzenie w gong, zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie przebudzić z tego magicznego snu.

LEK WYSOKOŚCI [Sugestia]

KRAĞ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIEĞ: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ

OPIS: Wyzwała w istocie, która nie odparła czaru (udanym % rzutem na połowę odporności nr. 2) oszałamiający lęk przed każdą wysokością. Ofiara czaru jeśli znajduje się powyżej gruntu traci kontrolę nad sobą i ma szansę spaść w dół, jeśli się nie przytrzyma czegoś. Lewitujące, latające i tym spodnie unoszące się postacie automatycznie zmuszone są lądować w następnej rundzie. Czar ten zmusza też do zejścia z wyższych wierzchołków (np. z koni, słoni, pegazów, ale nie z antarów). Pod wpływem tego czaru nie można wchodzić na wieże, wysokie schody, drabiny, itp.

WIĘZIENNE PRĘTY FORBANA [Czar specjalny]

KRAĞ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)

OPIS: Wokół wskazanego pola pojawiają się stalowe pręty. Jest to odmiana półrzeczywistej iluzji – nie można więc jej zniszczyć niewierzeniem. Odstęp pomiędzy prętami wynosi w pierwszej rundzie działania czaru po 20 cm. Co rundę pręty te zbliżają się do centrum pola. W jednej rundzie pręty zawężają przestrzeń o 10 cm. Średnio już w 5 rundzie zewężania unieruchamiają ofiarę (ofiary), a z każdą następną rundą zadają po 100 obrażeń (umysłowych). Aby pręty zawężyły się iluzjonista musi je w skupieniu kontrolować. Uniemożliwienie mu tego powoduje, że pręty nie mogą się zawężać. Czar zanika po 1k10 rundach od przerywania kontroli lub w momencie śmierci iluzjonisty.

Uwaga: Nadzwyczaj sprawna postać jest w stanie w trakcie k5 rund wspiać się po prętach i wyskoczyć ze środka. Aby to uczynić postać jednak musiałaby wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 100 pkt. Można oczywiście opuścić tę pułapkę używając Lewitacji, Latania, Teleportacji lub zdolności Trzeźwości umysłu.

NIEWIDZIALNA BARIERA [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia (o grubości 10 cm, wysokości 2 metrów, szerokości 2 metrów)/5 POZ

OPIS: Tworzy niewidzialną, nieprzesuwną, pionowo ustawioną na stałym gruncie magiczną barierę. Przez jej powierzchnię nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar i niematerialna istota. Nie dotyczy to jednak przemian półboskich. Czar ten może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę (przy każdej próbie) otrzymują k10 obrażeń od elektryczności, a poza tym są sprężyscie odpychani. Barierę tą są w stanie pokonać tylko istoty, którym w danej rundzie skutecznie zadziałała AntyMagia.

PIATY KRAĞ

CIOS PSIONICZNY [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: Spotęgowaną przez magię siłę umysłu iluzjonista wysyła wokół siebie. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół niego zadaje po 10 ran (umysłowych) na POZ iluzjonisty. 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).

HIPNOZA [Iluzja]

KRAĞ: V (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Ofiara, która nie odparła iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1) staje się podporządkowana ciałem i umysłem woli iluzjonisty. Jest on w stanie koncentrując się przekazywać własne rozkazy, a nawet może doprowadzić do samobójstwa (o ile przeciwnik ma możliwość np. dysponując odpowiednim narzędziem). Wszystko co jednak ofiara robi wykonuje powoli i mechanicznie. W praktyce oznacza to o połowę zmniejszone współczynniki ofiary. Po zakończeniu koncentracji iluzjonisty postać nic nie może robić przez 1k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

MORALE [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ przed iluzjonistą (specjal.)

OPIS: Po rzuceniu tego czaru iluzjonista zmuszony jest nieruchomo stać z wysoko podniesionymi ku górze rękoma. Dodatkowo wymaga on całkowitej koncentracji. Uniemożliwia więc to rozglądanie się, rozmowę czy wykonywanie innych czynności. Po zakończeniu koncentracji czar ten na poddanych jego wpływowi postaciach utrzymuje się przez 1 rundę/4 POZ iluzjonisty.

W zależności od woli iluzjonisty czar ten wywołuje magiczny, czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej (o 20 pkt). W praktyce wpływa to też na odwagę i możliwości wybranych postaci, w obrębie Zasięgu działania czaru. Wzrost/spadek morale daje dwukrotny

rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny/ niekorzystny. Dodatkowo podczas walki lub wykonywania karkołomnych ewolucji magia jego o 20 pkt zwiększa/zmniejsza każdy ze współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW. W praktyce więc np. postać ma o 24 pkt więcej/mniej do TR, zadaje o 5 obrażeń więcej/mniej. Zmiana biegłości też może przyczynić się do wartości zadawanych obrażeń. Obrona modyfikowana jest w zależności od aktualnie nabytej wartości ZR i biegłości.

ILUZJA POSTACI [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godz./POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maks. 1 metr sześć/4 POZ)

OPIS: Tworzy półmaterialną iluzję żywej istoty. W wymiarach nie może ona jednak wychodzić poza objętość wyznaczoną przez połączone dowolnie sześciiany o rozmiarach 1 metra sześciennego każdy. Powstały twór musi być wzorowany na jakimś pierwowzorze. Przypomina on go prawie identycznie, jednakże, ktoś kto dobrze zna model może doszukać się minimalnych nieścisłości. W celu tego stwierdzenia MG może wymagać dłuższego przyglądania się i udanego % rzutu na MD. Jeżeli się ma ku temu powody (np. powyższy) postać może zadeklarować "nieuwierzenie". W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 1 (wykonuje go za postać MG) czar kończy swe działanie i iluzja rozmywa się. Poza ŻYW (która równa jest 1) fizyczne współczynniki iluzyjnej postaci są przeciętne dla danej rasy i wybranej profesji (z 0 POZ). Kolor, zapach, temperatura także nie odbiegają od właściwości rasy. Parametry umysłowe (też UM) adekwatne są zaś do połowy parametrów, którymi dysponuje iluzjonista. Postać taka nie posiada jednakże WI, ZW i żadnych zdolności profesjonalnych. Jeżeli postać iluzyjna jest tworzona razem z odzieniem to nie może odłączyć od siebie ani jednej jego części. Spowodowało by to rozwianie się czaru. Ubranie takie lub zbroja jednak nie dają obrony i wyparowań. Co innego oczywiście, jeśli iluzja nagej postaci przywdzieje normalne ubranie lub zbroję. Podczas kreacji postać można wyposażać w osobistą broń. Z tych samych powodów co w przypadku odzienia nie można pozbywać się nawet jej fragmentu (np. rzucając, strzelając). Ofiara, która odniesie rany od takiej broni liczy je normalnie, ale nie powodują one widocznych ran, a na dodatek są tylko umysłowe. Brak krwawienia z ran powstałych od ciosów tnących może dać powód do "nieuwierzenia". Oczywiście można to ominąć – ofiarowując nieuzbrojonej iluzji normalną broń. Posiadana przez iluzję broń i odzienie nie mogą jednak odbiegać od normy przewidzianej dla danej rasy (i profesji). Niedopełnienie tego warunku może być przyczyną "nieuwierzenia". Iluzyjna postać w swym zachowaniu nie powinna odbiegać od rasy którą reprezentuje. Może także mówić (w językach którymi włada iluzjonista), mieć naturalne odruchy i proste umiejętności tej rasy. W wypadku tego ostatniego oznacza to możliwość latania jeśli posiada się skrzydła, ale nie widzenia w ciemności. Postaci takiej wolno też bronić się lub walczyć. Jej biegłość w każdej broni równa jest 100pkt. Wszystkie pozostałe czynności zależą już od fizyczno-psychicznych cech postaci. Iluzja taka zachowuje się tak, jakby iluzjonista zostawił w niej część swego umysłu. Poza wspomnianymi momentami czar ten przestaje działać (iluzja rozwiewa się) natychmiast, gdy zajdzie jedna z poniższych okoliczności: iluzjonista straci świadomość (uśnie, zginie), iluzja zostanie zraniona przez magię lub czynnik fizyczny, postać lub zwierzę dokona świadomego udanego nieuwierzenia.

Uwaga: Maksymalnie naraz iluzjonista może mieć stworzoną jedną iluzyjną postać. Dopóki ona istnieje oznacza to jednak dla niego niemożliwość snu, a także o połowę zmniejszenie własnej INT i UM.

WIRUJĄCE OSTRZA [Iluzja]

KRAĞ: V (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: O

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/5 POZ (specjal.)

OPIS: Wokół postaci iluzjonisty pojawiają się błyski. Poruszają się one z dużą prędkością i wyglądają niczym wirujące ostrze. Każda postać (też przyjaciel), która dostanie się w ich ZASIEĞ co rundę musi wykonać % rzut na odporność nr. 1. Nieudane odparcie iluzji oznacza, że postać otrzymuje 50 ran (umysłowych)/5 POZ iluzjonisty.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od typowych i półreczywistych iluzji. Dodatkowo odpiera hipnozę, halucynacje, i czary typu Obłąd otoczenia. W wypadku szkodliwych efektów dźwiękowych MG może założyć zwiększenie odpowiednich odporności o 20 pkt.

ILUZJA FIZYCZNEJ MOCY [Czar specjalny]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 10 PM + 1 PM/ POZ

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Pozwala odtworzyć prawie każdy efekt czaru zadającego bezpośrednio fizyczne obrażenia. Magia Iluzji mocy nie może odtworzyć czaru, którego PM potrzebny do rzucenia był większy od 1 pkt/ POZ iluzjonisty. Iluzjonista nie może też rzucić czaru, z którego efektem nie zetknął się empirycznie (tzn od którego nie doznał obrażeń). Jeżeli moc czaru, który naśladuje iluzjonista jest zależny od POZ rzucającego to poziom ten jest adekwatny do aktualnego POZ iluzjonisty. W wypadku, gdy moc czaru ma stały efekt niezależny od POZ, to ilość obrażeń zależy od naturalnej mocy odtwarzanego czaru. W praktyce najczęściej odtwarzane są więc czary to typu Piorun, Magiczny pocisk. Ofiara lub ofiary odtworzonego czaru są upoważnione do wykonania % rzutu na iluzję. Pozytywny wynik oznacza, że ofiarom zdaje się, że z jakiegoś nieznanego powodu czar ten nie zadał im obrażeń. Negatywny wynik sugeruje postaci, że została zaatakowana rzeczywistym efektem jakiegoś czaru. Mimo, że postać nie widzi obrażeń czuje się, jakby uderzył w nią czar (sugerowany przez iluzjonistę). Jest ona przy tym, zmuszona także do wykonania % rzutu, który decyduje, czy czar odniósł pełny efekt, czy tylko połowiczny. Oczywiście stosuje się ten rzut, jest on wymagany przez naturalną formę odtwarzanego czaru. W wypadku czarów zabijających nieudany % rzut przed taką rzekomą magią może spowodować śmierć postaci (umysłową – ale to też wystarczy). Także jeżeli obrażenia wywołane przez taki czar sugerują śmierć postaci, to też ginie automatycznie ona po nich. Ten czar nie wpływa na martwiaki i na nieożywione przedmioty (a więc np. na ekwipunek).

ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt

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

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar

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

STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]

KRAĞ: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

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 posługujących się wzrokiem w orientacji. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę. Procentowy rzut na zaskoczenie w tym przypadku liczony jest tylko względem połowy SZ aktualnej. Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie. Od standardowej niewidzialności czar ten różni się tym, że nie wychodzi się z niewidzialności, gdy wykonuje się agresywne, hałaśliwe lub energiczne czynności. Walcząca postać będąca w tej niewidzialności ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.

SZÓSTY KRAĞ

UROK [Sugestia]

KRAĞ: VI (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, która nie odparła tego typu sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) staje się fanatycznym przyjacielem iluzjonisty. Natychmiastowo, w miarę swych możliwości wykonuje zawsze każdą zrozumiałą jego prośbę. Każde słowo jest dla niej rozkazem i może się ona podjąć nawet wielce niebezpiecznej misji lub walki. Także nie ma przed swym przyjacielem żadnych sekretów. Z chęcią może ofiarować też wszystkie swoje materialne i cielesne dobra. Urok zostaje złamany (przestaje działać), jeżeli iluzjonista napomknie ofierze by popełniła ona jakąś formę samobójstwa. Nie dotyczy to jednak sytuacji w których życie "pana" jest bezpośrednio zagrożone i prosi on o pomoc (z reguły bez proszenia pospiesz z nią). Istota zauroczona nie ma możliwości zorientowania się, że jest pod urokiem. W wypadku sugerowania jej tego, czy nawet przedstawiania dowodów będzie się ona odnosiła

do tego z rezerwą i kpiną. Ofiara czaru nie będzie też nic czyniła by zdjęto z niej ten czar. W wypadku nieodpowiedniego podejścia będzie się nawet przed tym broniła. W wypadku kilku uroków działających na postać wykonuje ona polecenia "pana" który się do niego ostatni zwraca. W wypadku jednak spornych dyspozycji ofiara wykonuje dyspozycje "pana" o wyższej do niego lojalności.

OBLĘD OTOCZENIA [Iluzja]

KRAĞ: VI (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 60 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 runda/POZ (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: W umysłach istot, które znajdują się lub znajdą na danym obszarze pozwala stworzyć halucynację (wizję) nierealnego otoczenia, które objawia się pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru nie odparły go (udanym % rzutem na odporność nr. 1), jako że przed tym czarem należy się bronić w każdej rundzie obecności w jego Zasięgu (aż do końca jego działania lub do pierwszego nieodparcia). Istoty które są pod wpływem halucynacji tracą kontakt z całym otoczeniem (poza obroną że zbroi nic je nie chroni). Tylko w momencie zranienia odzyskują do końca następnej rundy kontrolę nad sobą (po czym się znowu ją traci). Po zakończeniu czaru każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji musi wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). Jeżeli był on nieudany, to oznacza to, że ofiara halucynacji doznała trwałego okaleczenia umysłu, co objawia się chorobą umysłową (zależnie od MG) i najczęściej bardzo nienaturalnym zachowaniem (np. poprzez skłonności samobójcze, agresywność, w zależności od MG i ew. zamysłu iluzjonisty).

MAGICZNE DRZWI [Energia]

KRAĞ: VI (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 osoba)

OPIS: W obrębie jednej sfery egzystencji otwiera przejście pomiędzy dwoma wybranymi obszarami. Obydwa jednak miejsca nie mogą znajdować się wewnątrz jakiegokolwiek budynku, labiryntu lub podziemi. W takich miejscach czar ten automatycznie nie zadziała (oczywiście PM na jego rzucenie się traci). Miejsca te też nie mogą być ze oddalone od siebie dalej niż 1 km/POZ iluzjonisty. Wizualnie po rzuceniu tego czaru w obydwu miejscach pojawiają się białe mgliste "drzwi". Miejsce w którym mają pojawić się drugie drzwi musi być dokładnie znane iluzjoniście i przez nic niezajęte. Niespełnienie tego warunku także powoduje niezadziałanie czaru. W jednej rundzie przez każde drzwi może przejść jedna osoba. Wejście w drzwi w praktyce absorbuje całą rundę. Dwie osoby próbujące wkroczyć w drzwi po jednej stronie uniemożliwiają sobie to kompletnie. Po wejściu "wychodzi" się przez przeciwległe drzwi w połowie następnej rundy. Do końca jej jest się jednak lekko zamroczonym i nie może podejmować jakiegokolwiek czynności. W wypadku, gdy ktoś wchodził lub stał po drugiej stronie może dojść do mało groźnego zderzenia

Uwaga: Czar ten oraz jego zakazana forma Magiczne wrota często umożliwia elitarnym jednostkom wojsk dostanie się na tyły wroga lub na dziedziniec zamku lub warownego obozu. Czarem tym można się dostać także do wnętrza wielu magicznych, ochronnych sfer (o ile oczywiście nie znajdują się wewnątrz budynku lub podziemi).

TRON ILUZJI [Czar specjalny]

KRAĞ: VI (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 3000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (specjal.)

OPIS: Utrwała 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 iluzjoniście 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 iluzjonistę czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/POZ iluzjonisty. 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 iluzjonisty 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 przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr. 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta funkcja jednak nie wpływa na innych iluzjonistów z minimum 1 POZ i na bardów 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 iluzjonistą (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym bardem (z 11 POZ) zadaje jej 1k100*10 obrażeń.

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

MAGICZNY KWIAT [Zakłęcie]

KRAĞ: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 właśnie zerwany kwiat (dla 1 osoby)

OPIS: Zaklęcie to może być tylko rzucone na świeżo zerwany pojedynczy kwiat. W momencie rzucania czaru kwiat się ten przeznacza ściśle określonej istocie. Tak powstała magia nadaje jemu jedną wybraną cechę. Jest ona zależna od koloru, który wybierze iluzjonista. Nadana właściwość uaktywnia się jednorazowo jeżeli postać dla której był przeznaczony kwiat weźmie go dobrowolnie do ręki. W wypadku rzucenia 2 czarów na jeden kwiat MG może wprowadzić modyfikacje koloru i działania kwiatu.

A oto podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:

- **biały** – zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.
- **kryształowy** – w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr. 4) poniżej 100 pkt. automatycznie na k10 rund zostaje sparaliżowana. Przydatne jest to do porywania.
- **różowy** – w momencie wręczania poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść, furia), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
- **czerwony** – w momencie wręczenia wybuchu magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10*10obrazów + 10 obrazów na POZ iluzjonisty. Udany % rzut na odporność nr. 8 oznacza zmniejszenie obrazów o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów efekt czaru jest maksymalny i zadaje 100 +10obrazów/POZ.
- **niebieski** – w momencie otrzymania postać, która nie ma grubej skóry lub rękawic łatwo może się nim ukłuć. Oznacza to, że jeśli nie wykaże się ZR (udany % rzutem na jej akt. ZR) to niechcący następuje ukłucie. Zranienie to w przeciągu 1k10 rund powoduje sen, który natychmiast przeradza się w stały letarg. Patrz też analogiczny czar kapłana.
- **czarny** – w momencie wręczania woń kwiatu jest trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.

Uwaga: W wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara % rzut obronny wykonuje na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo jeszcze przy tym uzyskuje się antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.

SIÓDMY KRAĞ

FANATYZM [Sugestia]
KRAĞ: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/POZ

OPIS: poprzez sugestywne wzmocnienie energii życiowej wytwarza jakby narkotyczną brawurę i odporność u wszystkich przyjaciół, którzy tego chcą i u tych, którzy nie odparli czaru (%-owym rzutem na odporność nr. 5). Efekt tego czaru czasowo podwaja im Żywotność i SF, ponadto osoba taka jest kompletnie posłuszna woli Iluzjonisty (nie może w tym czasie zostać zauroczona, czy oczarowana), nie boi się niczego (automatycznie przełamuje strach, itp. efekty), nie męczy się i dąży do jak największego wykazania się w walce w obronie Iluzjonisty. Postać początkowo nastawiona wrogo do Iluzjonisty broni się lepiej o b. +20%, zaś neutralnie nastawione o b. +10% lepiej. Po zakończeniu działania czaru postać jest kompletnie wyczerpana i musi odpocząć przez minimum godzinę, ew. przez cały dzień, gdy jej odporność szokowa (%-owy rzut na odporność nr. 4) nie przetrwała tego zmęczenia (wtedy przez tą pierwszą godzinę jest nieprzytomna z wycieńczenia).

PRZESZYWAJĄCA ILUZJA [Czar specjalny]

KRAĞ: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 140 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Energia zawarta w tej iluzji w istocie na którą była skierowana wytwarza po kolei 10 efektów (1 na rundę).

W **pierwszej** rundzie dostaje 1–100 ran umysłowych, albo jeśli nie odeprze iluzji (%-owym rzutem na odporność nr. 1) to jej umysł zostaje tak zmieniony, że przyjaciel uważa za wrogów, a wrogów za przyjaciół.

W **drugiej** rundzie ucieka ze strachu, albo jeśli nie odeprze sugestii (%-owym rzutem na odporność nr. 2) popełnia samobójstwo np. skok w przepaść, ew. automatycznie zadaje sobie najskuteczniejszą posiadaną bronią maksymalne rany (odliczając wyparowania).

W **trzeciej** rundzie przeklina swego BOGA (sprawdzenie Zauważenia), albo gdy nie odeprze zaklęcia (%-owym rzutem na odporność nr. 3) zaczyna postępować odwrotnie do swego charakteru.

W **czwartej** rundzie stoi ogluszona, albo jeśli nie odeprze szoku (%-owym rzutem na odporność nr. 4) pada martwa z wyczerpania

W **piątej** rundzie jeśli miała fizyczne rany rozjątrza je o 10–100 ran i czar przestaje działać, albo jeśli nie odparła energii (%-owym rzutem na odporność nr. 5) jej ciało traci połowę posiadanej Żywotności (na okres 1 godziny/POZ Iluzjonisty).

W **szóstej** rundzie ogarnia ją paraliżujący ból mięśni o połowę ograniczający ZR, SZ, TR, Obronę, UM, itd, albo ginie po 1–5 rundach od trucizny.

W **siódmej** rundzie dusi się nie przyswajając powietrza dostając 1–100/rundę, albo 2–200, jeśli nie odeprze czaru odpornością na gazy (%-owym rzutem na odporność nr. 7).

W **ósmej** rundzie ciało ofiary zaczyna płonąć zadając 1–100 ran, albo 2–200ran, jeśli postać nie odparła ognia (%–owym rzutem na odporność nr. 8), ponadto jej rzeczy mogą zostać zniszczone (%–owy rzut na wytrzymałość).

W **dziewiątej** rundzie jest magnetycznie unieruchomiona, albo jeśli nie odparła elektryczności zostaje porażona prądem zadającym 20–200ran.

W ostatniej **dziesiątej** rundzie jest pod wpływem polimorfii uniemożliwiającej używanie jakichkolwiek czynności i zdolności, albo jeśli nie odeprze petryfikacji (%–owym rzutem na odporność nr. 10) zostaje przemieniona w kamień–posąg (spetryfikowana) na stałe.

Uwaga: postaci o dobrych charakterach powinny unikać częstego używania tego czaru.

CZARUJĄCE DŹWIĘKI [Sugestia]

KRAĞ: VII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

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

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

OPIS: wywołują w każdej rundzie trwania czaru dźwięki mogące wywołać w postaciach, które nie odparły czaru czasowy efekt w zależności od woli Iluzjonisty: jak paniczny strach (%–owy rzut na sugestie – 2, albo ucieczka aż do granic wytrzymałości), zauroczenie (działa jak urok, ale czasowo), uspienie (analogicznie, jak czar usypiające dźwięki), itd zależnie od koncepcji Iluzjonisty, sytuacji i MG. Czar ten nie działa na rzucającego.

WEJŚCIE W ILUZJĘ [Polimorfia]

KRAĞ: VII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 14 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)

OPIS: daje możliwość przeniknięcia dowolnej materialnej i półmaterialnej iluzji, niewrażliwość na rany iluzyjne i z iluzyjnych przedmiotów, ponadto pozwala stać się niematerialnym (niewidzialnym i niewyczuwalnym dla otoczenia za wyjątkiem martwiaków, itp) wewnątrz odpowiednio dużej iluzji (aż do jej ew. zniszczenia). Wychodząc z obszaru iluzji można zaskakiwać analogicznie jak przy wychodzeniu z niewidzialności.

Uwaga: rzucanie czarów wewnątrz iluzji daje 1% na każdy użyty 1 PM, że czar pechowo nie wyjdzie, co w wypadku np. eksplozji PM może doprowadzić do zniszczenia iluzji.

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]

KRAĞ: VII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (specjal.)

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 iluzjonista traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze W postaci świadomości oczywiście nie 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 rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi

czarnoksiężstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. Lalka). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią tej "duszy" postać widzi 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 postaci. 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.

ÓSMY KRAĞ

SZARŻA TYSIĄCA KONI [Iluzja]

KRAĞ: VIII (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIEĞ: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: prosta ścieżka szerokości 100 metrów

OPIS: naziemne istoty, które nie odparły iluzji (%-owym rzutem na odporność nr. 1) widzą galopujący na siebie tabun koni, który rozdeptuje ich zadając (w każdej rundzie) 10–1000 ran (umysłowych). W niektórych sytuacjach (jak szarża po powierzchni wody) MG może założyć dodatkowy rzut obronny przed tym czarem lub/i zwiększyć czasowo odporność na iluzję (np. o b. +20 %).

Uwaga: czar przestaje działać na istotę, gdy straci ona przytomność (np. z powodu agonii), gdy umrze lub w ogóle nie działa jeśli twardo śpi.

OCALENIE [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 800 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (rok)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota – sytuacja (specjal.)

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

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

USZKODZENIE UMYSŁÓW [Iluzja]

KRAĞ: VIII (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIEĞ: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ (specjal.)

OPIS: Wysłane w wybrane istoty wiązki iluzji uszkadzają tak ich umysły, że tracą one świadomość i pamięć, na skutek czego nie są w stanie funkcjonować bez opieki innych (zostają im tylko odruchy bezwarunkowe, jak np. jedzenie, wydalanie, spanie, itp. bez udziału świadomości). Efekt tego czaru niweluje czar : Przywrócenie pamięci (ew. Regeneracja pamięci).

Uwaga: posiadanie psychicznej tarczy, chroni przed tym czarem, natomiast postaci chronione jakimikolwiek aureolami lub aurami ewidentności są uprawnione do próby odparcia tego czaru (%-owym rzutem na iluzję).

HALUCYNACJA [Iluzja]

KRAĞ: VIII (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 pól/POZ (specjal.)

OPIS: Na wskazanym terenie Iluzjonista kreuje iluzyjną rzeczywistość np. oazę (na pustyni) widzieć jako część pustyni, w miejscu brodu widzieć głęboką kipieli, itd. Ponadto można go używać do stwarzania pseudorzeczywistości, której oczekuje osoba np. iluzję oazy na pustyni, czy że pod kamieniem znajduje się skorpion (**Uwaga:** działa on rzeczywiście na tą osobę – rany umysłowe).

Uwaga: jeżeli postać nie uwierzyła w tą halucynację (aby to uczynić musi mieć np. powód), to kolejnym odparciem iluzji (skutecznym nieuwierzeniem, czyli %-owym rzutem na iluzję) niszczy ją.

CZARODZIEJSKI OGRÓD [Czar specjalny]

KRAĞ: VIII (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 2000 PM

CZAS RZUCANIA: 1k10 godzin

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 10 metrów/POZ wokół (specjal.)

OPIS: na danym jednolitym obszarze ogrodu, itp. w dowolnie ukształtowanej sferze Iluzjonista nakłada półrzeczywistą iluzję na znajdujące się tutaj obiekty. Pozwala ona oddziaływać na wszelkie znajdujące się tutaj osoby i myślące istoty, tak że wszelkie odczucia wzrokowe, smakowe, dotykowe i węchowe są kierowane uprzednią wolą Iluzjonisty. Na tym naturalnym obszarze Iluzjonista podświadomie orientuje się o wszystkim co się na nim dzieje, słyszy wszelkie rozmowy i jeśli się skupi widzi wszystko co się tutaj dzieje, ponadto na tym obszarze Iluzjonista może się stać w dowolnym momencie niewidzialnym, niesłyszalnym, jego przeciwnicy na czary mają dodatkowy rzut obronny, przy czym liczy się wynik niekorzystny, a czary przeciwników mają tylko połowę szansy wyjścia (przy rzucaniu ich rzucają na połowę UM).

Uwaga: Iluzjonista czar ten może wykorzystać też by niechciane postacie dotąd po nim błdziły, dopóki któraś nie wymyśli czegoś sensownego (np. zostawiania śladów), gdyż w każdej chwili Iluzjonista może tworzyć np. przekłamanie otoczenia jak powtarzanie krzaków, ścieżek, itd. W zależności od inteligencji gracza i MG można go wykorzystywać w innych sytuacjach (np. do zastawienia pułapki).

DZIEWIĄTY KRAĞ

PRZENIKLIWE DŹWIĘKI [Energia]

KRAĞ: IX (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 45 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

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

OPIS: Wywołują vibracje zadające wszystkim na danym obszarze wokół Iluzjonisty 10–1000 ran umysłowych na każdą rundę trwania, ew. połowę jeśli odporność na energię (%-owym rzutem na odporność nr. 5) postaci odparła te vibracje.

Uwaga: Czar Wyciszenie (itp.) całkowicie chroni przed efektem tego czaru.

NIEMATERIALNOŚĆ [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 18 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)

OPIS: Jest w stanie postać Iluzjonisty zmienić w formę niematerialną (wraz z przedmiotami, które posiadał przy sobie). Polega ona na tym, że ciało iluzjonisty staje się nieobecne na tym Planie Egzystencji, a jego miejsce zajmuje jakby sam "cień" postaci. Pod taką niematerialną postacią dla Iluzjonisty nie są istotne jakiekolwiek niemagiczne lub niesrebrne obiekty (ściany, bronie, ciała istot), jednakże sam też nie jest wpłynąć na nic fizycznie lub magicznie (nie może także rzucać czarów, czy czymkolwiek posługiwać się z przedmiotów i magii, którą miał przy sobie w momencie stania się niematerialnym). Poruszanie takiej postaci może odbywać się na zasadzie latania, jednak z maksymalną szybkością tylu metrów na rundę (10 sekund), ile ma Szybkości Iluzjonista. Niematerialna postać widzi i słyszy normalnie, jednakże nie odczuwa żadnych czynników fizycznych i psychicznych, nawet wywołanych przez magię. Wyjątkiem od tego są bronie srebrne, magiczne lub srebrno-magiczne, a także wszelkie magiczne lub/i srebrne obiekty, które są nieprzenikalne dla niematerialnych.

Uwaga: Postacie niematerialne mogą zostać ranione przez wszelkie martwiaki począwszy od piątego typu, przez wszelkie istoty emanujące aurą (sama aureola nie wystarcza) ewidentności, przez golem, przez większość magicznych istot innoplanowych, itd. W wypadku śmierci (żywołność posiada normalną) postać niematerialna wraca do dawnej postaci, aczkolwiek o jeżeli zbyt długo przebywała jako niematerialna, to już nie jest w stanie tego zrobić.

ZACZAROWANIE INSTRUMENTU [Czar specjalny]

KRAĞ: IX (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEG: dotyk + specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (potencjalnie stały), potem (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: instrument muzyczny + specjal.

OPIS: Zaczarowuje tak dany, kompletny, nieuszkodzony instrument muzyczny, że zapamiętuje on każde (które chce Iluzjonista) dźwięki i o ile są one słyszalne w momencie rzucenia czaru np. ryk smoka, słyszaną muzykę, wycie (jęki) upiory, dźwięki czarów wywołujących muzykę, itp. Gdy jakiś Iluzjonista zagra na takim instrumencie, to umie on powtórzyć ten dźwięk, tak że efekt jego jest identyczny do słyszanego podczas rzucenia czaru i ew. ma analogiczne konsekwencje (np. wywołuje strach, oślusza, itd.). Ilość powtórzeń zależy od poziomu Iluzjonisty, który rzucał ten czar (minimum 16, tzn. jedno na jego poziom). Po wykorzystaniu wszystkich "ładunków" instrument przestaje być magiczny (to samo dzieje się, gdy go zniszczyć lub zamoczyć). Powtarzane dźwięki rozchodzą się na odległość identyczną co pierwowzór, jednakże ich moc nie działa na grającego i jeden metr wokół niego.

Uwaga: Poza standardowym działaniem wydobywający się tak dźwięk jest w stanie uchronić na czas gry przed śpiewem syren, harpii, itp. efektów.

OBEĆNOŚĆ [Iluzja]

KRAĞ: IX (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 900 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten tworzy widziadło wyobrażające Iluzjonistę, jednakże o pewnych specyficznych cechach. W momencie koncentracji przy pomocy niego jest on w stanie widzieć, słyszeć, mówić (przenosi dźwięki od Iluzjonisty), a także odczuwać, tak, jakby był na jego miejscu, ponadto może wysłać go w dowolne miejsce (przez rundę się dematerializuje), które widział, prowadzić go, itp. W dowolnym momencie (trwa to 1 rundę) jest w stanie przenieść się w miejsce gdzie stoi te widziadło (ono wraca w miejsce, gdzie stał iluzjonista). Widziadło to porusza się na zasadzie wolnego latania (10 metrów maksymalnie może przemieścić się na rundę), jednakże nie jest w stanie wpłynąć na jakiegokolwiek materialne obiekty (ściany, drzwi, magiczne bariery, itp. rzeczy są dla niego nie do przebycia). W dowolnym momencie po utracie koncentracji Iluzjonisty widziadło to rozpada się (trwa to 5 segmentów), jednakże gdy zacznie się iluzjonista ponownie koncentrować, to ma szansę równą 5% na poziom (maksimum 95%), że ponownie odtworzy swą "obecność". Samo widziadło jest widzialne (chyba, że w momencie rzucania czaru iluzjonista był niewidzialny), a jego wygląd, Szybkość i Zręczność są adekwatne do Iluzjonisty. Można je zniszczyć (na stałe) dowolnym czarem zadającym rany psychiczne lub od elektryczności, gdyż niszczą jego strukturę i dekoncentrują one kierującego widziadłem.

Uwaga: Naraz iluzjonista może mieć tylko jedną obecność (itp.).

WEJŚCIE W UMYŚL [Sugestia]

KRĄG: IX (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

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

OPIS: Iluzjonista roztacza wokół siebie sferę, w której jest w stanie czytać aktualne myśli każdego niechronionego magicznie umysłu, o ile zna jego język ojczysty ew. tylko emocje, jeśli nie zna; ponadto koncentrując się może wywołać efekt sugestii w takiej postaci, jeśli nie odeprze ona jej (2); w jednej rundzie trwania czaru Iluzjonista może penetrować umysł tylko 1 istoty w swoim otoczeniu.

DZIESIĄTY KRĄG

KAPRYS [Czar specjalny]

KRĄG: X (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

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

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

AURA WŁADZY [Iluzja]

KRĄG: X (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)

OPIS: czar ten otacza Iluzjonistę magiczną aurą, która dwukrotnie zwiększa jego charyzmę, ponadto tak moduluje głos iluzjonisty, że każde jego rozsądne danie (zależnie od MG i sytuacji) jest uważane za prawdziwe. Aura ta powoduje, że na ten czas wszyscy poddani jego znajdujący się w Zasięgu głosu stają się fanatycznie posłuszni i gotowi do największych poświęceń (patrz opis Charyzmy). W momencie ataku na iluzjonistę jego przyjaciele znajdujący się w Zasięgu głosu automatycznie wpadają w fanatyzm, a ponadto każda inteligentna (minimum 30 INT i 30 Mądrości) istota atakująca Iluzjonistę musi odeprzeć iluzję, albo na rundę na poziom Iluzjonisty pada na twarz przed nim (oszołomiona majestatem bijącym od niego).

Uwaga: Zdolność Trzeźwość umysłu i czary chroniące umysł są w stanie zabezpieczyć przed efektami tej aury.

PRZEJECIE ISTOTY [Sugestia]

KRĄG: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Iluzjonista 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 Iluzjonista bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub Iluzjonisty, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyć efekt tego czaru. Maksymalnie Iluzjonista jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 Mądrości powyżej 50).

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

WIR [Czar specjalny]

KRĄG: X (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole szczęśliwe (specjal.)

OPIS: na określonym obszarze tworzy wir energii, pochodzącej z innego planu egzystencji, który jest w stanie porwać każdą istotę, która nie zdąży opuścić tego miejsca. By to uczynić istota ta musi być nie zaskoczona (%-owy rzut na jej Szybkość aktualną) i uskoczyć (%-owy rzut na ZR aktualną). Istota która została pochwycona przez wir jest przenoszona w losowe miejsce w promieniu 1–100 km, aczkolwiek istnieje 1% na poziom Iluzjonisty szansy, że wir ten pojmie ją (lub ich) na losowy plan (półplan) egzystencji (w tym wypadku wymaga to %-owego rzutu na szok czy przetrwa się te przejście).

Uwaga: Wir ten działa także na wszelkie przedmioty nie przytwierdzone na stałe do podłoża.

ROZDWOJENIE JAŻNI [Szok]

KRĄG: X (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały; w wypadku Iluzjonisty (3 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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

PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

ILUZYJNA ARMIA [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy 10 istot/POZ (specjal.)

OPIS: Tworzy półrzeczywiste w pełni wyekwipowane w broń i typowe (dla formacji) broje oddziały wojowników całkowicie posłusznych Iluzjonście o maks cechach (współczynnikach), itp dla danej rasy i poziomu (10%, że będą z 1p., 1% że z 2p, itd); jedna taka postać można zniszczyć zabijając ew po udanym niewierzeniu jeśli odparło się iluzję, ponadto traktuje się ją jako normalną żywą istotę, itd.

BURZA MÓZGÓW [Szok]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

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

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

OPIS: w otoczeniu swym Iluzjonista jest w stanie zamieszać w umysłach wybranych (np wrogich) istot, które w którejś rundzie trwania czaru nie odparły jego mocy (4), tak że na okres 1 dnia padają z tzw pomieszanyymi zmysłami tzn nie reagują na jakiegokolwiek odczucia, itp; istnieje przy tym szansa 1%/p Iluzjonisty że zostanie to na stałe, jeśli nie przetrwa tego ich system szoku; wszystkie inne postacie które odparły w danej rundzie czar mają o b. 1%/p Iluzjonisty zmniejszone wszelkie wykonywane czynności (TR, Ob, Odp Psych, UM, ZR, SZ calk, i wszelkie inne wykonywane zdolności, itp).

ILUZJA DOSKONAŁA [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 1000 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Stwarza przy pomocy energii innoplanowej dowolny jednolity, jednocześnieowy, przedmiot, który kiedyś trzymał w reku, z jego (zdublowanymi) cechami ew dowolna niemagiczna istotę lub nawet określone ukształtowanie (jednolite, itp) budowli, która dobrze znał; przedmiot ten (itp) jest iluzja z prowadzona z innego planu, która na tym planie jest rzeczywistością; istnieje 1%/p Iluzjonisty że jest on w stanie powielić w ten sposób istotę lub przedmiot magiczny pochodzący z planu na którym znajduje się aktualnie Iluzjonista; ponadto przedmioty i istoty z antymagia w każdej rundzie trwania czaru mogą zniszczyć swój iluzyjny duplikat (%rzut na antymagię).

DUBLER ILUZJI [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 50 lub 500 lub 5 000 lub 50 000 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ lub 1 godzina/POZ lub 1 dzień/POZ lub 1 rok/POZ) – zależnie od użytego PM

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: W zależności od wydanego PM sprowadza z planów iluzyjnej magii na określony czas swój iluzyjny duplikat, który na tym planie jest rzeczywistością i posiada analogiczne cechy, zdolności, przemiany, itp jak właściwy Iluzjonista ponadto potrafi rzucać, tak jak Iluzjonista czary, itp; taki dubler jednak podlega takim samym cechom jak rzeczywisty Iluzjonista i nie może wykonywać niemożliwych dla jego Iluzjonisty (np nie rzuci niewymedytowanego czaru, czy nie ulegnie zmęczeniu jeśli już powinna, jednakże nie podlega wpływowi starości naturalnej, itp; po ew śmierci dubler jest w stanie do końca trwania czaru zachowywać się tak, jakby chciał tego jego rzeczywista (była) matryca.

CHAOS [Czar specjalny]

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

OPIS: Na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał iluzjonista jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji iluzjonista 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 iluzjonisty. 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 k100 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 1k100obrażeń. 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 że 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).