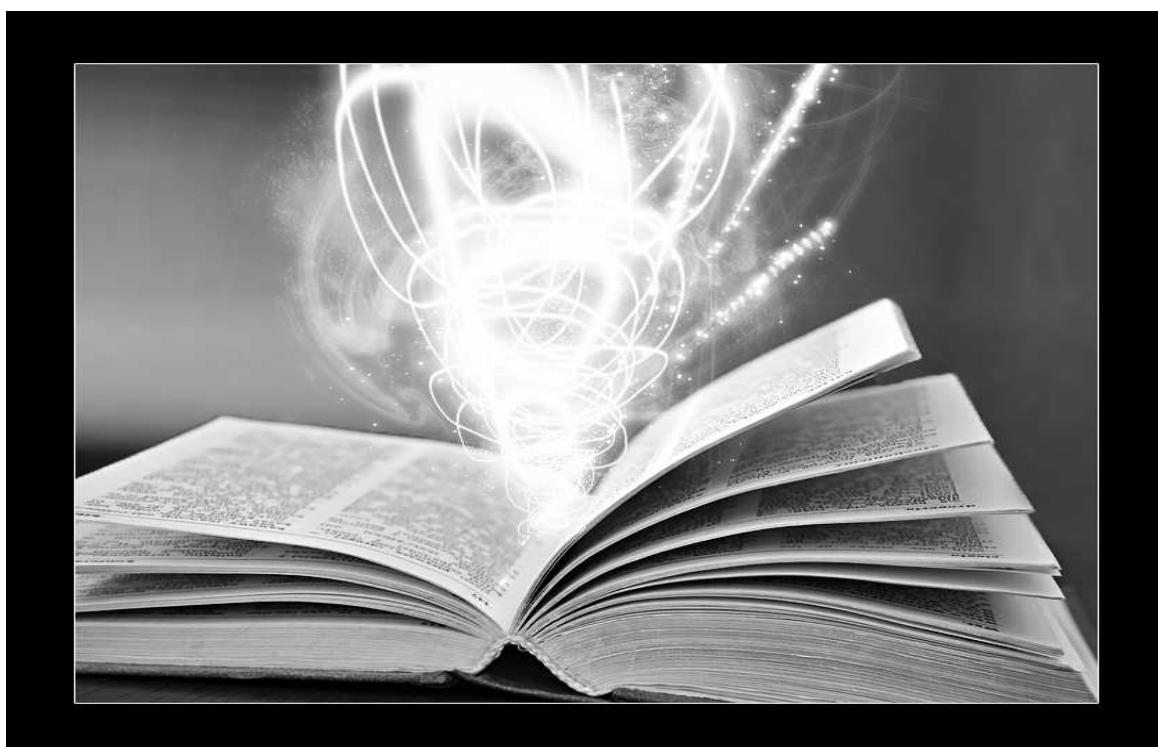


KRYSZTAŁY CZASU

Księga magii



Część I
Wstęp do magii i czarów (2)
Czary magowskie (10)
Czary czarnoksiężskie (41)

OPRAC. DANIŁ SZUKALSKI

WPROWADZENIE

Kryształy Czasu – Księga magii jest podręcznikiem fanowskim stworzonym z myślą o graczach systemu Kryształy Czasu, którzy chcieliby mieć w swoim posiadaniu przejrzystą treść dotyczącą zasad magii jakie panują w tym uniwersum. Zasadniczo cały podręcznik będzie podzielony na 5 części. 1. Wstęp do magii i czarów oraz czary magowskie i czarnoksiężskie. Następne 3 części to kolejne szkoły magii po dwie w każdej części i ostatnia część to wszystkie dodatki związane z magią (np. zioła, mikstury, rytuały itp.) oraz wszelkie dodatki stworzone przez fanów takie jak np. znaki wiedźmińskie, czary chronomanty, pieśni bardyjskie itp. Ostatnia część może zostać podzielona na jeszcze mniejsze zbiory tekstu. Od razu odpowiem, dlaczego tak – otóż, po pierwsze łatwiej jest pracować z mniejszymi tekstami. Po drugie – łatwiej sprawdza się mniejsze partie tekstu i robi się ewentualny spis treści. I wreszcie po trzecie – każdą część oprawiamy (ja i moi gracze) w okładki, a niestety te na większe ilości stron są znacznie trudniejsze do zdobycia oraz dużo droższe.

Teraz trochę o samej treści. Większość zawartego materiału będzie pochodziła z naszych starych pocziwych MiM-ów (oczywiście autorstwa Artura Szyndlera). Część z naszego portalu www.krysztalyczasu.pl oraz z różnych źródeł dostępnych w internecie. Jeśli zaś chodzi o grafikę, to ze względu na braki w tej materii opracowującego, całość będzie pochodziła z internetu, chociaż w głównej mierze będą wykorzystywane grafiki Jarka Musiała, który zaczął nam ten świat przedstawiać za pomocą własnej kreski. Jeśli ktokolwiek czułby się pokrzywdzony z powodu wykorzystania jego pracy proszę o kontakt czegoj@krysztalyczasu.pl Postaram się uczynić wszystko, żeby ten stan rzeczy zmienić.

Ostatnie pytanie – po co to wszystko? Gracze wiedzą jak trudno zdobyć dobre opracowanie tematu magii w tym systemie. Opracowanie MiM-owskie, jest bardzo postrzępione, źle zredagowane i już trudno dostępne. Wersja podręcznikowa to najwyżej drobna część magii, jaką można spotkać w świecie KC. Wydania fanowskie dostępne w necie też posiadają swoje błędy (np. niekompletność czarów kapłańskich). Mam nadzieję, że to opracowanie wypełni tę lukę i przysłuży się wielu osobą w celu łatwiejszego poruszania się po arkanach kc-towskiej magii.

◀◀◀◀◀

Wstęp do magii i czarów

Magia na Orchii jest bardzo rozpowszechniona, jako że świat ten przepełniony jest energią zwaną tu *POTENCJAŁEM MAGICZNYM (PM)*. Jest to bliżej nieokreślona magiczna siła występująca w pewnych niewielkich porcjach. Najmniejsza porcja tego ładunku, to 1 PM i już taka wielkość umożliwia rzucanie podstawowych czarów. Potencjał Magiczny występuje praktycznie we wszystkich przedmiotach lub istotach na tym planie Egzystencji (aczkolwiek, jako wyjątek, znane są golemsy absolutnie niemagiczne i odporne na niemal całą magię). Natomiast istnieją istoty, (np. wargi, trolle, gryfony) których ciało jest lekko magiczne, zyskują one przez to wiele do swej Żywotności, Obrony i Wyparowań. Problemem związanym z *Potencjałem Magicznym* jest to, iż tylko nieliczni (np. po specjalnych przeszkoleniach) są w stanie pobierać go i właściwie wykorzystać.

Drugim aspektem tej sprawy jest fakt, że do końca nie jest on zbadany i przysparza niekiedy kłopotów, szczególnie przy nieostrożnym obchodzeniu się z nim. Należy również wspomnieć, że nie posiadając zupełnie PM-ów, można starać się rzucać czary z własnej żywotności. Niestety koszt takich czarów jest 10-krotnie wyższy. W praktyce oznacza to, iż żeby rzucić czar, którego koszt wynosi 1 PM musimy poświęcić 10 punktów żywotności. Jak widać rzucanie czarów może bardzo boleć.

W oparciu o wykorzystywanie PM powstają ogromne czary, a także wiele dziedzin życia nieistniejących z reguły na innych Planach Egzystencji. Czary te w zależności od osób, które się w nich specjalizują, podzielono na 8 grup. Są to czary: kapłańskie, druidyczne, astrologiczne, półboskie, magów, czarnoksiężskie, iluzjonistyczne i alchemiczne. Ponieważ w każdej takiej grupie mają one różną siłę i poziom komplikacji, podzielono je na minimum 10 (podstawowych) KRĘGÓW MAGII (czary najtrudniejsze, najpotężniejsze i najbardziej skomplikowane zaliczono do innych, tzw. "Specjalnych" Kręgów Magii).

Na koniec coś od siebie - czary tutaj zebrane będą chyba największym zbiorem magii do KC. Są one gromadzone przez lata mojej (i nie tylko) gry. Tam gdzie będę znał autorstwo będę starał się je dodać. Gdzie nie, to z góry przepraszam i proszę o informację czyjego autorstwa są. Największa liczba będzie pochodzić z pierwotnego pisma "Magia i Miecz" oraz z pliku Krysztalyczasu.doc, który jest do znalezienia w necie oraz dostępny na naszym portalu (www.krysztalyczasu.pl). Z całą pewnością nie jest to zbiór kompletny (wiele więcej można znaleźć w internecie) oraz oczywiście zbiór zamknięty (cały czas będą pojawiać się nowe formuły, dopóki przynajmniej jeden fan będzie grał w Krysztaly Czasu)

Warunki rzucania czarów

Rzucać czary potrafią tylko istoty, które zostały do tego za młodu przyuczone i mają ku temu odpowiednie predyspozycje. Bez względu jednak jaką funkcję reprezentują, czynią to w prawie identyczny sposób. Aby móc rzucać czary trzeba spełniać następujące wymagania:

Warunek 1. Trzeba mieć zdolność rzucania czarów (zdolność nr 1 dla wszystkich funkcji kasty klerycznej i czarodziej). Od 10 poziomu mogą się tego nauczyć tylko Łowca (czary druidyczne), Paladyn (czary kapłańskie) i Czarny Rycerz (czary czarnoksiężskie). Można się nauczyć tylko 1 kręgu trudności czaru na każde 2 poziomy doświadczenia (tzn. na poziomie 0 i 1 jest się w stanie rzucać czary z 1 kręgu magii, na poziomie 2 i 3 można już korzystać z czarów z 2 kręgu magii itd.). Paladyn, Łowca i Czarny Rycerz liczą to dopiero od 10 poziomu doświadczenia (a więc odpowiednio 10 i 11 poziom Paladyna jest w stanie rzucać czary tylko z 1 kręgu magii itd.)

Warunek 2. Zdobycie czaru z reguły jest rzeczą bardzo trudną, gdyż należy on do rzeczy rzadkich i strzeżonych. Najczęściej kilka czarów (dokładnie od 1 do 5 z pierwszego kręgu magii) dostaje się za darmo od swego nauczyciela po ukończeniu szkolenia na odpowiednią funkcję (kleryczną lub czarodziejską). Po jednym czarze dostaje się też od nauczyciela przy szkoleniu na poziom (w momencie, gdy osiąga się nowy krąg magii czarów). Inną metodą zdobycia formuły czaru jest jej kupno. Jest to możliwe przeważnie w stolicy lub Gett-war-garze i to podczas świątecznych targów w ostatnim miesiącu w roku. Koszt czaru zależy od jego siły i wynosi 100 sztuk złota na każdy krąg magii, który reprezentuje, przy czym jest to czar losowo przyznawany (bez względu na to czy się go ma, czy nie). Jeżeli chce się kupić upatrzone wcześniej czar, kosztuje on o 50 % drożej. Kolejną metodą zdobycia formuł czarów są zdobyczne skarby (np. smocze). Ostatnim sposobem zdobycia czarów jest zapisanie się do GILDII (każda frakcja ma swoje gildie lub ich odpowiedniki, dla kleryków i rycerzy zwane Bractwami, a jej filie znaleźć można w prawie każdym mieście), ale w tym celu trzeba wpłacić wpisowe wysokości 10 tys. szt. złota lub zasłużyć się jej czymś bardzo ważnym. Członek Gildii ma prawo korzystać z każdego czaru będącego w posiadaniu jej członków, o ile potrafi się go nauczyć.

Warunek 3. By móc rzucić czar trzeba rozumieć jego formułę (a więc wcześniej trzeba się nauczyć ją odczytywać). Nauka czaru trwa 1 dzień na każdy krąg jego magii i zostaje uwieńczona sukcesem, jeżeli postać go pojęła, co sprawdza się procentowym rzutem na INT -10 na każdy krąg magii czaru. W przeciwnym wypadku postać musi się uczyć od nowa. Czary, których postać nauczy się nadzwyczaj dokładnie (tzw. czary Autorytatywne: ich ilość zależy ściśle od Mądrości i INT) można będzie rzucać nawet co rundę. Inne rzucać można tylko wtedy, gdy będzie się miało ich formułę (czytając ją w trakcie rzucania) lub z pamięci (funkcje kleryczne).

Warunek 4. Każdy czar przy rzucaniu zużywa określoną ilość Potencjału Magicznego (w skrócie PM). Potencjał ten można pobierać z własnej Żywotności, ale za każdy jego 1 punkt otrzymuje się 10 ran. Na dłuższą metę najlepiej zdobywać go w inny sposób. Najczęściej nabyć go można na innych, magicznych Planach Egzystencji, ale jest to zadanie dla mogących tam zawitać wysoko-poziomowych awanturników. PM można też znaleźć w skarbach lub wytworzyć przy pomocy specjalnych zdolności np. Półbogów, Druidów, Czarnoksiężników. Ponieważ należy on do bardzo drogich rzeczy, niekiedy małe jego ilości (do 100 PM) można kupić na cotygodniowych targach miejskich lub we własnej Gildii (do 10 000 rocznie), udowadniając jednak, że jest on bardzo do czegoś potrzebny. Na targach koszt 1 punktu PM wynosi 2 sztuki złota, ale jeżeli chciałoby się go sprzedać handlującym nim czarodziejom, to otrzyma się tylko połowę tej sumy.

Uwaga: 1: Każdy czarodziej lub kleryk po zakończeniu swego szkolenia na swą funkcję otrzymuje w prezencie od swego "mistrza" (nauczyciela) 2-20 (punktów) PM (wraz z amuletem, gdzie jest on złożony).

Uwaga: 2: PM przechowuje się w specjalnych amuletach. Są to wydrążone w środku małe, okrągłe, kamienne lub kryształowe przedmioty z cienkim jak włos połączeniem wewnętrznego zbiornika z otoczeniem.

Warunek 5. Podczas rzucania czarów trzeba mieć pełną swobodę (a czarodzieje nawet nie mogą mieć na sobie nic ciężkiego lub ograniczającego ZR lub SZ). Dopóki nie skończy się formuły wywoławczej czaru, trzeba być przytomnym i niczym niezaabsorbowanym. Jedna ręka zawsze spoczywa na amulecie, druga pomaga (gestykulacją) uaktywnić czar. Klerycy z reguły nie gestykują, za to bardzo głośno wyśpiewują formułę czarów, dzięki czemu rękę mają wolną np. do trzymania symbolu własnej wiary lub tarczy (mogą też trzymać coś innego, pod warunkiem, że nie będą się tym posługiwać w rundzie, w której rzucają czar). Postać, która w trakcie rzucania czaru zostanie zraniona, rozśmieszona lub w jakikolwiek inny sposób zaabsorbuje się jej uwagę, nie może ukończyć tej czynności, przez co traci użyty PM.

Nauka i Rzucanie Czarów Autorytatywnych

Jeżeli postać posiada minimum 50 Inteligencji i przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów, to na każde 10 punktów Mądrości, potrafi doskonale wyuczyć się na pamięć (zapamiętać formułę) jednego KRĘGU Magii Czarów (który wcześniej pojęła), przy czym np. jeżeli zapamiętuje czar z 3 KRĘGU Magii, to wymaga to użycia 30 punktów Mądrości. Czar tak wyuczony (nauka trwa 2 dni na każdy krąg magii) nazywany jest czarem **AUTORYTATYWNYM** i postać jest go w stanie rzucać nawet co rundę, o ile oczywiście Opóźnienie czaru, Potencjał Magiczny i Wytrzymałość na zmęczenie na to pozwalają.

Po wyczerpaniu poziomów wynikających z mądrości, nie można nauczyć się więcej czarów Autorytatywnych, niż ona umożliwi, chyba że posiada się wysoką inteligencję, która ilość tę modyfikuje. Na każde 50 Inteligencji powyżej wartości 50 (!) postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej poziomów czarów Autorytatywnych, niż by to wynikało z jej Mądrości. Rzucanie czaru Autorytatywnego trwa tyle ile wynosi opóźnienie czaru. Jest ono liczone w tzw. segmentach. Każdy segment opóźnienia zmniejsza o 10 SZ postaci rzucającej. Jeżeli opóźnienie SZ jest większe od całkowitej SZ postaci, oznacza to, że czar będzie rzucało się jeszcze i w następnej rundzie (itd.), gdyż nie mieszczące się w tej r. (względem SZ) opóźnienie przechodzi do następnej r. Oczywiście tyle samo będzie trzeba później odpocząć.

Uwaga! Nazwa czary Autorytatywne pochodzi stąd, że liczba i stopień zaawansowania (trudności) tych czarów w Gildiach świadczą o znaczeniu i autorytecie ich posiadaczy.

Rzucanie Czarów z Magicznych Pergaminów

Po udanym (procentowy rzut na UM – 10 % na każdy krąg magii) przeczytaniu czaru wpisanego na magiczny pergamin, natychmiast się go uaktywnia, jednakże formuła przestaje funkcjonować (jest jednorazowa). Jest to jedyny przypadek rzucenia czaru z kręgu jeszcze dla siebie niedostępnego, gdyż czar ten do tego celu został specjalnie przygotowany przez kompetentną osobę (która potrafi go rzucać). Rzucenie czaru z pergaminu trwa o

2 segmenty dłużej z powodu przygotowania pergaminu do odczytania lub jeszcze o 2, jeśli wyjmuję się go z tuby. Można to oczywiście pominąć, jeśli w poprzedniej rundzie się to uczyniło.

Uwaga! Jakiegokolwiek zamoczenie pergaminu powoduje utracenie przezeń mocy magicznej (rozmagicznia go).

Rzucanie Czarów z Ksiąg

Postacie czarujące nie są w stanie przyswoić wszystkich czarów jako Autorytatywne, dlatego też szczególnie te, które nie muszą być zawsze dostępne, zapisują w księgach, aby móc je w dowolnym czasie odczytać (przypomnieć sobie) i w następnej chwili rzucić. Przypominanie takiego czaru (odczytywanie) trwa jednak długo. Przyjmuje się, że najczęściej trwa ono 1 rundę na każdy krąg trudności magii czaru. Tak odświeżony w umyśle czar należy natychmiast rzucić (to znaczy najpóźniej zacząć rzucać od następnej r. po ukończeniu przypominania). Wyjątkowo można zachować jego formułę w pamięci, dopóki postać się koncentruje (i nie porusza). Wszystkie inne ograniczenia np. z powodu opóźnienia należy rozpatrywać jak przy czarach autorytatywnych.

Kleryczne Rzucanie Czarów z Pamięci

Tylko klerycy (a więc Kapłani, Druidzi, Astrologowie i Półbogowie) są w stanie przypominać sobie formuły znanych czarów bez pomocy ksiąg. Są w stanie to zrobić, jeżeli poprzez medytację i skupienie (często przeplatane z pieśniami modlitewnymi) poświęcą na przypomnienie sobie czaru minimum ponad 10 minut (600 rund) na każdy krąg trudności magii czaru (a więc na czar np. z 6 kręgu magii ponad godzinę). Tak odświeżony w umyśle czar należy natychmiast rzucić (tzn. najpóźniej zacząć rzucać od następnej r. po ukończeniu przypominania). Wyjątkowo można zachować jego formułę w pamięci, dopóki postać się koncentruje (i nie rusza). Wszystkie inne ograniczenia np. z powodu opóźnienia należy rozpatrywać jak przy czarach autorytatywnych.

Uwaga! Jakiegokolwiek dekoncentracja kleryka w trakcie tej medytacji automatycznie niweluje jej efekt, sprawiając, że należy zacząć od nowa.

Krytyczne przypadki rzucenia czarów

NADEFEKTYWNE rzucenie czaru następuje w chwili, gdy rzucający go przy sprawdzaniu procentowym rzutem na UM rzuci skrajnie nisko - tzn. 01 albo 02. Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość w granicach 101-200, to szansa na nadefektywne rzucenie czaru jest dwukrotnie większa (tzn. w granicach 01-04). Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość w granicach 201-300, to szansa na rzucenie nadefektywne czaru jest jeszcze dwukrotnie większa (tzn. jest w granicach 01-08).itd.

PECHOWE rzucenie czaru ma miejsce, gdy rzucający go przy sprawdzaniu procentowym rzutem na UM rzuci skrajnie wysoko, tzn. 99 albo 100. Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość większą od 100, (101 i wyżej) to szansa na rzucenie pechowe czaru istnieje tylko przy wyrzuceniu 100.

Oczywiście należy pamiętać o zawsze udanym udanym, bądź nieudanym rzucie, który w pierwszym przypadku mieści się w przedziale 1-5, w drugim przypadku w przedziale 96-100. W którymś z tych skrajnych przypadków, może się zdarzyć sytuacja, że czar np. nie wyszedł, ale dla rzucającego nie ma to żadnych konsekwencji (przypadek drugi – UM w przedziale 101-200, rzut wyniósł 97).

Rzucenie NADEFEKTYWNE czaru: W przypadku nielogicznego, nie pasującego lub sprzecznego działania, MG ma prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

Nadefektywne rzucenie czaru

rzut kością	Opis
01 – 05	Czar ma 10-krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 10-krotnie większa.
06 – 20	Czar ma 2-krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 2-krotnie większa.
21 – 25	Czar został rzucony jak przemiana, tzn. przeciwnik broni się przed nim na 1/ 10 część wartości danej odporności.
26 – 30	Czar został rzucony tak precyzyjnie, że przeciwnik broni się przed nim na połowę wartości danej odporności.
31 – 40	Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z dodatkową antyodpornością – 20.
41 – 50	Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z podwójną antyodpornością.
51	Efekt czaru (o ile jest to możliwe) na stałe pozostał na ofierze (nie dotyczy efektów raniących).
52 – 55	Czas trwania czaru uległ 10-krotnemu wydłużeniu.
56 – 70	Czas trwania czaru uległ 2-krotnemu wydłużeniu.
71 – 80	Czar swym zasięgiem objął 2-5 krotnie większy obszar.
81 – 95	W oparciu o działanie czaru MG modyfikuje efekt, ale nie silniej niż dwukrotnie.
96– 100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.



Efektom pechowego rzucenia czaru, jest to iż zawsze się on nie udaje. Poniższa tabela może pomóc, przy opisie działania pechowego czaru, jednak ostateczne słowo, co do efektów ma zawsze MG.

Pechowe rzucenie czaru

rzut kością	Opis
01	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał Karę Boską (analogiczną jak w przypadku Półboga)
02	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakąś klątwę.
03 – 05	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakieś przekleństwo.
06 – 15	Potencjał magiczny użyty do niego eksplodował, zadając 10 ran na każdy 1 użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
16 – 25	Potencjał magiczny użyty do niego połowicznie eksplodował, zadając 5 ran na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
26 – 40	Potencjał magiczny użyty do niego ranił, zadając 1 ranę na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
41 – 50	Powstał ogromny błysk, który był w stanie oślepić każdą istotę, która nie odparła tej formy energii.
51 – 55	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 dni jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
56 – 65	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 godzin jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
66 – 75	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 minut jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
76 – 95	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 rund jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
96– 100	Rzuc 2 razy i zsumuj efekty.

Na koniec mała dygresja do MG. Starajcie się opisać daną sytuację odpowiednio. Pamiętajcie tabela jest po to, żeby wam pomóc w zabawie, a nie po to żeby było dokładnie jak w opisie (oszczędnie zwłaszcza z tymi karami boskimi).

Czary - objaśnienia i możliwości rzucania

KRĄG: opisuje stopień trudności czaru. Aby móc rzucać czary z danego kręgu, trzeba być na odpowiednim poziomie doświadczenia. Posiadanie np. poziomu 0 lub 1 uprawnia do rzucania czarów z pierwszego kręgu, poziomu 2 lub 3 do czarów z drugiego kręgu, itd. Czary należące do Kręgów Specjalnych zwane są potocznie Arcyczarami. Czar z wyższego kręgu od przysługującego można rzucić tylko z odpowiednio przygotowanego pergaminu magicznego, na którym jest taki czar i to w formie przygotowanej do rzucenia. Czarodzieje nie mogą wykorzystywać pergaminów lub przedmiotów magicznych, przeznaczonych dla kleryków - i odwrotnie klerycy nie mogą rzucać czarów typowych dla czarodziei.

TABELA MOŻLIWOŚCI RZUCANIA CZARÓW

Krąg czarów	Poz. postaci
1	0-1
2	2-3
3	4-5
4	6-7
5	8-9
6	10-11
7	12-13
8	14-15
9	16-17
10	18-19
1 spec.	20-21
itd.	itd.

ZUŻYCIE PM: każdy czar do rzucenia wymaga określonej ilości PM (potencjału Magicznego). Próba rzucenia czaru (udana lub nie) absorbuje taką ilość z amuletu lub/i z żywotności rzucającego (pobranie 1 PM z własnej żywotności zadaje 10 obrażeń analogicznych do obrażeń psychicznych).

CZAS RZUCANIA: każdy czar wymaga koncentracji na rzucenie czaru. Jeżeli w tym czasie postać zostanie zraniona lub rozproszona będzie jej uwaga, to czar nie wychodzi.

ZASIĘG: jest to odległość, na którą można rzucić czar. Jeżeli czar jest obszarowy, to zasięg rzucania wyznacza najdalsze miejsce ześrodkowania czaru (centrum obszaru objętego magią).

Normalnie podaje się kilka typów zasięgu;

daleki - czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą podwojonej Szybkości rzucającego;

normalny - czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą Szybkości rzucającego;

średni - czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą połowie Szybkości rzucającego;

bliski - czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą 1/10 Szybkości rzucającego;

dotyk - czar można rzucić tylko poprzez dotyk (do danej istoty, przedmiotu, miejsca);

0 (zero) - czar ten można rzucić tylko na siebie.

Istnieją też czary, które można rzucać w dowolne miejsce w zasięgu wzroku (w dobrych warunkach widzi się na odległość mierzoną w metrach równą dziesięciokrotnej wartości współczynnika Szybkość). Zasięg rzucania tych czarów zaznacza się słowem "wzrok".

CZAS DZIAŁANIA: opisuje jak długo dany czar będzie trwał na danym obszarze. Najczęściej podawany jest on jako stały lub w danej jednostce czasowej typu rok, dzień, godzina, minuta, runda (10sekund). Przy czarach, które trwają krócej niż 1 rundę (ich działanie jest natychmiastowe i jednorazowe) wpisuje się liczbę "0" (zero). Niekiedy działanie czaru może zostać czymś przerwane lub (zależnie od opisu czaru) czar może trwać nie uaktywniony, dopóki nie zaistnieją odpowiednie okoliczności uaktywniające go. W takich przypadkach wpisuje się czas trwania w nawias "()" !!! Czary typu symbole (runy) magiczne trwają z reguły dotąd, dopóki nie zaistnieją odpowiednie okoliczności uaktywniające je (np. wejście na magiczny run lub zejście z niego - rzadziej znalezienie się w jego zasięgu). Niektóre symbole odwrotnie - roztaczają swoją magię od razu - dopóki nie zostaną np. zmazane.

OBSZAR DZIAŁANIA: informuje na kogo, na co lub/i na jaką przestrzeń działa magia danego czaru. W niektórych przypadkach znajdują się tu odnośniki, informujące, że dodatkowe uwagi znajdują się w tekście lub opisu czaru. Jeżeli w obszarze działania powiedziane jest, że czar działa w jakimś promieniu (lub wokół), to oznacza to, że jego magia tworzy pewną sferę. W wypadku użycia słowa "pole" należy rozumieć powierzchnię kwadratu o boku 2 metrów (4 metry kwadratowe).

CZARY ANTYCZNE: Czary niezwykle rzadko spotykane i praktycznie nie do kupienia. Jest to magia zapomniana lub celowo nie rozpowszechniana.

W dawnych czasach, gdy długo żyjące rasy panowały na Orchii wymyślano lub zdobywano czary o potężnych właściwościach. Dzisiejsi czarodzieje i klerycy nazywają je czarami antycznymi. Ponieważ moc takiego czaru jest dużo potężniejsza od istniejącej dzisiaj jego formuły tworzącej typowy czar, w niektórych sytuacjach dochodziło do paradoksów, gdy postać z antycznym czarem była w stanie pokonać nawet wysokopoziomowych wysłanników gildii czarodziei. Aby zapobiec takim sytuacjom jeden z legendarnych konwentów gildii i bractw zabronił używania tych czarów. Z biegiem czasu czary te stały się rzadkie, zaś świat opanowały skrócone i szybsze w użyciu czary typowe.

Postać, która nauczy się formuły czaru antycznego dla własnego bezpieczeństwa powinna zataić jego posiadanie, a w przypadku chęci rzucenia robić to przy jak najmniejszej ilości świadków, szczególnie tych znających się na magii. W wypadku nakrycia postaci nadużywających takich czarów reprezentanci gildii wręczają jej pisemne ostrzeżenie. W wypadku kolejnego dochodzi do wykluczenia ze wszelkich szanowanych organizacji zrzeszających osoby zajmujące się magią. Po trzecim udokumentowaniu więzi się taką osobę, ewentualnie ... nasyła likwidatorów.

CZARY DODATKOWE: Są to czary stworzone przez fanów lub zawierające formuły antyczne. Są tam zarówno formuły sprawdzone podczas gry, jak i czary wymyślone na potrzeby konkretnych graczy. Należy z nimi obchodzić się bardzo indywidualnie i przed wprowadzeniem danej formuły do gry zastanowić się, czy nie zaburza ona świata gry.

TWORZENIE NOWYCH CZARÓW

Zasady tworzenia czarów są opcjonalne. Można z nich korzystać, ale zaleca się rozważę. Tworzeniu każdej formuły mogą towarzyszyć różne warunki, dlatego decydujący głos przy tworzeniu i wprowadzaniu nowych formuł do świata gry ma zawsze MG, uwzględniając w miarę możliwości sugestie gracza.

CZARODZIEJE

Gracz powinien najpierw uzgodnić opis nowego czaru z MG.

Opis powinien być dokładny, sporządzony według wzoru opisów czarów z podręcznika, w szczególności uwzględniający:

1. metryczkę czaru, zawierającą: nazwę, krąg magii (trudności), koszt w PM wraz ze szczegółowymi zasadami, zasięg, obszar działania, czas rzucania, czas trwania, wyszczególnienie i opis ew. rzutów obronnych;
2. opis szczegółowy sposobu działania. Potem bohater może przystąpić do magicznych badań nad nowym czarem.

Badania magiczne czarodzieje prowadzą w dobrze (czytaj: za duże pieniądze) urządzonych laboratoriach, najlepiej własnych.

Badania zajmują 1 tydzień/krąg trudności wymyślanego zaklęcia. Koszt przeprowadzanych eksperymentów i badań wynosi przeciętnie ok. 1000 sztuk złota na krąg czaru. Zgromadzenie odpowiedniej literatury fachowej (ogólnodostępne książki i pergaminy) bądź przez kupno, bądź wykonanie odpisów może kosztować od 100 do 1000 sztuk złota.

W czasie prac badawczych konieczne jest przeprowadzanie eksperymentów magicznych, wymagające wydatkowania na ten cel punktów mocy (PM) w ilości $1k10 \times$ krąg nowego czaru + 300% przewidywanego (patrz ustalona z MG metryczka czaru) kosztu nowego zaklęcia. Czas ewentualnego doładowywania potencjału i innych medytacji wydłuża podany okres badań. Przynajmniej dwukrotnie w czasie badań czarodziej musi dysponować dostateczną ilością PM dla zaspokojenia przewidywanych kosztów rzucania zaklęcia.

Posiadanie tajnych, sekretnych lub rzadkich ksiąg i rozpraw o magii może wydatnie obniżyć koszt badań (od 30 do 50%, a w niektórych, wyjątkowych wypadkach nawet do 80%) oraz zmniejszyć ilość PM, potrzebnego do eksperymentów o 10 do 30% (wyjątkowo 50%).

Po przeprowadzeniu wszystkich badań bohater wykonuje rzut % na $1/10$ sumy UM i INT - czyli: $1/10 \times (UM + INT)$. Jeśli rzut był udany, bohaterowi udało się stworzyć nowy czar. Jeśli próba się nie powiodła, prace mogą być kontynuowane aż do skutku, kolejne rzuty testowe co tydzień, oczywiście muszą być ponoszone odpowiednie koszty (szacunkowo można je wyliczyć dzieląc dotychczas poniesione wydatki przez liczbę tygodni poświęconych na badania).



KLERYCY

Gracz ustala z MG opis poszukiwanego czaru, analogicznie jak to opisano dla czarodzieja. Wymyślone przez kleryka czary (te, które nie są objawione przez bóstwo) zwane są czarami rzadkimi. Kleryk pragnący stworzyć nowe zaklęcia udaje się do samotni lub w inny sposób izoluje od otoczenia, aby wyciszyć swój umysł i w spokoju oddać się analizie znanych magicznych formuł, wymyślając ich rekombinacje, próbując dostrzec nowe, pomijane w dotychczasowej praktyce możliwości, przypominając sobie i drobniawo roztrząsając wszelkie dostrzeżone wcześniej przy rzucaniu czarów anomalie, które można rozwinąć w nowe zaklęcia. Zajmuje to dużo czasu, 3 tygodnie/krąg trudności czaru. Przez cały ten czas wymagany jest absolutny spokój. Poza tym potrzebne jest prowadzenie odpowiednich ćwiczeń z energią magiczną, zajmujących dodatkowo 1 tydzień. Ćwiczenia te wymagają użycia PM w ilości 5kl0 na każdy krąg trudności czaru + 250% przewidywanego kosztu zaklęcia (w PM). Co najmniej raz kapłan musi dysponować ilością PM dostateczną do rzucenia czaru. Czas potrzebny na ewentualne uzupełnianie PM jest doliczany dodatkowo.

Odpowiednie studia nad księgami i zapiskami o magii mogą skrócić czas potrzebny na wypracowanie nowego zaklęcia o 5 do 10%. Dostęp do ksiąg rzadkich, sekretnych i tajemniczych może ten czas skrócić o 15-20%. W szczególnych przypadkach czasu może ulec skróceniu nawet o 30-40%.

Po poświęceniu właściwego czasu rozmyślaniom nad nowym czarem przychodzi czas próby. Trzeba wykonać udany rzut % na $1/10 \times (UM + MD)$.

Jeśli test się powiódł, nowe zaklęcie zostało stworzone. Jeśli nie, medytacje i rozważania można kontynuować aż do skutku, po każdych dodatkowych 2 tygodniach wykonując odpowiedni rzut testujący

CZARY MAGÓW - KRĄG I

MAGICZNY POCISK (Elektryczność)

KRĄG: I (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

ROZKOJARZENIE (Sugestia)

KRĄG: I (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (zależy od szczęścia ofiary)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1/POZ

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

PŁONĄCE DŁONIE (Ogień)

KRĄG: I (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

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

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

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

Stan ten podnosi w stosunku do atakujących wręcz obronę maga o 100 pkt.

Ogień z płonących dłoni jest w stanie uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 zadanych obrażeń). Jest to skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. Te z nich, które są z łatwopalnych materiałów (jak papier, pióra, lekkie tkaniny) mogą nawet ulec zapaleniu.

Mag może w dowolnym momencie zatrzymać czar.

ZAMKNIĘCIE/OTWARCIE DRZWI (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

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

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

OPIS: Czar ten może być użyty zarówno do zamknięcia, jak i do otwarcia drzwi, a także przesuwanych ścian zapadni i schowków.

Zamknięcie tym czarem drzwi (itp.) dwukrotnie zwiększa ich wytrzymałość i obronę (czasowo umagicznia je), a ponadto uniemożliwia ich otworzenie licząc od pierwszej próby ich otwierania przez najbliższe 1k100 *10 rund. Otwierając tym czarem drzwi (itp.) mag ma szansę 10% +10% na POZ, że je lekko uchyli. W wypadku, gdy drzwi te są zabezpieczone zamkami tedy za każdy z nich szansa ta zmniejszona jest o 5-25 % - zależnie od ich skomplikowania (w wypadku magicznych zamków o 25%). Drzwi magiczne zmniejszają szansę otwarcia o połowę (i od tego odejmuje się modyfikator wynikający z ilości zamków). Gdy czar nie skutkuje w stosunku danych drzwi, tedy na tym poziomie doświadczenia maga są one dla niego nie do pokonania. Uwaga: Rzucenie tego czaru podczas próby otworzenia/ zamknięcia drzwi np przez złodzieja za pomocą wytrychów zwiększają mu szansę o 20 pkt. (nie mówiąc już o tym, że czar sam też może działać).

OGNIK (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: średni

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjal.)

OPIS: Wokół miejsca, na które się go rzuciło pozwala uzyskać światło, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub z półmroku normalną jasność.

Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze o 10 pkt. Trafienie, Obronę, UM i wykonywane zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać taka nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5 lub jest wrażliwa na światło.

Martwiakom wrażliwym na światło rzucone bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń. Sam ognek w tym momencie automatycznie znika

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

MAGICZNA SIŁA (energia specjalna)

KRAĞ: I (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

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

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

OPIS: Telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi liczbowo 1/10 część UM maga. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ maga liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki koncentruje się na nim rzucający.

Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn w balansie) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM maga.

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

MAGICZNA TARCZA (Zakęcie)

KRAĞ: I (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą z przodu maga i ew. osobę znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje +10 pkt. do odporności na wszelkie czary rzucane od przodu oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku. Zaabsorbowanie przez ten czar jednego strzału lub pocisku (też magicznego, jak: magiczny/czarny pocisk, ogień, iluzyjny sztylet, piorun) powoduje skrócenie działania czaru o 1 rundę. Nie chroni przed pociskami obszarowymi np. z katapulty, jednakże w bezpośrednim starciu tarcza podwyższa obronę maga od przodu o 20 pkt. + 1 pkt/POZ.

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

SKRUSZENIE DREWNA (Petryfikacja)

KRAĞ: I (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

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

OPIS: Powoduje, widoczne jako rysy, pęknięcia niemagicznego drewna. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń).

Żywemu i animowanemu drewnu czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 na każde 2 POZ maga. Czar ten nie działa na drewno namoczone wodą lub w niej zanurzone.

NATURALNA ODPORNOŚĆ (Zakęcie)

KRAĞ: I (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 2 godz. + 2 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

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

UDERZENIE WIATRU (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

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

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

CZARY MAGÓW - KRAĞ II

WYKRYCIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku wybranej istoty

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

Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNE LUSTRO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przód maga

OPIS: Tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą 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 bazyliżka, 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

MAGICZNY HARPUN (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/3 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

PIORUN (Elektryczność)

KRAĞ: II (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

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

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

PALĄCE PRĄDY (Elektryczność)

KRAĞ: II (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole, ewentualnie 1 istota

OPIS: Na polu wybranym uprzednio przez maga czar ten wytwarza magiczne prądy. Są one widoczne w półmroku i w ciemności, jako jarzące się błękitne smugi. Istota, która w danej rundzie przebywała na polu objętym tym czarem otrzymuje od elektryczności 1k10 x10 obrażeń. Czar ten można też użyć przeciwko pojedynczej istocie - rzucając go na nią. Trwa on wtedy do momentu odparcia czaru udanym % rzutem na odporność nr 9 (elektryczność). Rzut ten postać wykonuje na początku każdej rundy trwania czaru.

ZAKŁĘCIE BRONI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (broń)

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

OCZAROWANIE (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w 1 rundzie

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

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

WYWOŁANIE DESZCZU (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund

ZASIĘG: normalny

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

OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 5 metrów/POZ

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

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

LEWITACJA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

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

Uwaga: Połączone lewitacje kilku magów są w stanie podnieść nawet giganta.

ŚWIATŁO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia

OPIS: W promieniu 10 metrów wokół Maga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co 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 "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

CZARY MAGÓW - KRĄG III

NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]

KRĄG: III (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 2 PM

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 jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

WIADOMOŚĆ [Sugestia]

KRĄG: III (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten pozwala na dowolną odległość w obrębie jednej Sfery Egzystencji jednostronnie przekazać określoną informację innej istocie. Warunkiem dotarcia informacji jest to, że obu istot nie dzieli żadna bariera magiczna (itp.), a rzucający czar bardzo dobrze zna postać, do której ma być nadana informacja. MG w tym celu może założyć, że znajomość taka minimum musiała trwać np. około 10 dni.

W trakcie 1 rundy maksymalnie można podać około 10 słów. Jeśli wiadomość nie została uprzednio dobrze przygotowana (np. postać zastanawia się w trakcie trwania czaru co ma powiedzieć), ilość słów, które jest w stanie przesłać mag drastycznie się zmniejsza.

PSYCHICZNA TARCZA [Zakłęcie]

KRĄG: III (czar nr 3)

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 odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ maga. W wypadku odpierania 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 ingrencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem 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).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]

KRAĞ: III (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

KRZEPA [Energia]

KRAĞ: III (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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

PRZYWOŁANIE WOJOWNIKA [energia specjalna]

KRAĞ: III (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Czar ten kreuje magiczną nierealną postać wojownika. Wizualnie postać ta przypomina rasę i płęć rzucającego ten czar. Istotę tą traktuje się jak żywą. Jest ona też wojownikiem i potrafi władać startowymi zdolnościami kasty żołnierskiej (patrz zdolności profesjonalne wojownika nr 1-10).

Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ maga.

I tak: ŻYW = 100 pkt + 10/POZ (nie posiada stanu agoni);

SF = 100 pkt + 20/POZ (męczy się normalnie);

ZR i SZ po 50 pkt + 5/POZ;

INT, MD, PR i UM po 50 pkt + 1pkt/POZ;

CH = 0 (jest niemy);

Odporności: 30 pkt + 5pkt /POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry.

Sprowadzony wojownik obleczony jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroję.

Posiada ona też pewne obronne właściwości - zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga, po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne. Magiczny wojownik ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez maga w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt + 10 pkt/POZ maga. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By móc go użyć w walce mag musi się o nią mu postarać. W swych poczynaniach przywołany wojownik kieruje się telepatyczna wolą maga lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy mag zmuszony jest jednak być skupiony. Czar ten (i postać wojownika) ulega rozproszeniu po dniu lub w momencie śmierci tej postaci.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]

KRAŁ: III (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar

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

ZWIERCIADŁO ZAKRZYWIENIA [Zakłęcie]

KRAŁ: III (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem

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

ODKRYCIE PRAWDY [Zakłęcie]

KRAŁ: III (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub powierzchnia 1 pola

OPIS: Pozwala na danym polu odkryć ukryte przejście, pułapkę magiczną (np. symbol strażniczy) lub mechaniczną, a także obecność utajonego pisma itp. efekty. Czar ten może też wykryć w danej istocie ewidentne zło, dobro lub neutralność, efekty zauroczenia, uroku lub przejęcia umysłu itd. W niektórych wypadkach MG może pozwolić wykryć nim inne efekty (np. iluzje, specyficzną magię). Po rzuceniu tego czaru na dany przedmiot magiczny ma się o 5 pkt/50 UM większą szansę identyfikacji (przy czym dotyczy też to identyfikacji artefaktów).

OGNISTA KULA [Ogień]

KRAŁ: III (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ

OPIS: W określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać 1k10*10 obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 doznaje się tylko połowę tych obrażeń. Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać % rzut na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu doznają one uszkodzenia w ilości równej 1/10 siły ognia (oznacza to np. rozhartowanie, pęknięcie, spalanie). Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia (1k10*10/3 POZ maga).

CZARY MAGÓW - KRĄG IV

LATANIE [Energia]

KRĄG: IV (czar nr 1)

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

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Daje dotkniętej postaci naturalną zdolność latania w dowolnym kierunku z szybkością równą 1/10 SZ postaci (liczoną w metrach/rundę). Czar ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, śmierć itp. utrata świadomości kończy czar, zadając ew. rany z wstrząsu po upadku - 1k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej 2. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to też analogicznie szanse wykonania niektórych czynności wymagających skupienia. W wypadku wykonywania ostrych zwrotów Obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji na tym. Nie można więc w tedy walczyć, ani rzucać czarów. Postacie w stanie nietrzeźwym lub nie posiadające minimum po 50 pkt INT i UM nie są w stanie korzystać z efektu tego czaru.

CIOS PSYCHICZNY [Szok]

KRĄG: IV (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmentów

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 maga. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę zadanych obrażeń.

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

CZASOWE UMAGICZNIENIE BRONI [Energia]

KRĄG: IV (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 rundy

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 niemagiczna broń lub przedmiot

OPIS: Jest to przelanie energii na niemagiczną broń, pozwalające umagicznić ją (jako broń słabo magiczną bez blokady PM). Zwiększa to jej potencjalną szansę do Trafienia o 1k10*10 pkt, oraz o taką samą wartość właściwości raniące. O ile uległo zwiększeniu szansy TR (i o ile wzrosła ilość zadawanych obrażeń) można się dowiedzieć dopiero po identyfikacji. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też i innych czarów tego typu. Wyjątkiem są jednak czary opierające się na wierze i przeznaczeniu (np. Błogosławieństwo). Wilgoć lub woda, która będzie działała przez ponad minutę (6 rund) na taką broń automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć).

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

SKRUSZENIE KAMIENIA [Petryfikacja]

KRĄG: IV (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

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

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

ANIMACJA PRZEDMIOTU [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 200 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

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

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

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

MAGICZNA ZBROJA [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: mag

OPIS: Czar ten skumulowaną formą energii otacza postać maga. Wizualnie jest to lekka, jasna aura, która przypomina metalową zbroję. Posiada ona też pewne obronne właściwości - zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga i po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne. Po rzuceniu czar ten nie działa aż nie zostanie uaktywniony. Zajmuje to 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ maga. Automatyczne uaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia postaci noszącej ten czar. Zbroja ta nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną, czy niemagiczną zbroją ograniczającą (SZ lub ZR).

GRZMOT [Szok]

KRAĞ: IV (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół

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

ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt

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

POLIMORFIA [Polimorfia]

KRAĞ: IV (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

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

MAGNETYZM [Elektryczność]

KRAĞ: IV (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

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

CZARY MAGÓW - KRĄG V

CZASOWE UMAGICZNIENIE ZBROJI [Energia]

KRĄG: V (czar nr 2)

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

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 godzin/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 komplet zbroi lub 1 tarcza

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

Uwaga: Czar ten nie działa na zbroje mitrylowe.

PROMIEŃ ANTYMATERIALNOŚCI [Energia]

KRĄG: V (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. 1 rundę/4 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. specjal.

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

CZYTANIE MYŚLI [Szok]

KRĄG: V (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

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

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

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

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

MAGICZNA KULA [Zakęcie]

KRĄG: V (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 godz.

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (szklana kula)

OPIS: Można rzucić na dowolną jednolitą powierzchnię szklanej lub kryształowej kuli o średnicy min. 10cm. Musi być ona idealnie przezroczysta, bez skazy, czy zabrudzenia. Postać z ponad 100 UM spoglądając w nią może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotę. W praktyce widzi ją jak wygląda i co robi, ale bez wyraźnych towarzyszących szczegółów otoczenia. Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (choć raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM spoglądającego, +/- 20 pkt za dobre/słabe znanie obiektu, -10pkt jeśli postać jest w ruchu, -1pkt/km oddalenia, itd. (np. -50pkt za magiczne ukrycie itp.). Sprawdzenie, czy widzi się cel wykonuje się w każdej rundzie spoglądania w kulę.

Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności (itp.), to nie można go w kuli wypatrzeć, zaś w półmroku szansa znalezienia jest dwukrotnie mniejsza. Można dowolnie długo spoglądać w kulę, ale co rundę trzeba sprawdzać swą odporność szokową (% rzutem na odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza, że postać zasłabła od zaburzeń wzrokowych i równowagi. Powtarzające się zaburzenia tego typu, a więc zbyt długie lub zbyt częste korzystanie z kuli może stać się przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG).

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

SKALNA ŚCIANA [Petryfikacja]

KRĄG: V (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 150 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy mur o rozmiarach 2metry wys./2metry szer./1metr gr.

OPIS: Pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym (itp.) podłożu wypiętrzyć warstwę ziemi. W praktyce okazuje się ona skamieniała i niemagiczna. Gdy zadaje się jej młotem, kilofem itp. narzędziem lub czarami więcej niż 200 uszkodzeń/1metr sześcienny, ściana rozpada się w gruz.

MAGICZNA SFERA [Energia]

KRĄG: V (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

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

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

Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagię mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundę. Oczywiście przy nieudanej próbie otrzymują obrażenia.

FALA SŁABOŚCI [Energia]

KRĄG: V (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. (1 runda/POZ)

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

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

PRZENIKNIĘCIE [Energia]

KRĄG: V (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

TELEPATIA [Sugestia]

KRĄG: V (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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

CZARY MAGÓW - KRĄG VI

SKRUSZENIE METALU (Petryfikacja)

KRĄG: VI (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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

OPIS: Ten czar powoduje pęknięcia metalu, widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) poddany działaniu tego czaru przedmiot taki ulega rozkruszeniu. Żywym i animowanym istotom z metalu (np. żelazny golem) czar zadaje k10x10 obrażeń na każde 2 POZ maga.

PRZYWOŁANIE POTWORA (Czar specjalny)

KRĄG: VI (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 300

CZAS RZUCANIA: k10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Ten czar sprowadza z równoległej, bliźniaczej Sfery Egzystencji dowolną istotę, którą mag już kiedyś widział. Przywołany potwór jest typowym przedstawicielem swojego gatunku pod względem wszystkich cech. Z reguły jest to istota na 0 POZ, ale istnieje szansa równa $10\% + 1\%/POZ$ maga, że będzie to 2 POZ. Wyrzucenie 01 oznacza, że przywołany potwór ma poziom doświadczenia równy połowie POZ maga. Przywołana istota znajduje się pod telepatyczną kontrolą maga. W sytuacjach nie wymagających takiej kontroli potwór kieruje się własnym instynktem, czy też rozsądkiem.

Przywołana istota znika po jednym całym dniu służby, w momencie swej śmierci lub śmierci maga lub w chwili, w której mag zdecyduje się ją wcześniej odesłać.

Uwaga: Czar nie może przywołać istot z innych Sfer Egzystencji, istot posiadających Antymagię i martwiaków.

TRON MAGII (Czar specjalny)

KRĄG: VI (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 3000

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (spec.)

OPIS: Ten czar można rzucić tylko na duży, solidny, kamienny tron. Potężna magia ochronna czaru przestaje działać dopiero w momencie zniszczenia tronu, który jest w stanie wytrzymać od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia, z którego został wykuty).

Mag, kiedy siedzi na tronie, ma podwojoną antyodporność czarów oraz czas ich działania (o ile jest on zależny od POZ rzucającego).

Magia ochronna tronu może odbić w kierunku przeciwnika każdy czar, który rzucił na maga. Szansa, że tak się stanie równa jest $5\%/POZ$ maga.

Siedzący na tronie mag ma Antymagię równą $1\%/POZ$. Ponadto 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 corocznie k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed wilgocią i rozproszeniem magii.

W promieniu 5 metrów wokół tronu tworzy się magiczna bariera nie dopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie wykonają oni udanego % rzutu na połowę odporności nr 5. Nie działa to jednak na innych magów z minimum 1 POZ. Niepowołanym istotom, które przedostały się do wnętrza, energia czaru zadaje 10 obrażeń + 10 (sumowane) w każdej następnej rundzie.

Każda istota (oprócz ww. magów), która dotknie tronu otrzymuje k100x10 obrażeń.

Uwaga: Takiego tronu w zasadzie nie można ruszać z miejsca.

SFERA NIEWRAŻLIWOŚCI (Energia)

KRAĞ: VI (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/4 POZ wokół

OPIS: Ten czar tworzy półprzezroczystą, jednostronnie nieprzenikalną i nieruchomą sferę wokół miejsca rzucenia. Stanowi ona barierę nie do pokonania przez jakąkolwiek istotę, materię, siłę, czar, itp. Słowem - nic nie może dostać się do środka.

Mag może w dowolnym momencie przerwać ten czar.

TELEPORTACJA (Czar specjalny)

KRAĞ: VI (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Ten czar może przemieścić istotę lub przedmiot do dowolnego, określonego miejsca w tej samej Sferze Egzystencji. Mag musi dokładnie znać docelowe miejsce, które w dodatku musi znajdować się na otwartej przestrzeni. Teleportacja odbywa się natychmiastowo. Każda przeniesiona w ten sposób istota jest na czas całej rundy ogłuszona. Istoty, które nie chcą być teleportowane muszą wykonać udany % rzut na odporność nr 5.



CZARY MAGÓW - KRAĞ VII

OBŁOK ŚMIERCI (Gazy)

KRAĞ: VII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (sześciennie)

OPIS: Czar tworzy ciemną, trującą chmurę, zabijającą każdego, kto nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 7. Istoty, które wykonały udany rzut otrzymują tylko k100 obrażeń w każdej rundzie pobytu na obszarze chmury, a także 1 rundę później. Słaby i średni wiatr może przesuwac ten obłok o k2 metry na rundę. Każdy silniejszy powiew albo deszcz rozprasza ją w przeciągu 1 rundy.

Uwaga: Chmura gazu jest cięższa od powietrza i w wypadku rzucenia czaru w górę, opada.

KULA PIORUNÓW (Elektryczność)

KRAĞ: VII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 70

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: do 10 metrów/POZ od kuli

OPIS: Mag tworzy sferę elektryczności, którą może umieścić w powietrzu w dowolnym, stałym miejscu w zasięgu wzroku. W każdej rundzie trwania czaru sfera wyzwała pioruny w ilości 1 na każde 2 POZ maga. Mag wybiera ofiary piorunów, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w zasięgu jego wzroku. Piorun może tworzyć łuk, jak w przypadku magicznego pocisku.

Niekontrolowana kula wyzwała pioruny trafiające losowo w istoty znajdujące się na obszarze działania czaru. Trafiona istota musi wykonać udany % rzut na odporność nr 9, w przeciwnym razie otrzymuje k10x10 obrażeń od elektryczności/2 POZ maga.

Kula piorunów przestaje istnieć w momencie, gdy mag wyjdzie z zasięgu jej działania lub gdy zostanie ogłuszony albo zabity. Kula znika, jeśli zostanie trafiona pociskiem lub czarem ofensywnym (OB 200 pkt.).

Uwaga: Czar ten można wpisać w run (ew. pentagram).

KONTROLA OTOCZENIA (Sugestia)

KRAĞ: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 70

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

OPIS: Czar informuje maga o wszelkich zmianach zachodzących w otoczeniu. Mag nie musi się koncentrować; wie, co się wokół niego dzieje, ile istot jest w pobliżu, w jakim kierunku i z jaką szybkością się poruszają i czy są niewidzialne. Poznaje rasę tych istot, ich zamiary (pozytywne, neutralne, wrogie) oraz ewentualną ewidentność charakteru.

Czar nie działa przez stałe przeszkody, jak: ściany, sfery ochronne, itp.

Czar działa również podczas snu maga, choć budzi go dopiero w przypadku wykrycia zagrożenia.

EKSPLOZJA (Energia)

KRAĞ: VII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0 (spec.)

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

OPIS: Czar wyzwala potężną energię w jednym ogromnym wybuchu. W centrum eksplozji (nie dalej niż 1 metr/4 POZ maga od epicentrum) niszcząca moc wybuchu jest dużo większa niż na obrzeżach. Wybuch zadaje w centrum k100 obrażeń/2 POZ maga. Ofiary otrzymują połowę obrażeń, jeśli wykonają udany % rzut na odporność nr 8. Osobom znajdującym się poza centrum czar zadaje o połowę mniej obrażeń.

Stałe, niesprężyste elementy otoczenia (mur, drzwi, itp.), bardzo ciężkie przedmioty (wozy, przenośne ołtarze) otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły eksplozji.

Wszystkie przedmioty i osoby, które znajdują się w centrum i mają masę mniejszą od 20 kg (80 SF)/POZ maga, są odrzucane siłą wybuchu na k10 metrów, odnosząc dodatkowo za każde 2 metry "lotu" k10 uszkodzeń (przedmioty) lub k100 obrażeń (istoty żywe) od upadku. W niektórych przypadkach, np. delikatnych (szklanych) przedmiotów, które ofiary miały przy sobie należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy one zniszczeniu.

Istoty cięższe i poza centrum wybuchu muszą wykonać udany % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów decyduje MG) albo zostaną przewrócone.

Czaru tego można używać do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) mag może skupić całą energię czaru na wybranej przeszkodzie. Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do centrum (1 metr/4 POZ wokół). W takim wypadku istoty żywe otrzymują k100 obrażeń/4 POZ maga, zaś wybrana przeszkoda uszkodzenia dwukrotnie większe.

UROK (Sugestia)

KRAĞ: VII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, która nie obroniła się przed tym czarem (udanym % rzutem na odporność nr 2) staje się fanatycznym przyjacielem maga. Od tej pory będzie spełniać w miarę swych możliwości każdą zrozumiałą prośbę maga. Każde jego słowo będzie dla niej rozkazem i może się ona podjąć nawet wielce niebezpiecznej misji lub walki. Nie będzie miała żadnych sekretów przed swym przyjacielem i z chęcią ofiaruje mu wszystkie swoje materialne dobra. Jeżeli mag poprosi ofiarę, aby popełniła samobójstwo albo wykonała akcję o charakterze czysto samobójczym, Urok zostanie złamany - czar przestanie działać. Nie dotyczy to oczywiście sytuacji, w których zagrożone jest życie maga - wówczas ofiara czaru zrobi wszystko, nawet poświęci własne życie, aby go uratować. Ofiara czaru nie ma możliwości poznania, że jest pod jego wpływem. Nawet jeśli inni będą tak twierdzić - niezależnie od tego jak uporczywie będą to czynić - nie wierzy im ona, uważając ich w najlepszym razie za kpiarzy. Wszelkie próby zdjęcia czaru potraktuje jako atak i będzie się przed tym bronić. W wypadku kiedy na istotę oddziałuje kilka takich czarów, służy ona temu, kto ostatni rzucił Urok.

CZARY MAGÓW - KRĄG VIII

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA (Szok)

KRĄG: VIII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: mag (spec.)

OPIS: Ten czar pozwala magowi oddzielić swą duszę od ciała. Świadomość maga może dzięki temu podróżować w wyzwolonej z ciała duszy pod postacią niewidzialnego, eteralnego obłoczka. Dusza zachowuje połowę aktualnej Energii życiowej i połowę nagromadzonego w ciele PM. Współczynniki psychiczne maga podróżującego w tej postaci są o połowę mniejsze. Na duszę nie oddziałują żadne czynniki zewnętrzne, zaś ona sama nie słyszy, ani nie odczuwa niczego pochodzącego ze świata zewnętrznego. Unosi się swobodnie nad ziemią i może latać w dowolnych kierunkach (jak czar Latanie). Może również przenikać przez niemagiczne ściany i powierzchnie z prędkością 10 cm na rundę. Jej postrzeganie jest zupełnie inne. Elementy otoczenia widzi jako cienie o różnym stopniu nasycenia czerni – w zależności od struktury i gęstości materii. Magia promieniuje błękitną poświatą. Istoty żywe widziane są jako zielone kształty, istoty niematerialne jako czerwone plamy, półmaterialne jako różowe plamy, martwiaki jako żółte cienie, a wszystkie inne dusze jako fioletowe płomyki.

Podróżująca dusza maga nie powinna zbytnio oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić do innych Sfer Egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i spoczywa w stanie zbliżonym do śmierci klinicznej – przypadkowy obserwator może wziąć je za martwe. Jeśli ktoś zabije ciało, mag natychmiast umiera, podobnie jak w przypadku, gdy jego dusza nie zdąży na czas wrócić do ciała.

Mag pod postacią duszy może rzucać czary, korzystając z połowy nagromadzonego w ciele PM (nie może zużywać ŻYW). Nie może jednak rzucać czarów, które wymagają dotyku lub specjalnych czynności (np. wykonywania gestów już po samym rzuceniu zaklęcia). Może się próbować porozumieć z innymi, jeśli dysponuje telepatią. Może także atakować czarami widziane osoby lub samotne dusze, pozbawione ciała. Tylko osoby zdolne wykrywać istoty eteralne mogą go zauważyć. Inteligentni przeciwnicy mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi lotu czarów, którym towarzyszy efekt świetlny. Mag otrzymuje obrażenia tylko od czynników nie fizycznych (zaklęcia, energia, iluzja, itp.) - jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń, niż połowa ŻYW maga, natychmiast ginie wraz z ciałem. W kwestii zasad mag w postaci duszy nie posiada agonii.

Za pomocą tego czaru mag nie może przejąć kontroli nad niczym ciałem, nawet pozbawionym własnej duszy.

PROMIEŃ ANTYZBROI (Czar specjalny)

KRĄG: VIII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/5 POZ

OPIS: Czar działa na istoty, które nie wykonają udanego % rzutu na połowę odporności nr 5. Ofiary czaru tracą wszelką magię ochronną, zaś noszone przez nie jakiekolwiek niemagiczne zbroje, tarcze czy ubrania pełniące rolę ochronną po prostu znikają. Magiczne przedmioty zapewniające ochronę (też zbroje, tarcze, itp.) muszą wykonać % rzut na połowę swej wytrzymałości. Nieudany rzut oznacza, że przedmiot został zdeintegrowany. Czar nie dotyczy broni.

ADAPTACJA CIELESNA (Polimorfia)

KRAĞ: VIII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

OCALENIE (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 800

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (rok)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota - sytuacja (spec.)

OPIS: Ten czar uaktywnia się w momencie zagrożenia życia osoby, na którą został rzucony. Uaktywnia się na jej życzenie lub samoistnie, w wypadku mającej właśnie nastąpić nagłej śmierci. Czar ocala życie zagrożonej istoty, na sekundę wcześniej przenosząc ją w najbliższe bezpieczne miejsce. MG może zmodyfikować efekt w zależności od sytuacji i zagrożenia.

Czar nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli, np.: z powodu rosnącego wyczerpania, tortur, stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się wolno w inny sposób ŻYW (agonia, Taniec śmierci, Kradzież cienia). Nie działa też w wypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

STATUA (Petryfikacja)

KRAĞ: VIII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota materialna lub półmaterialna istotę (też np. wampir), która nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 10, zostaje zamieniona w kamień. Zastyga niczym posąg w pozie, jaką przyjmowała w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulega także cały ekwipunek i przedmioty trzymane w dłoniach. Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne sięga około 30% w przypadku kończyn, 60% w wypadku głowy i 120% w wypadku korpusu.

Tylko czar Ożywienie kamienia lub magia o podobnym działaniu może odmienić zaklętą w kamień istotę. W takim przypadku ofiara musi wykonać pozytywny % rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie odmieni się martwa.

Uwaga: Jeśli zaklęta w kamień postać zostanie uszkodzona, po odmianie posiada identyczne obrażenia. W niektórych przypadkach może to oznaczać kalectwo (np. odłamanie ręki) lub nawet śmierć (np. odłamanie głowy).

W przypadku przewrócenia lub upadku posągu istnieje (np. 10-50% - decyzja MG) szansa, że ułame się lub pęknie poszkodowana strona statuy.

CZARY MAGÓW - KRĄG IX

FAZA (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 90

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/100 UM

OBSZAR DZIAŁANIA: mag

OPIS: Pozwala tak przyspieszyć dla siebie czas, że każdy pozostały w tej rundzie (i ew. w następnych) segment (10 pkt. SZ) liczy się dla maga jak 1 runda. Przykładowo jeśli magowi po rzuceniu tego czaru zostało jeszcze 30 pkt. SZ (3 segmenty), to może traktować to, jakby miał jeszcze 3 rundy i może np. rzucić 3 czary. Idąc w trakcie trwania fazy ma dwukrotnie zwiększoną OB ze ŻR (względem innych) i bez problemu jest w stanie uchylić się przed atakami z daleka, czy przed większością czarów (z wyjątkiem niektórych wielkoobszarowych i czarów-pocisków zawsze trafiających w cel, jak: Magiczny/Czarny pocisk, Piorun). Jeżeli mag atakuje wręcz, to przeciwników traktuje się jak niezwykle spowolnionych (liczy się im tylko OB ze zbroi i ew. magii) i jeżeli zbyt długo nie przebywa w jednym miejscu, to nie musi się obawiać ich ciosów.

Uwaga: Jeżeli mag musi odpoczywać, to oczywiście zużywa na to rundy fazy (o ile mu jeszcze zostały).

PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIOŁU (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 90/typ

CZAS RZUCANIA: k10 rund/typ

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: W zależności od wydanego PM i posiadanych Umiejętności Magicznych, mag jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):

PM 90 i 100 UM - magiczny element żywiołu

PM 180 i 150 UM - mały elementarny żywioł

PM 270 i 200 UM - typowy elementarny żywioł (średni)

PM 360 i 250 UM - duży elementarny żywioł

PM 450 i 300 UM - arcyelementarny żywioł

Przywołany żywioł, na czas trwania czaru jest posłuszny magowi, ale bez obiecanej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę wykonuje % rzut na Antymagię), ew. mści się w późniejszym terminie (np. po walce).

Zapłatą dla żywiołu może być dowolny czysty składnik danego żywiołu, itp. (np. specyficzny płomień, niespotykany minerał, niesamowicie czysta woda, szczególnie gaz).

Cechy żywiołów wyszczególnione są przy ich opisach (również to, że 2 elementarne żywioły mogą czasowo łączyć swą moc). W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).

DEZINTEGRACJA (Energia)

KRĄG: IX (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 90

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot

OPIS: Wyzwała niszczycielską energię, która jest w stanie rozszepić w niewidzialnie mały pył istotę (i jej ekwipunek osobisty) lub przedmiot, które nie odeprą czaru (% rzutem na odporność nr 5). Energia ta może także niszczyć kolejno stałe fragmenty skał, ścian, itp. dużych obiektów, dopóki któryś z nich nie odeprze czaru.

Kolejność, jednorazowa masa, wytrzymałość, itp. ustalane są przez MG w zależności od rodzaju materiału, np. w miękkiej skale dezintegracja tworzy dziurę o średnicy 2 metrów.

Uwaga: Ten czar jest w stanie zniszczyć jednorazowo każdą magiczną barierę lub energetyczną strefę ochronną, itp.

WEZWANIE POKONANEGO (Zakęcie)

KRAŁ: IX (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 450

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Pozwala przywołać do czasowego istnienia (odtworzyć) zmarłą (i nie wskrzeszoną) istotę, wywodzącą się z tego Planu Egzystencji, pod warunkiem, że zginęła wyłącznie z ręki maga (i nikt mu w tym nie dopomógł). Posiada ona takie cechy i zdolności, jakie miała w momencie śmierci, a także dysponuje zniszczonymi doszczętnie w chwili jej zgonu przedmiotami. Taka istota (wraz z ekwipunkiem) rozwiewa się w momencie jej ponownego zabicia lub po dniu, choć przez cały czas działania czaru służy magowi najlepiej jak umie. Mag kontroluje taką istotę podświadomie, ponadto w momencie skupienia jest w stanie porozumiewać się z nią telepatycznie.

UTRWALENIE CZARU (Energia)

KRAŁ: IX (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 90 + spec.

CZAS RZUCANIA: 1 runda + spec.

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec., ew. (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (maksymalna średnica 1 metra/POZ)

OPIS: W zależności od wydanego PM powoduje, że wybrany czar (który rzuci się zaraz po tym czarze) zostaje na danym magicznym, jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym wypadku nie na istocie).

Jeżeli mag wyda 10-krotnie większy PM niż wymaga zakęcie, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu magicznego nie wywoła jego jednorazowego efektu (uaktywnienia).

Po wydaniu 100 razy większego PM mag jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodować, że będzie się on uaktywniać tylko w stosunku do konkretnych czynników, jak np.: obecność metalu, PM, Antymagii, zapachu, itp.

W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę) zwiększając jeszcze 10-krotnie PM można umiejscowić dany czar (na stałe) na danym obszarze. MG w oparciu o działanie tego czaru decyduje, czy może on zostać umieszczony na stałe, ew. zmienia jego działanie.

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

CZARY MAGÓW - KRĄG X

ŻYCZENIE (Czar specjalny)

KRĄG: X (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli maga. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. 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 wpłynąć na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik, jednak najwyżej o k10 pkt ŻYW czy SF albo o k5 pkt któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość (o k5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość, itd. (zależnie od MG).

PŁOMIEŃ ŻYCIA (Energia)

KRĄG: X (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 250

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 + 1k10 rund

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole

OPIS: Wytwarza na danym obszarze magiczne płomienie, które pod koniec każdej rundy leczą wszystkie obrażenia stojącej w ich obrębie żywej istocie. Jeżeli w zasięg płomieni dostanie się jakikolwiek martwiak, to zostaje on natychmiastowo spalony, chyba że w danej rundzie dysponuje on efektywnie działającą Antymagią.

KLON (Polimorfia)

KRĄG: X (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 5000

CZAS RZUCANIA: 1 dzień

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (spec.)

OPIS: Czar ten wymaga niebywale koncentracji i dobrej kondycji. Oznacza to, że uwaga zarówno maga, jak i poddanej działaniu czaru istoty nie może zostać rozproszona. W przeciwnym wypadku dochodzi do śmierci tej istoty, zaś jej ciało nadaje się tylko do regeneracji.

Dotykając nagiej żywej osoby mag potrafi oddzielić jej idealny cielesny duplikat. Jest on pozbawiony wszelkich czarów, które aktualnie działają na pierwowzór.

Powstały klon znajduje się w stanie analogicznym do stałego letargu. W momencie, gdy pierwowzór zażyczy sobie przenieść do niego swą świadomość, musi wykonać udany % na połowę UM oraz bez względu na jego rezultat dodatkowo % rzut na odporność nr 4, inaczej umiera. Przeniesienie się do ciała klona trwa k10 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu świadomości postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim. Wyjątkowo tylko z powodu potrzeby "rozruszania ciała" ma ona przez najbliższe k10 godzin o połowę utrudnione wykonywanie wszelkich fizycznych czynności.

Od momentu przeniesienia świadomości ciało klona staje się własnym ciałem postaci, a poprzednie zapada w letarg (patrz opis kapłańskiego czaru Letarg) i w przyszłości samo może służyć jako klon. Zadanie odpowiedniej ilości obrażeń, rozproszenie magii lub dowolny czar budzący z letargu zabija klona.

Uwaga: Czaru nie można rzucić na samego siebie, a ponadto jednocześnie można posiadać tylko jednego klona.

NADWCIELENIE (Polimorfia)

KRAĞ: X (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: mag

OPIS: Mag jest w stanie przybrać postać (nie identyczną, ale tej samej rasy i płci) dowolnej istoty, z którą miał styczność przez co najmniej 24 godziny. Po przemianie czarodziej dysponuje wszystkimi jej naturalnymi zdolnościami, których szczegółowo doświadczył na sobie, przeciętnymi dla danej rasy współczynnikami, itp., ale nie ekwipunkiem pierwowzoru, czy działającą nań aktualnie magią. Mag zachowuje własną świadomość, umysł, wolę, UM, itp. cechy, jednak w dowolnej chwili, gdy zechce (lub instynktownie) zachowuje się jak typowy przedstawiciel tego gatunku.

Uwaga: O obecności poszczególnych zdolności decyduje MG.



ROZDWOJENIE JAŻNI (Szok)

KRAĞ: X (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dotknięta istota (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR pomniejszoną o OB przeciwnika), która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr 4) staje się na stałe nienormalna. Zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np. z głodu, to po ew. wskrzeszeniu nadal znajduje się w tym chorobowym stanie, który można uleczyć tylko czarem Regeneracja umysłu. Rzucając czar na siebie uzyskuje się podwójną rozdzielczość umysłu pozwalającą na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności, np. czytanie i rozmowa, walka wręcz i używanie niewierzenia (zależnie od sytuacji).

CZARY MAGÓW - KRĄG I Specjalny

ASTRALNA CIELESNOŚĆ (Petryfikacja)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 150

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Umożliwia przystosowanie organizmu dowolnej istoty do bytowania w warunkach każdej Sfery Egzystencji tak, jakby stamtąd pochodziła. W niektórych okolicznościach (np. bramy antymagii, itp.) czar może przedwcześnie przestać działać.

Uwaga: Zakłęcie nie zapewnia ponadto żadnej dodatkowej ochrony.

PROMIENI ISTNIENIA (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 110

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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

OPIS: Wyzwala energię, która zadaje wszystkim postaciom w zasięgu gigantycznego promienia k100x10 ran + 10 ran/POZ maga. Jeśli dodatkowo nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 5, ich ciało (ew. zwłoki) wraz z noszonym przy sobie ekwipunkiem zostają przeniesione do dowolnej (losowej lub ustalonej przez MG) Sfery Egzystencji (należy ew. sprawdzić % rzutem na odporność nr 4, czy przeżyły tę podróż).

W niektórych sytuacjach czar może mieć inne (zależne od MG) efekty, np. zmienia martwiaka w najzwyczajszego trupa lub to, co po nim zostało, jeśli zginął od tego czaru, a nie został przeniesiony do innej Sfery Egzystencji, czy automatycznie kieruje żywioł z powrotem do Sfery, z której się wywodzi.

WYCHWYCENIE UMYŚŁU (Szok)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 55

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, która nie odparła tej formy przejęcia świadomości (% rzutem na odporność nr 4) podlega potrójnemu efektowi:

Po pierwsze przechodzi ona pod całkowitą kontrolę maga tak, jakby znalazła się pod wpływem czaru Przejęcie istoty. Oznacza to, że mag kieruje swoją ofiarą tak, jakby znajdował się w jej ciele oraz ma dostęp do jej ogólnej wiedzy, potrafi umiejętnie wykorzystywać jej wszystkie zdolności. Jedynie trwałe okaleczenie istoty, śmierć jej lub maga i rozproszenie oczarowania mogą wyzwolić spod wpływu tego czaru.

Po drugie mag koncentrując się może wydobyć każdą informację z pamięci ofiary (oczywiście prawdziwą i bez względu na to, czy dana istota ją ukrywa, chwilowo o niej zapomniła, czy mimo posiadania konkretnych informacji jeszcze ich nie przeanalizowała). Szansa uzyskania interesującej maga wiedzy wynosi 5% na każdą godzinę penetracji (poprzez koncentrację) umysłu ofiary, przy czym rzut sprawdzający wykonuje się co godzinę. Po trzecie mag ma możliwość stopniowego wymazywania doświadczenia ofiary. Każdego dnia, po 12 godzinach koncentracji anulowane zostaje 10% posiadanych przez nią Punktów Doświadczenia. W momencie utraty całego doświadczenia (najwcześniej jedenastego dnia po rzuceniu czaru na daną istotę) jej dusza ulega rozpadowi.

Mag może kontrolować 1 umysł na każde 10 pkt własnej MD powyżej 50, ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. Ofiary są całkowicie niewrażliwe na wszelkie inne oczarowania, uroki i przejęcia.

Uwaga: Czar może zostać w dowolnym momencie przerwany przez rzucającego, jednak nie ma on możliwości cofnięcia skutków trzeciego efektu, jeśli uprzednio poddał jemu ofiarę.

TRZĘSIENIE ZIEMI (Energia)

KRAĞ: I Specjalny (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 5 000

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

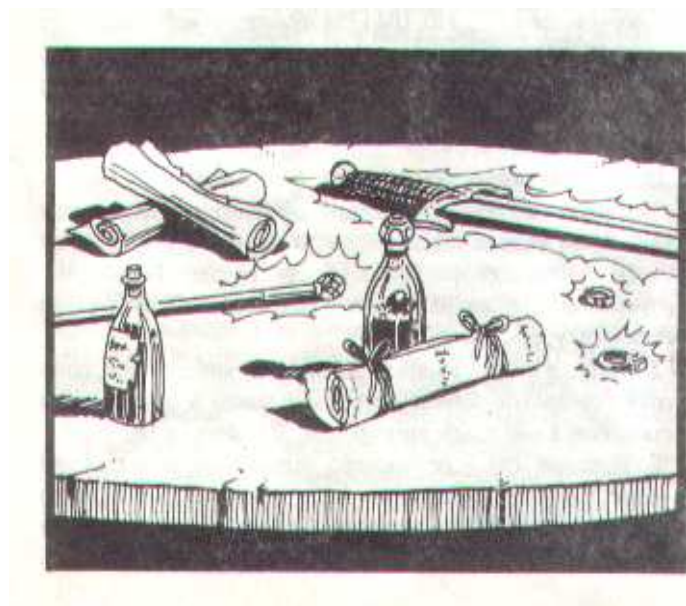
ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 4 km kwadratowe/POZ

OPIS: Czar ten przywołuje ogromną innoplanową energię w celu wywołania niekontrolowanego, sztucznego kataklizmu w postaci trzęsienia ziemi, rozpoczynającego się w widzianym przez maga punkcie i rozchodzącego się na wskazany obszar (oczywiście o ile kataklizm ma realne szanse tam dotrzeć). Trzęsienie ziemi objawia się m.in. potężnymi uskokami (przez 2k10rund) i każda istota/przedmiot z prawdopodobieństwem równym 1% na POZ maga może wpaść w powstałą szczelinę. Ofiara może tego uniknąć, jeśli nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na jej akt. SZ) i utrzyma równowagę (% rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ maga). Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp.) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin.

Uwaga: Istota, która wpadnie do szczeliny i nie zdoła się z niej wylecieć w ciągu k5 rund ginie z powodu zmiżdżenia, ew. uduszenia. Jeśli moment, w którym ma się zamknąć szczelina wychodzi poza długość trwania czaru, oznacza to, że trzęsienie ziemi ustało nim szczelina zdążyła się zamknąć.



STARCIE MAGII (Energia)

KRAĞ: I Specjalny (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 250

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

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

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

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

Czary Dodatkowe

KRAĞ I

MIGOCZĄCE BARWY [Energia]

KRAĞ: I (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: K6 istot

OPIS: Z ręki maga strzela wachlarz oślepiająco jaskrawych barw. W pierwszej kolejności efekt obejmuje istoty znajdujące się najbliższe maga. Wszystkie istoty wyższe POZ od rzucającego czar mogą wykonać rzut obronny na odp. nr.5, inne nie. Wszystkie istoty ślepe lub nie posiadające zmysłu wzroku są odporne na efekty tego czaru. Istoty, którym nie powiódł się test zostają całkowicie oślepione na K3 rundy. Po całkowitym oślepieniu powrót do normalnego stanu zajmuje 3 rundy, podczas których trudność testów opartych na postrzeganiu jest zwiększona o połowę. Ten czar może być używany jedynie przez adeptów białej magii.

PAJĘCZY CHÓD [Zaklęcie]

KRAĞ: I (czar nr 12)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny na zaklęcia. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili.

KRAĞ II

PŁOMIENISTA SFERA [Energia]

KRAĞ: II (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: 10 metrów

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Kula o promieniu 1,5 metra

OPIS: Zaklęcie tworzy, w obszarze oddalonym o 10 metrów od czarodzieja płonącą, ognistą kulę. Kula ta toczy się w wybranym przez czarodzieja kierunku z prędkością 10 metrów na rundę. Może się ona przetoczyć przez bariery, taki jak meble, czy ściany, które mają mniej niż metr wysokości. W zetknięciu z kulą łatwopalne materiały zaczynają się palić. Istoty, które zetkną się z nią muszą wykonać rzut obronny na odp. nr.8, lub otrzymają 4K10 obrażeń od ognia. Istoty znajdujące się w odległości mniejszej niż 1,5 metra od kuli, po nieudanym rzucie na odp. nr.8 otrzymują 2K10 obrażeń. Kula porusza się, jeśli czarodziej, który rzucił zaklęcie aktywnie nią kieruje, w innym wypadku zatrzymuje się. Kulę można zgasić jak zwykły ogień tej samej wielkości. Powierzchnia sfery jest gąbczasta i nie zadaje innych obrażeń oprócz tych zadawanych od ognia. Kula nie może również odsuwać na bok istot, ani usuwać czy miażdżyć przedmiotów.

KRAĞ III

UŚPIENIE [Sugestia]

KRAĞ: III (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (ew. pierwszy ból lub obrażenia)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 3 metry +1 metr/pełne 100 UM

OPIS: Uśpienie może pogrążyć kilka istot w głębokim śnie (jedną/pełne 50 UM). Wybiera się punkt centralny w zasięgu wzroku i w określonym obszarze działania zaczyna działać czar. Uśpienie działa najpierw na istoty z najniższą żywotnością, które mogą się bronić rzutem na odp. nr 2. Test jest przeprowadzany, co rundę do momentu skończenia działania czaru lub pierwszej nieudanej próby odparcia. Istota, która nie odparła zapada w sen na 10 rund + 1 runda/POZ maga. Czar ten nie działa na martwiaki i istoty o ŻYW powyżej 600 pkt. Mag nie jest w stanie w żaden sposób wpływać, ani wybierać istot, które na początku będą objęte tym czarem.

AUTOR CZARU: Leobardis

ARCYPRZYSPIESZENIE/ARCYSPOWOLNIENIE [Energia]

KRAĞ: III Antyczny (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie Przyspieszenia, albo w formie Spowolnienia.

Rzucony jako Arcyprzyspieszenie trzykrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, tedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ. Dodatkowo postać w trakcie jednej rundy potrafi wykonać dwukrotnie większą ilość czynności, w tym i ataków i rzucanych czarów. Nie dotyczy to jednak czynności (w tym i rzucania czarów) których czas trwania z założenia zajmuje 1 rundę.

Rzucenie Arcyspowolnienia powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się do 1/3. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

PIEKIELNA OGNISTA KULA [Czar specjalny]

KRAĞ: III Antyczny (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ

OPIS: W określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Rzucony na powierzchnię gruntu czar działa w tym miejscu do momentu, aż nie zaistnieje któryś z poniższych czynników: rozproszenie magii, zatopienie tego miejsca, polanie wodą święconą. Poświęcenie ziemi lub pobłogosławienie wsparte Ceremonią poświęconą dobru także niweluje ten czar. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać 1k10*10 obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 doznaje się tylko połowę tych obrażeń. W momencie rzucania mag może zadeklarować mniejszą moc czaru. Traktuje się wtedy ten czar jakby był rzucony z niższego POZ maga.

Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać co rundę kontaktu z ogniem % rzut na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu doznają one uszkodzenia w ilości równej 1/10 siły ognia (oznacza to np. rozhartowanie, pęknięcie, spalenie).

Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia (1k10*10/3 POZ maga).

KRAĞ IV

WSTRZYMANIE ISTOTY [Zaklęcia]

KRAĞ: IV (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 2 segmentów

ZASIĘG: wzroku

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Należy wybrać jednego humanoida, którego się widzi. Jeżeli wybrana osoba nie wykona udanego rzutu na odp. nr 3, nie będzie ona w stanie się ruszyć w żaden sposób (nawet powieką). Oczywiście dalej może myśleć lub działać w myślach. Paraliż działa przez pełne 3 rundy. Test odporności może być wykonywany tylko raz. Pierwszy udany, niweluje działanie czaru i trzeba powtórzyć czar. Natomiast nieudany automatycznie powoduje opisany wcześniej efekt. Jeśli istota objęta tym czarem zostanie zaatakowana, traktowana jest jako cel nieruchomy ze wszelkimi tego konsekwencjami dla niej.

AUTOR CZARU: Leobardis

MAGICZNE WIĘZY [Energia specjalna]

KRAĞ: IV (czar nr 12)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina / POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)

OPIS: Czarodziej dotykając oboma dłońmi nadgarstków lub kostek istoty tworzy magiczne kajdany (nie posiadające zamka), które na pewien czas kępią ruchy ofiary. Czarodziej może określić długość magicznej liny między kajdanami, która umożliwia ograniczone poruszanie. Przy pierwszej (tylko) próbie zerwania kajdan, ofiara musi wykonać udany % rzut na odporność nr 5 - 1/4 SF czarodzieja (nie uwzględnia się antyodporności) lub do końca trwania czaru pozostaje uwięziona. Nie można zerwać więzów przed upływem działania czaru. Istoty pomagające więzionej istocie mają szansę na zerwanie kajdan, % rzutem na odporność nr 5 - 1/4 SF czarodzieja, zmniejszona dodatkowo o antyodporność czarodzieja. Czarodziej może w każdej chwili przerwać działanie czaru.

Uwaga: Czar Promień antymaterialności (maga), lub skutecznie działająca antymagia (sprawdzane co rundę) są w stanie uwolnić istotę przed upływem działania czaru.

HISTORIA: Czar został stworzony przez czarnoksiężnika Guliana, który miał dosyć dźwigania ciężkich kajdan, aby zakuwać niewolników, których prowadził do swojej świątyni. Gulian podarował czar Gildii Czarnoksiężkiej, gdzie stworzono odpowiedniki dla innych profesji.

AUTOR CZARU: Asterion ze strony http://asterion.w.interia.pl/czary/mag_z.htm

KRAĞ V

LUSTRO PAMIĘCI [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 150

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 dowolne lustro

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

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

LODOWA ŚCIEŻKA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr 12)

ZUŻYCIE PM: 75 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Zakłęcie to wyzwala lód na odległość w metrach równą $1/10$ Um rzucającego czar. Lód przyjmuje kształt ścieżki i na jego drodze nie mogą pojawić się żadne przeszkody. Przy natrafieniu na przeszkodę czar przestaje działać, choć oczywiście do tego miejsca tworzy lód. Grubość lodu zależy od poziomu rzucającego czar i wynosi ok. 1cm/Poz, zaś szerokość 5cm/Poz. Osoba rzucająca czar może modyfikować grubość i szerokość ścieżki, jednak nie więcej niż wynosi jego poziom (może być on węższy i chudszy np. żeby nie natrafił na jakąś przeszkodę). Lód może być skierowany w dowolnym kierunku i od dowolnego miejsca (jednak w zasięgu w jakim może być rzucony czar). W miejscu gdzie się zaczyna lód i kończy przymarza on do elementu, do którego przylega. Zastosowań tego czaru jest wiele, jednak najpopularniejsze to rodzaj kładki lub jako czasowe spoiwo dwóch elementów.

Uwaga: Należy pamiętać o właściwościach lodu, więc w niekorzystnych warunkach lub uderzając w niego, czar działa krócej. W korzystnych warunkach będzie trwał dłużej. Efekt czaru nie znika po jego zakończeniu tylko zachowuje się jak normalny lód.

AUTOR CZARU: Opis do tego czaru stworzył czegoj, pozostała część znaleziona, gdzieś w odmętach Internetu.

Czary czarnoksiężskie



CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRAĞ I

CZARNY POCISK (Elektryczność)

KRAĞ: I (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wywołuje 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

ZASIĘG: 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, wtedy tuż przed zdradzeniem sedna sprawy (decyduje MG) musi ona wykonać % rzut na szok (odporność nr 4) inaczej umiera. Gdy deklaracja zachowania danej wiadomości była nieprzymuszona (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

ZASIĘG: 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 wtedy 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

ZASIĘG: 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 (Zakęcie)

KRAĞ: I (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: 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. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją. 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 zakęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zakęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma bonus do obrony liczony z całej wartości ZR aktualnej.

Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności - wykrycie witalności.

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 (Energia specjalna)

KRAĞ: I (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 20 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 przestraszyć 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 niewierzenia (rzut na iluzję odp. nr 1) 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 źródeł światła jest więcej.

Uwaga: Wejście w zasięg tego czaru niektórych martwiaków, jak cienie, zmroczce, itp. leczy jednorazowo 100 obrażeń, poczym 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).

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRAĞ II

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 (udany % rzutem na odporność nr 1), to chcąc iść nadal stojąc w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp). Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubezwłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych gładów) spadających na pole, na którym się znajduje.

WEZWANIE MARTWIAKA (Energia specjalna)

KRAĞ: II (czar nr 2)

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

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 zaklęcie. 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, zmroczę, 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, wampirzyce, 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 postaci będącej 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 (Energia specjalna)

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 pożywanie 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 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 jakkolwiek w jego stronę). W praktyce postać traci 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).

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRAŁ III

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zakłęcie)

KRAŁ: III (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 3

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 20 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku wybranej istoty

OPIS: W czasie trwania zaklęcia pozwala widzieć wszystkie niewidzialne istoty i przedmioty (ale nie niematerialne).

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA (Iluzja)

KRAŁ: III (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wywołuje pozór śmierci/życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne/niewidoczne rany - brak/obecność powyższych czynników). Każdy, kto spróbuje sprawdzić (o ile ma powody) prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie, wykonuje rzut obronny przed iluzją i przy udanym czar przestaje na niego działać.

CZARNY OGIEŃ (Zimno)

KRAŁ: III (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 3

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole/5 POZ

OPIS: Na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zamrażającego, lodowego "ognia" (nie dającego ciepła, ani światła), który zadaje od zmrożenia k10*10 ran/3 POZ Czarnoksiężnika, ew. połowę, jeśli objęte nim postacie wykonają udany % rzut obronny przed magicznym zimnem (odp. nr 8).

NOCNY JEŻDZIEC (Czar specjalny)

KRAŁ: III (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Przywołuje półmaterialną, półprzezroczystą istotę w kształcie uskrzydłonego gada przypominającego pteranodona [zwaną w języku orkowym Kia], która jest w stanie unieść na sobie ciężar równy 500 SF (125 kg) i latać (bardziej podobne jest to do szybowania) z nim z szybkością równą k5+5 metrów na rundę. Istota ta nie ma żadnych zdolności do walki lub obrony (energia), jednak jej widok może budzić przerażenie wśród istot, które pierwszy raz ją widzą. Kierowana jest podświadomie przez Czarnoksiężnika, który ją sprowadził, ew. przez tego, kto ją dosiada. Zranienie magiczną bronią, 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 rany (k100 na każde 2 metry powyżej 2, itd.).

Uwaga: Istotę tą traktuje się jako innoplanową, z ŻYW (na Planie Materialnym) równą 1, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30, CH 0 i PR 25. Jej OB wynika głównie z magii i wynosi średnio 50, ponadto nie czynią jej krzywdy przedmioty niemagiczne.

PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA (Czar specjalny)

KRAĞ: III (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 3

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola

OPIS: Określona jednolitą, płaską (poziomą) powierzchnię, o maksymalnej grubości do 2 cm/POZ Cz. potrafi zmienić w półmaterialną, tak, że istota, która ew. nie uskończy (nie może być zaskoczona i wykonać % rzut na ZR akt., by uskończyć) lub sama tego chce automatycznie ją przenika. Czar ten można wykorzystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile powierzchnia jest odpowiednio cienka).

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

KRAĞ: III (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Tworzy półrzeczywistą iluzję schodów prowadzących spod nóg postaci w dół (tak naprawdę kieruje on umysł tej istoty do zetknięcia się z obrzeżem jednego z Planów Negatywnych). Osoba, która nie odparła hipnozy (% rzutem na odp. nr.1) automatycznie "schodzi" po tych schodach i na końcu trafia na swojego sobowtóra, z którym musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki postać "pojawia się" z powrotem, jednak jeśli przegrała, to niestety jest 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 pomyślnym zakończeniu jej umysłowych zmagani natychmiast odzyskuje przytomność, ale jeśli przegrała to okazuje się, że jest martwa.

Uwaga: Postać będąca pod wpływem jakiegokolwiek Aureoli Dobra traktowana jest w tej walce względem swego sobowtóra, jakby była przyspieszona (patrz czar Maga).

OTWARCIE SZCZELINY (Zaklęcie)

KRAĞ: III (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 150

CZAS RZUCANIA: k10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: szczelina o rozmiarach: długość 2 metry/POZ, szerokość 50cm/POZ i głębokość 1 metr/POZ

OPIS: Powoduje otwarcie w podłożu szczeliny o głębokości 1 metra/POZ, umożliwiającej porozumienie się z negatywnym planem/półplanem (np. martwiaków), w celu wezwania jego mieszkańców (np. czarem Wezwanie Martwiaka). Ponadto każda żywa, niemagiczna istota, która dostanie się do szczeliny w każdej rundzie przebywania w niej traci 1 punkt ENŻ (ew. nic, jeśli chroni ją jakaś aureola dobra) i gdy wyczerpie się jej energia życiowa ginie i staje się zombim z POZ równego połowie POZ Cz. Takiej postaci praktycznie nie można już wskrzesić (patrz Martwiaki). Martwiaki mogą wyjść ze szczeliny bez problemu, ale inne istoty muszą wykonać % rzut na ZR akt.- 1%/POZ Cz., inaczej znowu staczają się na jej dno. Martwiak, który ponownie dostanie się do szczeliny automatycznie przechodzi na swój macierzysty plan. Wezwanie demona, itp. przy pomocy szczeliny 10-krotnie skraca czas oczekiwania na niego, choć niekiedy utrudnia kontrolę (np. pentagram jest za mały by 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 OREŹ (Zakęcie)

KRAŁ: III (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: pojedyncza sztuka broni

OPIS: Dotknięta broń czasowo staje się silnie magiczna i istocie, która zostanie nią zraniona zadaje dodatkowo 2k10*10 ran. Ewidentnie dobra postać zraniona tym orężem broni się dodatkowo przed paraliżem (udany % rzut na odp. nr 6), ew. do końca następnej rundy jest unieruchomiona (paraliż ciała).

Uwaga: Czar nie działa na broń magiczną.

MARTWE OCZY (Zakęcie)

KRAŁ: III (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: własne oczy

OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego zakęcia potrafi tak przemienić swoje oczy, że upodobniają się częściowo do martwiacych. Dzięki temu potrafi widzieć w ciemnościach na zasadzie infrawizji, oraz wzrokowo odróżniać żywe istoty od martwych.

Uwaga: Zakęcie przestaje działać w momencie, gdy promienie słoneczne padną Cz. na twarz (ew. ktoś rzuci mu magiczne światło na oczy).

ROZMOWA Z DUSZĄ (Zakęcie)

KRAŁ: III (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Zakęcie to jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z całkowicie zachowaną czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru Czarnoksiężnik jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą tej istoty. Jest to skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się językiem, który zna aktualnie rzucający ten czar. Gdy powyższy warunek jest spełniony, wtedy skupiony nad tym Czarnoksiężnik przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać 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 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 dowiadывanie się o rzeczy bardzo skomplikowane znacznie 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 albo była jemu wroga, wtedy może mówić zagadkami albo w inny sposób zbaczać 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.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRAĞ IV

AUREOLA NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRAĞ: IV (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (spec.)

OPIS: Wokół Czarnoksiężnika roztacza się sfera, która każdej żywej istocie, która się wewnątrz niej znajdzie wysysa automatycznie (chroni tylko AntyMagia i niektóre czary, jak np. Aureola Dobra) 1 ranę/POZ Cz.

Wyssana żywotność zwiększa czasowo (na okres 10r./POZ) o tyle samo aktualną żywotność Cz. (ew. kumulatywnie, jeśli z większej ilości istot, czy przez dłuższy okres).

OSŁABIENIE (Energia)

KRAĞ: IV (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, która nie odeprze tej energii (% rzutem na odp. nr 5) traci na okres dnia połowę swojej aktualnej żywotności. Jeśli dostanie ona odpowiednią ilość ran to może zostać zabita (mimo potencjalnej większej ŻYW). 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

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/3 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół + spec.

OPIS: Czar wywołuje potrójny efekt, po jednym w każdej rundzie trwania.

W pierwszej rundzie na danym obszarze pojawia się magiczna ciemność (patrz czar Ciemność), w której kompletnie nic nie widać, dlatego ew. walka i obrona jest ograniczona (patrz rozdział Walka). Jest ona w stanie ponadto na okres k10 rund osłepić wszystkich, którzy nie odeprą iluzji (% rzutem na odp. nr 1).

W następnej rundzie ciemność znika i rozlega się niesamowita muzyka (tzw. potępińczy śpiew), która wprowadza w stan paraliżu umysłowego na k10 rund postaci, które nie przetrwają jej efektu (% rzutem na szok).

W trzeciej rundzie muzyka cichnie i w dowolnym miejscu na tym obszarze (decyduje Cz., a jeśli nie może to w centrum czaru) na określonych polach (1 pole + 1 pole/5 POZ) pojawia się eksplozja zimnego ognia (nie dającego ciepła, ani światła), który jest w stanie zadać od zmrożenia k10*10 ran/5 POZ Czarnoksiężnika, ew. połowę po udanym odparciu zimna (% rzutem na odp. nr 8).

Po tej rundzie ponownie pojawia się ciemność i cykl ewentualnie się powtarza.

KOSZMAR SENNY (Sugestia)

KRAĞ: IV (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: spec. (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Czar działa tylko na istoty posiadające inteligencję. Istota, która nie odeprze czaru (% rzutem na odp. nr 2) przez okres najbliższych nocy (podczas każdego snu) będzie miała koszmarne sny prześladowcze. We śnie takim pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki, itd. zależnie od fantazji Cz.(ew. MG), ale są to przeciwności porównywalne do własnych możliwości (np. sobowtóry). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy przeżycia, inaczej sen jako zbyt nierealny może tej nocy nie wyrzucić oczekiwanego efektu. Jeżeli postać zginie we śnie, musi budząc się wykonać % rzut na szok (odp. nr 4), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

NIEWIDZIALNOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: IV (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny);

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: W trakcie działania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2m³ + 2m³/10 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza staje się niewidzialną dla istot posługujących się wzrokiem w orientacji.

Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony 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 lub automatycznie, gdy wykona się jakiegokolwiek agresywnego, hałaśliwego lub energicznego posunięcia.

Uwaga: Postać broniąca się biernie będąc w niewidzialności ma premię do obrony liczoną z całej wartości ZR aktualnej.

CZARNA ZBROJA (Zaklęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (20 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Zaklęcie podwaja aktualną obronę używanej zbroi (nie dotyczy tarczy) na zasadzie czynienia wokół niej magicznej ciemnej otoczki, a także daje dodatkowe wyparowania w wysokości 10/POZ Cz.

Uwaga: Czar trwa dwukrotnie krócej (10r./POZ) jeśli zbroja jest już magiczna.

ODEŚLANIE ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 12

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (spec.)

OPIS: Zaklęcie potrafi odesłać na macierzysty Plan Egzystencji dowolną innoplanową, ewidentnie złą/dobłą istotę, która nie odeprze tego czaru (% rzutem na odp. nr 3). W wielu wypadkach (istotom nie przygotowanym do takiego przejścia) należy sprawdzić (% rzutem na odp. nr 4), czy nie będzie to dla niej zabójcze.

ZATAJENIE (Zaklęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Pozwala na określony czas ukryć ewidentność charakteru danej istoty, kłamstwo (przed jego magicznym wykryciem), ew. określony efekt czaru np. oczarowanie, przejęcie. W niektórych sytuacjach MG może pozwolić, by zaklęcie to miało jeszcze inne zastosowania, np. zataja działanie trucizny, bólu, piętna.

Uwaga: Istota zatajająca swą jakąkolwiek aurę dobra/złą/neutralności przez okres trwania czaru nie jest w stanie z tej aury korzystać.

WEZWANIE SŁABSZEJ MOCY ZŁA (Zakłęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 800

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

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota z obcej sfery egzystencji

OPIS: Zakłęcie pozwala skontaktować się i ew. wezwać przy pomocy znanego imienia każdą innoplanową istotę o ewidentnie złym charakterze (może to być np. goriash, pseudodemon, półdemon, itp.). Aby czar zadziałał trzeba wymówić jej właściwe imię (tzw. pierwsze i prawdziwe), musi ona mieć zdolność przedostania się na dany plan egzystencji i zgodzić się na to. W pierwszej fazie wzywania trwającej maksymalnie 6r/POZ Czarnoksiężnika, dogaduje się on z nią telepatycznie pod jakimi warunkami zechce ona przybyć i ew. służyć oraz na jak długi okres czasu. Zapłatą za umowę mogą być np. PM, pieniądze, ofiary, lata (wysysane), itp. zależnie od istoty, Czarnoksiężnika, MG, sytuacji, itp. W zależności od Charyzmy dogadującego się (zmodyfikowanej np. zmniejszonej do połowy) istota ta może zawierzyć i pojawić się w określonym miejscu na tym Planie Egzystencji już np. po kilku rundach lub godzinach (zależnie od jej mocy). Zależnie od poprzednich ustaleń i charakteru najczęściej wykonują powierzone im zadanie, jednak w wypadku niedotrzymania umowy przez Czarnoksiężnika istota ta może dochodzić swych praw innymi metodami, np. agresją, wezwaniem pobratymca, itd. (zależnie od MG). Czar nie dotyczy nadzwyczaj potężnych istot innoplanowych np. arcydemonów i arcydiabłów, ponadto zawsze istnieje 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 (np. Odesłanie zła/dobra).

Uwaga: W wielu sytuacjach czar 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

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0 (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Z dłoni Czarnoksiężnika wylatuje ku wybranej (wzrokiem) istocie ciemny promień. Potrafi on osiągnąć cel, nawet jeśli musi biec po łuku. Ofiara zmuszona jest wykonać % rzut na odp. nr 5. Nieudany oznacza, że odnosi ona k10*10 ran + 10 ran/POZ Czarnoksiężnika. Po zranieniu promień powraca (w przeciagu 2 segmentów) do rzucającego i na 60 rund/POZ Czarnoksiężnika zwiększa jego aktualną żywotność o połowę obrażeń zadanych ofierze.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRĄG V

LALKA (Petryfikacja)

KRĄG: V (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: k10 godzin

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (spec.)

OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego czaru może umagicznic ulepioną z gliny lub zrobioną z gałganków lalkę. Jeżeli do jej wykonania użyto jakiegokolwiek części ciała danej osoby (np. włos, paznokieć, itp.) to całość tworzy jakby jej małego sobowtóra. Czarnoksiężnik ma % szansę równą 5 pkt/POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście wcześniej dokładnie przyglądał się ofierze.

Czar zaczyna funkcjonować dopiero wtedy, kiedy lalka została umiejętnie wykonana i umagiczniona tym zaklęciem. Czarnoksiężnik nakłuwając, przypiekając, czy w jakiś inny sposób maltretując kukielkę wywołuje psychicznie efekt bólu u ofiary, która w momencie zadawania ran lalce zostaje nim wprost sparaliżowana. W sytuacjach stresowych ofiara może jednak wykonywać różne czynności z tym, że traktuje się ją jakby miała współczynniki o połowę niższe. Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości poddanej mu istoty powoduje u niej utratę świadomości i omdlenie trwające k10 rund.

W momencie zniszczenia kukielki lub jej trwałego okaleczenia ofiara czaru poddana jest niezwykle silnemu paroksyzmowi. Musi wtedy wykonać % rzut na odporność nr 4. Nieudany wynik oznacza śmierć.

Czar kończy się w chwili zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukielki, ewentualnie po udanym rozproszeniu magii na lalce lub jej zamoczeniu. Ostatni sposób nie skutkuje, jeśli na kukielkę została założona blokada PM.

RĘKA ORMA (Polimorfia)

KRĄG: V (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kończyna danej istoty

OPIS: Czarnoksiężnik przejmuje kontrolę nad określoną kończyną ofiary (ręką lub nogą), jeśli istota ta nie obroniła się przed czarem udanym % rzutem na odporność nr 10. Efekt kontroli jest taki, że Czarnoksiężnik kieruje wybraną kończyną tak, jakby to była jego.

Po przejściu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli poddana działaniu czaru istota nie wykona udanego % rzutu na akt. SZ - nie zdąży przytrzymać przejętej dłoni, która zaczyna dusić ofiarę, zadając w każdej rundzie k100 obrażeń. Ręka będąca pod kontrolą może też próbować wbić w ciało sztylet (o tym także decyduje rzut na zaskoczenie). W wypadku przejścia kontroli nad nogą czarnoksiężnik może powodować utratę równowagi, kopnięcia, itp. Przejęta kończyna porusza się nawet wtedy, gdy ofiara straci świadomość.

Istota poddana działaniu czaru może spróbować przeczekać czas jego działania lub ewentualnie odciąć przejętą kończynę, jednak w tym przypadku może ona pełzną z szybkością równą połowie SZ czarnoksiężnika. Odcięta dłoń może kogoś schwycić i zadawać k10 obrażeń co rundę, ograniczając o 10 pkt szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma ona jednak o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

KRĄG CZARNEGO OGNI (Zimno)

KRĄG: V (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (okrąg o maksymalnym promieniu 1 metra/POZ)

OPIS: Czar tworzy krąg czarnych płomieni wokół określonego punktu. Płomienie mają około 1 metra wysokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają one ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają k10x10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po udanym % rzucie na odporność nr 8 (magiczne zimno).

Obrażenia odnosi się także przy każdej próbie przekroczenia linii kręgu płomieni.

STWORZENIE MARTWIAKA (Zakłęcie)

KRĄG: V (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 100/typ martwiaka + ew. 10/POZ martwiaka

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

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Czarnoksiężnik tworzy martwiaka określonego typu (równego maks. połowie POZ Cz.) z O POZ. Jeżeli Czarnoksiężnik zdecyduje się poświęcić dodatkowy PM, stworzony martwiak może mieć wyższy POZ, jednak nie większy niż krąg magii, którym dysponuje rzucający. Martwiak może awansować na wyższy POZ, tak jak przedstawiciel każdej innej rasy, ale szkolenie możliwe jest tylko na Negatywnym Planie Egzystencji (martwiaków), ew. po odsiedzeniu w ciemności przez rok/nowy POZ. Stworzony martwiak jest pod całkowitą kontrolą Cz. (identycznie jak po czarze Przejęcie Martwiaka). Istota użyta do stworzenia martwiaka nie może być już nigdy wskrzeszona, gdyż jej dusza staje się integralną częścią Negatywnego Planu Martwiaków. Cechy szczególne martwiaków - patrz opisy.

CIOS PSIONICZNY (Zakłęcie)

KRĄG: V (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: Czarnoksiężnik promieniuje spotęgowaną przez magię siłą swego umysłu. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół czarnoksiężnika zadaje po 10 obrażeń (umysłowych) na POZ czarnoksiężnika. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ).

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

SPROWAZENIE CIEMNOŚCI (Czar specjalny)

KRĄG: V (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 500 + spec.

CZAS RZUCANIA: 5 + k100 rund

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

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

OPIS: Ten czar ma szansę równą 5%/POZ czarnoksiężnika (+/- 5-50% w zależności od pogody) zakłócić równowagę na korzyść zła. Powoduje on nastanie magicznej ciemności (zbierają się gęste chmury burzowe) na obszarze działania. Panuje ona zarówno w dzień jak i w nocy. Ciemność ta nie ogranicza jednak za bardzo widzenia - traktuje się ją jak półmrok. Istotom o dziennym trybie życia ogranicza to o 10 pkt szansę wykonania wszelkich zdolności, a także TR, OB i UM. Nocnym postaciom (i o podobnym trybie życia) warunki te nie przeszkadzają. Czar ten nie ma zastosowania pod ziemią. Magia tego czaru zapewnia wszystkim dowódcom o złych charakterach premię do charyzmy w wysokości 50 pkt + 50 pkt/10 POZ czarnoksiężnika. Po odpowiedniej przemowie najbardziej lojalni żołnierze wpadają w fanatyzm. Dodatkowo czar ten uniemożliwia działanie czarów: Światłość (choć nie wpływa na Czerń), Promyk słońca, Sanktuarium, Wskrzeszenie, Regeneracja oraz Regeneracja energii życiowej. MG ma prawo zdecydować też o innych czarach, które nie zadziałają pod wpływem Srowadzenia ciemności. Czar nie działa jedynie na terenie poświęconemu dobru (np. przez czar Uświęcenie ziemi). Ta magiczna ciemność znacznie podnosi morale wszystkich złych istot - mogą wykonać dodatkowy % rzut obronny na strach, jeżeli pierwszy był nieudany. Neguje ona też ułomność tchórzostwo i o 10 pkt + 10 pkt/POZ czarnoksiężnika zwiększa wszystkie odporności. Czar ma dodatkowe zastosowania, gdy rzuci go czarnoksiężnik z minimum 10 POZ. Na przykład pozwala w dzień normalnie egzystować wielu martwiakom i tym podobnym istotom oraz uniemożliwia odwracanie martwiaków.

Ostateczne działanie czaru może być zawsze zmodyfikowane przez MG. W wypadku posłużenia się dodatkowo czarem Fatum trzynastego, wszystkim poddanym czarnoksiężnika o 20 pkt zostają zwiększone TR, OB, UM, WI i szansa powodzenia zdolności.

Uwaga: Czar ten można rzucić tylko raz w ciągu doby. W niektórych niesprzyjających warunkach (np. słoneczna pogoda, śnieg) czar wymaga dodatkowego PM (ustalanego przez MG), najczęściej podwójnego. Niektóre czynniki naturalne (zmienna pogoda), czary (szczególnie druidyczne) są w stanie rozproszyć Srowadzenie ciemności.

KRADZIEŻ CIENIA (Zaklęcie)

KRAĞ: V (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Czar kradnie cień istoty, która nie obroniła się przed nim udanym % rzutem na odporność nr 3. Zniknięcie cienia jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd o każdej północy ofiara traci 10 pkt żywotności. Automatycznie zostają też obniżone cechy zależne od tego współczynnika. Prowadzi to w efekcie do nieuchronnej śmierci. Zaklęcie traci swą moc po śmierci ofiary, zdjęciu klątwy lub śmierci czarnoksiężnika, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli czarnoksiężnik ją odwoła. Żywotność stracona przez ofiarę z powodu działania tego zaklęcia, może zostać odzyskana dopiero gdy czar zostanie przerwany. Można to jednak zrobić tylko przy pomocy magicznego lub paladyńskiego leczenia. Wcześniej tej utraconej ŻYW przywrócić nie może nawet Uzdrawienie, czy Regeneracja. Po udanym wskrzeszeniu ofiary czar przestaje działać, a jej ŻYW powraca do naturalnego stanu.

OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM (Zaklęcie)

KRAĞ: V (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Postać lub przedmiot chronione tym zaklęciem zostają w znacznym stopniu uodpornione na szkodliwe wpływy Sfery Egzystencji Negatywnej. Dzięki temu dwukrotnie zmniejszają się niekorzystne skutki zetknięcia z negatywną energią, np. wyssanie ENŻ, rany od Miecza Ewidentnego Zła, czarów: Fala Ewidentnego Zła, Uderzenie Zła, itp.. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (Eteralnych, Astralnych, itp). Czar skutecznie chroni przed szkodliwym wpływem Aury śmierci, Upiornych jęków, potępieńczego śpiewu i czaru Zejście do ... Zaklęcie potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wyssane punkty ENŻ (maks. 1 pkt/POZ Czarnoksiężnika).

CIEŃ ZEMSTY ATHLARA (Zaklęcie)

KRAĞ: V (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stały) spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Czar działa na istotę, która pierwsza od czasu jego rzucenia zaatakuje czarnoksiężnika. Po każdym zadziałaniu czaru istnieje 50% szansa (wie o tym tylko MG), że zaklęcie zachowało swą moc i będzie działać na następną istotę. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy % rzut na utrzymanie zaklęcia będzie dla niego niekorzystny. Istota, która naraziła się na magię tego czaru automatycznie pada ogłuszona na 2k10 rund. Po tym czasie musi wykonać % rzut na odporność nr 3, albo natychmiast umrze pod wpływem psychicznego szoku.

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

PSYCHICZNA TARCZA (Zaklęcie)

KRAĞ: V (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę, chroniącą przed atakami psychicznymi typu sugestia (odp. nr 2), iluzja (odp. nr 1) i paraliż umysłowy (odp. nr 4). Odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt. + 10 pkt./5 POZ Czarnoksiężnika. Podczas odpierania czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie dodatkowo chroni przed działaniem niektórych czarów opartych na ingerencji w umysł, np. Oblęd otoczenia, itp. Tarcza jednorazowo neutralizuje efekt czaru typu Cios psychiczny (albo psioniczny), po czym znika.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRAĞ VI

UPIORNE DŹWIEKI (Sugestia)

KRAĞ: VI (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 12

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0 (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 10 metrów/2 POZ wokół

OPIS: W każdej rundzie trwania czaru wywołuje przeraźliwy jęk. Wszyscy, którzy znajdują się w jego zasięgu (z wyjątkiem rzucającego czaru) muszą wykonać % rzut na strach (na połowę odporności nr 2) w każdej rundzie trwania jęku.

Nieudany rzut oznacza, że ofiara mdleje i jest nieprzytomna przez k10 rund. Nieprzytomna ofiara musi dodatkowo wykonać % rzut na odporność nr 4. Nieudany rzut oznacza, że ofiara umarła ze strachu.

CIENISTE PRZEJŚCIE (Czar specjalny)

KRAĞ: VI (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: Czar może przemieścić istotę lub przedmiot do dowolnego, określonego miejsca w tej samej Sferze Egzystencji, oddalonego nie bardziej niż 10 km/POZ czarnoksiężnika. Rzucający czar musi dokładnie znać docelowe miejsce, które dodatkowo musi być silnie zacienione, więc może być nim tylko przestrzeń zamknięta. Przejście odbywa się natychmiastowo. Każda przeniesiona w ten sposób istota jest na czas całej rundy ogluszona. Osoby, które nie chcą być przeniesione muszą wykonać udany % rzut na odporność nr 5.

CEREMONIAŁ (Czar specjalny)

KRAĞ: VI (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Ten czar, podobnie do kapłańskiego Wskrzeszenia przywraca do życia martwą istotę, o ile wykona udany % rzut na szok. Czarnoksiężnik musi w tym celu rozlać nad martwym ciałem krew ze świeżego serca istoty tej samej rasy, co postać przywracana do życia. Wskrzeszona istota nie traci ani Prezencji, ani odporności na szok, jak jest to w przypadku czaru kapłańskiego. Niestety, jest ona przywrócona do życia tylko na pewien czas i później, jeśli czar nie zostanie ponowiony, natychmiast umiera.

Uwaga: Konsekwencje nieudanego rzutu na szok podczas wskrzeszania są analogiczne jak w przypadku kapłańskiego czaru Wskrzeszenie.

KRWAWY KAMIEŃ (Czar specjalny)

KRAĞ: VI (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 1200

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

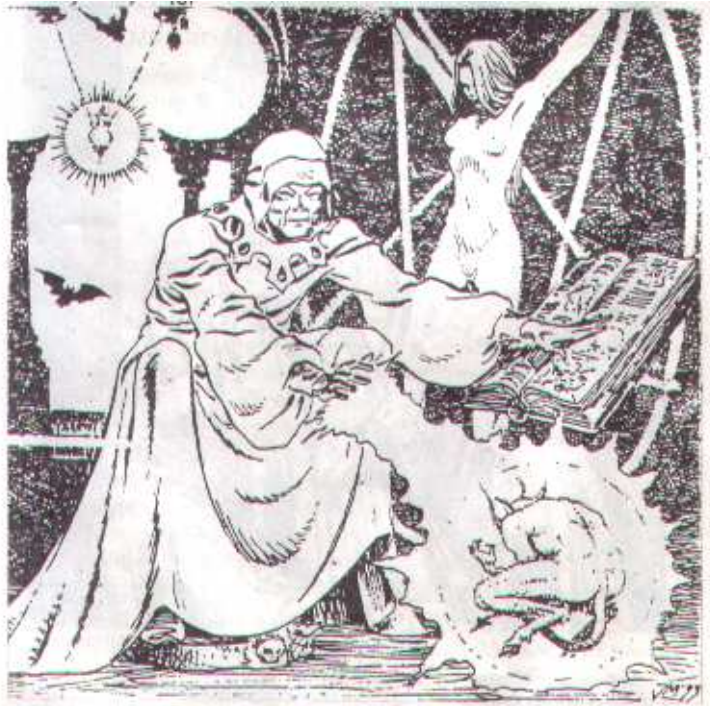
OBSZAR DZIAŁANIA: głaz o rozmiarach min. 1x1x1m (spec.)

OPIS: Czar umagicznia wielki głaz, czyniąc zeń ołtarz ofiarny czarnoksiężnika. Kamień takiego ołtarza wraz z krwią wchłania w siebie Żywotność zabijanych na nim ofiar. Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału nie należała do tej samej rasy, co czarnoksiężnik kamień czerpie dziesięciokrotnie mniej Żywotności. W każdy 13 dzień miesiąca, po rzuceniu odpowiedniego czaru i podczas Ceremonii Ciemnej Strony Księżyca kamień wchłania dwukrotnie więcej.

Zabił na tym głazie istotę może wskrzesić tylko czar Regeneracja, ponadto ma ona o połowę mniejszą odporność na szok.

Jeżeli czarnoksiężnik albo ewidentnie zła istota (np. czarny rycerz lub demon) stanie na tym kamieniu, może zregenerować swoje rany z tylu punktów obrażeń, ile punktów Żywotności zgromadził Krwawy kamień.

Uwaga: Czar Ceremonia (dobra) lub rozbicie kamienia niszczy moc tego czaru.



TRON CIEMNOŚCI (Czar specjalny)

KRĄG: VI (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 3000

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (spec.)

OPIS: Ten czar można rzucić tylko na duży, solidny, kamienny tron. Potężna magia ochronna czaru przestaje działać dopiero w momencie zniszczenia tronu, który jest w stanie wytrzymać od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia, z którego został wykuty).

Czarnoksiężnik, kiedy siedzi na tronie, ma podwojoną antyodporność czarów oraz czas ich działania (o ile jest on zależny od POZ rzucającego).

Magia ochronna tronu może odbić w kierunku przeciwnika każdy czar, który rzucił na czarnoksiężnika. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/POZ

czarnoksiężnika.

Siedzący na tronie czarnoksiężnik ma Antymagię równą 1%/POZ. Ponadto 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 corocznie k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed wilgocią i rozproszeniem magii.

W promieniu 5 metrów wokół tronu tworzy się magiczna bariera nie dopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie wykonają oni udanego % rzutu na połowę odporności nr 5. Nie działa to jednak na innych czarnoksiężników z minimum 1 POZ i na czarnych rycerzy z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom, które przedostały się do wnętrza, energia czaru zadaje 10 obrażeń + 10 (sumowane) w każdej następnej rundzie.

Każda istota (oprócz ww. czarnoksiężników i czarnych rycerzy), która dotknie tronu otrzymuje k100x10 obrażeń.

Uwaga: Takiego tronu w zasadzie nie można ruszać z miejsca.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRAĞ VII

TANIEC ŚMIERCI (Zakłęcie)

KRAĞ: VII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (muzyka) + ew. spec.

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

OPIS: Ofiary tego czaru słyszą dziwną muzykę, zdając sobie przy tym sprawę, że nie dochodzi ona z zewnątrz.

Czar obejmuje swym zasięgiem 1 osobę na 2 POZ czarnoksiężnika, który wskazuje ręką, na kogo ma działać.

Wybrane istoty muszą wykonać % rzut na odporność nr 2 (sugestia). Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaczyna

tańczyć w rytm słyszalnej tylko dla niej muzyki. Przypomina to raczej gwałtowny atak epilepsji, niż sam taniec.

Ofiary tańczą do upadłego, otrzymując w każdej rundzie 5 obrażeń (umysłowych). Nie zwracają na nic uwagi i

jeżeli nie zostaną w porę ogłuszone lub w jakikolwiek inny sposób unieruchomione, będą tak tańczyć aż do

śmierci, nawet w stanie agonii.

Jednak nawet ogłuszone ofiary odczuwają ujemne skutki działania czaru, otrzymując co rundę 1 obrażenie

(umysłowe). Taniec śmierci może zostać przerwany tylko poprzez Leczenie chorób (umysłowych), Uzdrawienie

albo czar typu Ogłuszający huk lub Grzmot.

FATUM TRZYNASTEGO (Zakłęcie)

KRAĞ: VII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 70

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: To zakłęcie rzuca się trzynastego dnia dowolnego miesiąca. W tym dniu aż do północy moc czarów

czarnoksiężnika ulega zwiększeniu.

Nic nie będzie w stanie przerwać rzucania jego czarów. Jedynie natychmiastowa śmierć, obezwładnienie i

zakneblowanie lub własna pomyłka mogą uniemożliwić czarnoksiężnikowi rzucanie czarów. Wszystkie jego

zaklęcia mają w tym czasie dwukrotnie większą antyodporność, ponadto ich efekty są takie, jakby

czarnoksiężnik miał 2 POZ więcej.

Uwaga: Czar może wprowadzać dodatkowe efekty do innych czarów (np. Sprowadzenie ciemności, Krwawy kamień), zależne od ich szczególnego działania. W niektórych sytuacjach może też działać podobnie jak kapłańska Ceremonia. Wszystko zależy od MG.

CIELESNA EKSPLOZJA (Energia)

KRAĞ: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar wywołuje małą eksplozję wewnątrz ciała ofiary, która nie wykonała pozytywnego % rzutu na

odporność nr 5. W efekcie ofiara doznaje k100x10 poważnych obrażeń, które można uleczyć co najmniej czarem Leczenie Poważnych Obrażeń lub Uzdrawienie.

Istota, która przeżyła wewnętrzne obrażenia musi sprawdzić swą odporność na ból. Nieudany % rzut na połowę

odporności nr 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin ofiara zwija się z bólu i nie jest w stanie nic innego

robić. Później ma zmniejszone o połowę TR, UM, ZR, SZ oraz szansę wykonywania wszystkich zdolności, aż

do kompletnego wyleczenia.

ZBROJA NEKROMANCJI (Energia)

KRĄG: VII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 70

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Czar kreuje wokół osoby poddanej jego działaniu czarną błyszczącą aurę uformowaną na kształt zbroi. Póki czar działa, postać ta nie odczuwa skutków agonii, ponadto otrzymuje tylko połowę obrażeń od czarów, które wywołują obrażenia fizyczne (odporności nr 6-10).

Jeśli czarnoksiężnik rzuci ten czar na siebie, uzyskuje dodatkowe efekty. Może nosić dowolną zbroję i nie odczuwa żadnych, wynikających z jej noszenia ograniczeń. Ponadto czarnoksiężnik może zyskać dodatkową ŻYW, wyssaną z zabitych własnoręcznie (nie czarami, chyba, że o zasięgu dotykowym) wrogów. Uzyskana ŻYW nie może przekroczyć podwójnej ŻYW czarnoksiężnika. 1/10 jej część magicznie zwiększa o tyle punktów jego obronę.

Uwaga: Czar zostaje natychmiast przerwany pod wpływem astrologicznego Promienia słońca, kapłańskiego Uderzenia dobra lub ciosu paladynskiego miecza.

PRZEJĘCIE POSTACI (Zaklęcie)

KRĄG: VII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Przy pomocy tego czaru czarnoksiężnik może przejąć całkowitą kontrolę nad umysłem dowolnej istoty (humanoid, reptillion, tryton), która nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 3. Czarnoksiężnik kieruje swoją ofiarą tak, jakby znajdował się w jej ciele. Ma dostęp do jej ogólnej wiedzy, potrafi umiejętnie wykorzystywać jej wszystkie zdolności. Może kontrolować 1 umysł na każde 10 pkt. własnej MD powyżej 50, ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. Ofiary są całkowicie niewrażliwe na wszelkie inne oczarowania, uroki i przejęcia.

Jedynie trwałe okaleczenie ofiary, śmierć jej lub czarnoksiężnika i rozproszenie oczarowania mogą wyzwolić spod wpływu Przejęcia postaci.



CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRĄG VIII

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA (Szok)

KRĄG: VIII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik (spec.)

OPIS: Ten czar pozwala czarnoksiężnikowi oddzielić swą duszę od ciała. Świadomość czarnoksiężnika może dzięki temu podróżować w wyzwolonej z ciała duszy pod postacią niewidzialnego, eteralnego obłoczka. Dusza zachowuje połowę aktualnej Energii życiowej i połowę nagromadzonego w ciele PM. Współczynniki psychiczne czarnoksiężnika podróżującego w tej postaci są o połowę mniejsze. Na duszę nie oddziałują żadne czynniki zewnętrzne, zaś ona sama nie słyszy, ani nie odczuwa niczego pochodzącego ze świata zewnętrznego. Unosi się swobodnie nad ziemią i może latać w dowolnych kierunkach (jak czar Latanie). Może również przenikać przez niemagiczne ściany i powierzchnie z prędkością 10 cm na rundę. Jej postrzeganie jest zupełnie inne. Elementy otoczenia widzi jako cienie o różnym stopniu nasycenia czerni – w zależności od struktury i gęstości materii. Magia promieniuje błękitną poświatą. Istoty żywe widziane są jako zielone kształty, istoty niematerialne jako czerwone plamy, półmaterialne jako różowe plamy, martwiaki jako żółte cienie, a wszystkie inne dusze jako fioletowe płomyki. Podróżująca dusza czarnoksiężnika nie powinna zbytnio oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić do innych Sfer Egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i spoczywa w stanie zbliżonym do śmierci klinicznej – przypadkowy obserwator może wziąć je za martwe. Jeśli ktoś zabije ciało, czarnoksiężnik natychmiast umiera, podobnie jak w przypadku, gdy jego dusza nie zdąży na czas wrócić do ciała. Czarnoksiężnik pod postacią duszy może rzucać czary, korzystając z połowy nagromadzonego w ciele PM (nie może zużywać ŻYW). Nie może jednak rzucać czarów, które wymagają dotyku lub specjalnych czynności (np. wykonywania gestów już po samym rzuceniu zaklęcia). Może się próbować porozumieć z innymi, jeśli dysponuje telepatią. Może także atakować czarami widziane osoby lub samotne dusze, pozbawione ciała. Tylko osoby zdolne wykrywać istoty eteralne mogą go zauważyć. Inteligentni przeciwnicy mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi lotu czarów, którym towarzyszy efekt świetlny. Czarnoksiężnik otrzymuje obrażenia tylko od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja, itp.) - jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń, niż połowa ŻYW czarnoksiężnika, natychmiast ginie wraz z ciałem. W kwestii zasad czarnoksiężnik w postaci duszy nie posiada agonii. Za pomocą tego czaru czarnoksiężnik nie może przejąć kontroli nad niczym ciałem, nawet pozbawionym własnej duszy.

ŚCIANA ŚMIERCI (Gaz)

KRĄG: VIII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 16

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne/4 POZ

OPIS: Ten czar wytwarza na wskazanym obszarze trującą, półprzezroczystą chmurę gazu. Czarnoksiężnik może dowolnie formować tę chmurę, nadając jej kształt np. ściany. Gaz oddziałuje na wszystkie istoty żywe, które zostały objęte chmurą. Istoty, których ŻYW jest mniejsza niż 20 pkt. na POZ czarnoksiężnika, muszą wykonać % rzut na połowę odporności nr 7. Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć. Pozostałe istoty otrzymują 2k100 obrażeń w każdej rundzie. Osoby, które powstrzymają oddech, unikną zatrucia. Wiatr natychmiast rozwiewa chmurę gazu, unieszkodliwiając go.

MASAKRA (Polimorfia)

KRĄG: VIII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

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

OPIS: Czar zabija wszelkie formy życia na obszarze swego oddziaływania. Wszystkie istoty żywe muszą wykonać % rzut na połowę odporności nr 10. Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć. Czar działa też na materialne martwiaki i wampiry.

Czarnoksiężnik może skomasować moc czaru na jednej istocie, która w tym wypadku wykonuje % rzut obronny na 1/4 odporności nr 10.

Każdorazowe rzucenie takiego czaru wywołuje zachwianie równowagi w kierunku zła.

DZIEŃ UMARŁYCH (Zakłęcie)

KRAĞ: VIII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 400

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień

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

OPIS: Ten czar działa tylko na nieuświęconej ziemi (np. dzikie lub bitewne cmentarzysko). Wszystkie spoczywające tam zwłoki wychodzą na powierzchnię, podległe woli czarnoksiężnika. Są to martwiaki o typie i rodzaju zależnym od stopnia rozkładu, ewidentności charakteru zmarłego, pochodzenia, kłątwy, itd. Najczęściej będą to więc zombie, szkielety, kościotrupy i zdechlaki. Czarem tym nie można uzyskać martwiaków miękkogłowych.

Martwiaki wykonują rozkazy czarnoksiężnika, lecz musi on zwracać się do nich w Dawnej Mowie.

Jeżeli na obszarze działania czaru już znajdowały się jakieś martwiaki, czar zwiększa im dwukrotnie aktualną

ŻYW, OB i ewentualne wyparowania skóry.

Zakłęcie traci moc wraz z nadejściem najbliższego świtu. Raz wykorzystane zwłoki nie nadają się do powtórnej animacji. Odpowiednio rzucony czar Sprowadzenie ciemności przedłuża działanie tego czaru.

CHAOS (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 160

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

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 opadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do wagi ok. 10 kg/POZ). Pozwala mu to w dowolny sposób niszczyć 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 w pierwszej rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na k100 możliwych), w drugiej rundzie pęka jej niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty czar nie wpływa), w trzeciej rundzie unosi się na wysokość 2 metrów (maksimum) i w następnej rundzie spada głową w dół otrzymując k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, zaś w piątej rundzie wali się szafa (drzewo, itp) pod nogi, itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie, albo być ustawione w specjalnej kolejności. Nie można zbyt często wywoływać efektów raniących, ponadto maksymalnie nie mogą też zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury nie może też zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi działać coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotycznie.

Istota praworządna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo k10 obrażeń. Postać chaotyczna regeneruje w tym czasie k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym 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 jego wpływem sprawdzają, czy to przetrwały. Nieudany % rzut na odporność nr 4 oznacza, że istota ta pada ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20 rund.

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

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRĄG IX

FATUM ŚMIERCI (Zaklęcie)

KRĄG: IX (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 18

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Czar ten działa na istotę, która nie wykonała udanego % rzutu na 1/10 odporności nr 3. Obszar działania fatum może się jednorazowo rozszerzyć na pierwszą istotę, która miała fizyczny kontakt z ofiarą. Czar można także rzucić na dany przedmiot magiczny, aby ewentualnie przeniósł się na istotę, która pierwsza go dotknie. Efekt tej klątwy polega na zwiększeniu prawdopodobieństwa śmierci. W praktyce oznacza to przesunięcie o 10 pkt lub procent wyniku testu, którego niepowodzenie mogłoby oznaczać zgon lub kalectwo.

Przykładem tego może być sytuacja, w której postać będąca pod wpływem Fatum śmierci skacze przez szczelinę. MG może zasugerować wykonanie testu, który stwierdzi, czy obłożony klątwą nie poślizgnął się przy odbiciu (10%), a także dodać na jego niekorzyść 10 pkt do wyniku rzutu na akt. ZR. Podczas sprawdzania, czy nie doszło do złamania, itp. kontuzji (ryzyko równe 1%/metr lotu sprawdzane kumulatywnie co 10 metrów) od wyniku rzutu k100 należy odjąć 10, ponadto przy ew. określaniu kategorii złamania odejmuje się 10% w stronę najbliższych śmiertelnych złamań. Analogicznie należy postępować podczas wykonywania rzutów na odporność, sprawdzaniu trafień krytycznych w siebie, czy też przez przeciwnika (np. wyrzucenie 09 oznacza 01, czyli TR krytyczne).

Uwaga: Fatum śmierci można zneutralizować tylko poprzez zdjęcie klątwy.

PRZENICOWANIE CIAŁA (Polimorfia)

KRĄG: IX (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Od zniekształceń na ciele czar ten zadaje istocie 1k100 obrażeń. Ponadto, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na połowę odporności nr 10 jej ciało zostaje wywrócone "na lewą stronę", tzn. wszystkie wnętrzności znajdują się na zewnątrz, zaś skóra i ew. owłosienie wewnątrz. Efektowi temu nie podlega zbroja i ubranie. Ujrzenie skutków Przenicowania ciała przez cywilizowaną postać zmusza ją do wykonania % rzutu na odporność nr 4. Osoby, które zetknęły się już wcześniej z takim widokiem mają w takiej sytuacji odporność powiększoną o 10-20 pkt. Nieudany rzut oznacza, że postać dostaje torsji i przez k10 rund nie jest zdolna do jakichkolwiek działań i posiada wyłącznie bierną OB.

Bez przeprowadzenia sekcji zwłok nie można ustalić tożsamości potraktowanej tym czarem istoty. Przywrócenie jej do życia polega na ponownym poddaniu jej Przenicowaniu ciała, a następnie Regeneracji ciała.

ZACHOWANIE ŻYCIA (Energia)

KRĄG: IX (czar nr 3)

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

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów + ew. spec.

ZASIĘG RZUCANIA: 0 (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: spec. (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik (spec.)

OPIS: Rzucenie czaru sprawia, że czarnoksiężnik zyskuje nadnaturalną Żywotność równą 10-krotnej poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Zaklęcie nie ma efektu, jeśli została ona w podobny sposób zwiększona (np. czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa energii życiowej, odporności i granic agonii. Straconą wskutek odniesionych obrażeń nadnaturalną ŻYW można do stanu wyjściowego przywracać poprzez zdrowienie (o ile się zdąży) lub magicznie.

W zależności od woli czarnoksiężnika ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, po specjalnym uaktywnieniu zaklęcia, które wymaga skupienia przez pełną rundę i udanego % rzutu na połowę UM.

Efekt czaru od momentu uaktywnienia utrzymuje się maksymalnie przez 24 godziny lub do najbliższego wschodu słońca. Umiejętnie rzucone Sprowadzenie ciemności pozwala uniknąć rozproszenia zaklęcia wraz ze światem.

ESENCJA ZŁA (Zakłęcie)

KRAĞ: IX (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 90

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Zakłęcie to umożliwia czarnoksiężnikowi nawiązanie psychiczno-telepatycznego kontaktu z losowo wybraną sferą, w której panuje ewidentne zło, jak abyss, piekło, hades, itd. Czar ten trwa tak długo, jak rzucający go się koncentruje, jednak po jego zakończeniu jest wyczerpany umysłowo przez okres k100 godzin. W pobliżu miejsc ewidentnie złych, ołtarzy złych bóstw lub otwartych bram Esencja zła umożliwia uzyskanie kontaktu z niesamowicie potężnymi siłami zła. Po rzuceniu czaru MG powinien sprawdzić % rzutem, z kim czarnoksiężnik nawiązał 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 może zażyczyć sobie ofiar, cyrografów, zniszczenia czyjejś duszy, życia. W momencie wykonania tego zadania są w stanie pomóc (jednak 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 czarnoksiężnikiem. Dla siebie tylko znanych celów wysłał do czarnoksiężnika swe sługi.

100: Nastąpiło wielkie naruszenie równowagi. Najprawdopodobniej kontakt ten spowodował otwarcie "bramy", przez którą siły zła wyruszyły na podbój.

Uwaga: Czar ten może mieć w wielu sytuacjach dodatkowe znaczenie, np. pozwala skrócić 10-krotnie czas oczekiwania na przybycie oczekiwanego demona lub wzmocnić znaczenie jakiejś ceremonii.

UWIĘZIENIE DUSZY (Szok)

KRAĞ: IX (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 45

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dusza istoty, która nie odparła czaru udanym % rzutem na odporność nr 4 zostaje wychwycona do wnętrza pustego przedmiotu trzymanego w ręku przez czarnoksiężnika. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby jej coś brakowało, jednak może zachowywać się normalnie.

Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje być płodna. Zależnie od MG i sytuacji mogą wystąpić również inne efekty.

Postać taka, często z chęci dalszego życia deklaruje dobrowolnie służyć czarnoksiężnikowi, gdyż może on w dowolnym momencie zniszczyć jej duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś czar lub magiczny efekt zadający obrażenia, bądź uwolnić ją poprzez rozbicie opakowania.

Istota, której zniszczono duszę traci świadomość i odtąd staje się na wzór zombiego powłoką podległą poleceniom 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 astrologicznego czaru Sprowadzenie duszy).

Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela duszy istnieje 90% szansy, że wróci ona do niego, zaś gdy w jego rękach, to automatycznie.

Uwaga: Istoty o ewidentnych charakterach mogą wykonać dodatkowy rzut obronny przed tym czarem, jeśli pierwszy był nieudany.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRĄG X

MARTWY SOBOWTÓR (Polimorfia)

KRĄG: X (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (spec.)

OPIS: Dotykając nieuszkodzonego nagiego ciała martwej osoby tej samej rasy i płci, czarnoksiężnik potrafi stworzyć jej idealny duplikat. Jest on pozbawiony wszelkich czarów, które aktualnie działają na pierwowzór. Powstały sobowtór znajduje się w stanie analogicznym do stałego letargu. W momencie, gdy czarnoksiężnik zażyczy sobie przenieść do niego swą świadomość, musi wykonać udany % na połowę UM oraz bez względu na jego rezultat dodatkowo % rzut na odporność nr 4, inaczej umiera. Przeniesienie się do ciała klona trwa 6 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu świadomości postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim.

Od momentu przeniesienia świadomości ciało sobowtóra staje się własnym ciałem czarnoksiężnika, a poprzednie zapada w letarg (patrz opis kapłańskiego czaru Letarg) i w przyszłości samo może służyć jako klon. Zadanie odpowiedniej ilości obrażeń, rozproszenie magii lub dowolny czar budzący z letargu zabija sobowtóra. Uwaga: Jednocześnie można posiadać tylko jednego martwego sobowtóra.

NAKAZ (Czar specjalny)

KRĄG: X (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 1000

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli czarnoksiężnika. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile koszt jego rzucenia nie przekracza 500 pkt PM albo otrzymać dowolną informację (ale nie imię własne istot, dla których jest ono zatajone, np. demonów), legendę, opis, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota albo naprawiania uszkodzonych przedmiotów. 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 wpłynąć na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik, jednak najwyżej o k10 pkt ŻYW czy SF albo o k5 pkt któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość (o k5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość, itd. (zależnie od MG).

NIECZYSTA SIŁA (Zakłęcie)

KRĄG: X (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

OPIS: Czar ten wywołuje niematerialną, niewidzialną ewidentnie złą siłę "nieczystą", zdolną w danej rundzie przeniknąć wszelkie nie chronione umysły na danym obszarze, które nie wykonają udanego % rzutu na połowę odporności nr 3. W zależności od zamysłu czarnoksiężnika, ofiary zaklęcia będą odczuwać zwątpienie, strach, zawiść, pożądanie, mściwość, zazdrość lub agresję. Postać, która dodatkowo nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 2 będzie próbować urzeczywistnić odpowiednim zachowaniem, np. ucieczką, kłamstwem, przemocą, itp. narzucony przez czarnoksiężnika efekt, zupełnie nie wiedząc, z jakiego powodu tak czyni (po prostu taka jest jej potrzeba). Nieczysta siła podlega co rundę wybrane istoty w taki sposób, że teoretycznie (poza intuicją) jest nie do wykrycia.

Uwaga: Przed efektami zaklęcia chroni Aureola dobra, itp. czary, zaś automatycznie niszczy je każdy czar oparty na uderzeniu ewidentnego dobra, np. Fala ewidentności (dobra).

DEMONICZNE ZAKŁĘCIE (Zaklęcie)

KRAĞ: X (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec. (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dotknięta istota (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR pomniejszoną o OB przeciwnika) czuje niesamowity chłód spowalniający jej ruchy (TR, ZR, SZ, itd. spadają do połowy swej wartości na 10 rund/POZ czarnoksiężnika), a jeśli nie odeprze ona zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) to jest na czas trwania zaklęcia całkowicie unieruchomiona. Jeżeli przy dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, wykonuje % rzut na odporność nr 5 - nieudany oznacza wyssanie z niej całego PM, co sprawia, że zostaje z niej tylko sucha skóra (postać jest całkowicie wysuszona i może zostać obrócona w proch przez zgniecenie). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniego przywrócenia energii życiowej i regeneracji ciała, a i tak postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (1/2 odporności na szok).

Uwaga: Zaklęcie to można również rzucić na przedmiot o objętości nie większej niż metr sześcienny i jednorazowo może ono zadziałać podczas pierwszej, choćby przypadkowej próby dotknięcia tego przedmiotu. Ponieważ czar może zadziałać także na czarnoksiężnika, to najczęściej rzuca się go na bełty kusz w zainstalowanych już pułapkach, czy na porzucone.



PRZEJĘCIE ISTOTY (Zaklęcie)

KRAĞ: X (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Przy pomocy tego czaru czarnoksiężnik może przejąć całkowitą kontrolę nad umysłem dowolnej istoty, która nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 3. Czarnoksiężnik kieruje swoją ofiarą tak, jakby znajdował się w jej ciele. Ma dostęp do jej ogólnej wiedzy, potrafi umiejętnie wykorzystywać jej wszystkie zdolności. Może kontrolować 1 umysł na każde 10 pkt. własnej MD powyżej 50, ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. Ofiary są całkowicie niewrażliwe na wszelkie inne oczarowania, uroki i przejęcia. Jedynie trwałe okaleczenie ofiary, śmierć jej lub czarnoksiężnika i rozproszenie oczarowania mogą wyzwolić spod wpływu Przejęcia istoty.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE - KRĄG I Specjalny

FALA NEKROMANCJI (Polimorfia)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 550

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: spec. (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 1 metra/POZ

OPIS: Fala nekromancji sprawia, że wszystkie trupy znajdujące się na obszarze jej działania stają się martwiakami poległymi woli rzucającego czar czarnoksiężnika. Wskutek działania zaklęcia powstają najczęściej zombie, szkielety lub kościotrupy o takim samym POZ, jaki miała ofiara w momencie śmierci. Innym martwiakom przebywającym na obszarze jej działania, fala przywraca pełną moc (np. pozwala powtórnie skorzystać ze zdolności, której można użyć raz dziennie) i utraconą żywotność (analogicznie jak czar Uzdrawienie rzucony na żywą istotę). Zaklęcie może także zabić każdą żywą istotę, która znajdzie się na obszarze jego działania, o ile jej ŻYW jest mniejsza niż 10/POZ czarnoksiężnika, jednakże już bez zamiany w martwiaka (w tej samej rundzie).

Uwaga: Za zgodą MG czar można dodatkowo wykorzystywać w innych sytuacjach.

CMENTARNY WIATR (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 110

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ

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

OPIS: Na danym obszarze pojawia się lodowato-zimny wiatr, który potrafi w każdej rundzie działania czaru sparaliżować strachem wszystkie istoty, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 4. Wszelkie martwiaki, itp. istoty objęte działaniem Cmentarnego wiatru zostają w każdej rundzie uleczone z 10 obrażeń/2 POZ czarnoksiężnika, ponadto ich OB rośnie o 5 pkt/POZ czarnoksiężnika. Za zgodą MG czar może mieć w niektórych sytuacjach dodatkowe zastosowanie, np. w trakcie swego działania uniemożliwia niszczenie martwiaków, itp.

OTWARCIE BRAMY (Zaklęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1100

CZAS RZUCANIA: k100x10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: sześciąt o boku k10 metrów

OPIS: To potężne zaklęcie pozwala otworzyć na krótki czas Bramę do sąsiadującej Sfery Egzystencji (lub Pólsfery), którą czarnoksiężnik wcześniej już odwiedzał. Przez Bramę można przechodzić w obie strony. Bohaterowie przechodzący do nie znanej im Sfery (ale nie Pólsfery) muszą wykonać % rzut na odporność nr 4. Nieudany rzut oznacza, że nie przeżyli szoku obcości nowego świata. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota. Istnieje 5% szansa w każdej rundzie otwarcia Bramy, że istota z innej Sfery zapragnie (np. z ciekawości) przez tę Bramę przejść.

FATUM STAROŚCI (Zaklęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 11

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Czar ten działa na istotę, która nie wykonała udanego % rzutu na 1/10 odporności nr 3. Obszar działania fatum może się jednorazowo rozszerzyć na pierwszą istotę, która miała fizyczny kontakt z ofiarą. Czar można także rzucić na dany przedmiot magiczny, aby ewentualnie przeniósł się na istotę, która pierwsza go dotknie. Efektem klątwy jest 10-krotne przyspieszenie procesu starzenia się ofiary. Czar działa do momentu śmierci postaci ze starości lub zdjęcia z niej klątwy.

Uwaga: Śmierć ze starości oznacza definitywny koniec istoty (pęknięcie duszy) - jak przy nieudanym wskrzeszeniu.

ZŁODZIEJ ŚWIATŁA (Energia)

KRAĞ: I Specjalny (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 1000

CZAS RZUCANIA: 10 + k10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: spec. (dotyk)

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/POZ

OPIS: Czar pochłania całe światło na danym niemagicznym obszarze tak, że jakakolwiek jasność jest natychmiastowo wchłaniana przez powstałą w tym miejscu magiczną czerń. Wyssanie światła z tego miejsca pozwala czarnoksiężnikowi uzyskać k100 PM/POZ (na tym poziomie od 20 do 2000 PM), jednak ilość ta może w zależności od MG podlegać modyfikacjom, np. słabe oświetlenie potrafi dwukrotnie ją zmniejszyć. Jeżeli do sfery dostanie się światło słoneczne, to w przeciągu całego dnia jest w stanie rozproszyć ten czar. Czerń można także zneutralizować odpowiednio dużym PM użytym do Rozproszenia magii, ew. czarem Starcie magii. Niektóre martwiaki (cienie, zmrocze, itp.) w każdej rundzie pobytu wewnątrz tej sfery zostają uleczone ze 100 ran.

Uwaga: Częste rzucanie Złodzieja światła naraża czarnoksiężnika na konfrontację z druidami i wieloma awanturnikami o dobrych charakterach (zwłaszcza paladynami).

Czary Dodatkowe

KRĄG I

ELEKTRYCZNE DOTKNIĘCIE (Elektryczność) (ANTYCZNY)

KRĄG: I (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: Dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czarnoksiężnik rzucając to zaklęcie koncentruje w sobie energię elektryczną, która po dotknięciu skóry istoty lub innego przewodnika (np. zbroja metalowa), zadaje K50*10 obrażeń +10 obrażeń/POZ czarnoksiężnika. Rzut obronny, ze względu na dużą moc jest negowany. Przetrzywanie ładunku dłużej niż

czas działania czaru jest niemożliwe. Jeśli chce się dotknąć przeciwnika oczywiście należy wykonać rzut na udane trafienie.

ŁĄCZENIE (Energia) (ANTYCZNY)

KRĄG: I (czar nr 12)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: Dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot

OPIS: Ten czar pozwala na naprawianie małych uszkodzeń w przedmiotach. Zespala połamane części: pierścienia, ogniwa łańcucha, czy wzmacnia osłabiony sztylet, pod warunkiem, że istnieje tylko jedno pęknięcie. Gliniane i drewniane przedmioty z większą liczbą uszkodzeń mogą zostać całkowicie naprawione (nie widać śladów połączeń). Dziura w bukłaku, czy sakwie zostanie "zalepiona", etc. Czarnoksiężnik może tym czarem naprawić maksymalnie 1dm3.

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 13)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: Dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny na zaklęcia. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili.

WĘŻOWY POCISK [Elektryczność] (ANTYCZNY)

KRĄG: I (czar nr 14)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment + spec.

ZASIĘG: wzrok

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/ 50 UM (spec.)

OPIS: Wywołuje czarną (niewidzialną w ciemności) iskrę-pocisk zawsze trafiającą w kolejno wybrane przez Czarnoksiężnika cele (też po łuku) i zadającą k10*10 ran + k10*10 ran/10 POZ Czarnoksiężnika, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odp. nr 9).

AUTOR CZARU: Czar nadesłał Treant

KRAĞ II

Czaszka martwiacza (Zakłęcie) (ANTYCZNY)

KRAĞ : II (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 oczyszczona czaszka

OPIS: Zakłęcie to naznacza nekromancją pojedynczą czaszkę. Powoduje to, że zyskuje ona pewne martwiacze cechy (analogiczne do 2 typu martwiaków). Oto jej schemat współczynników:

ŻYW 1/4; SF 1; ZR x1; SZx1; INT 1/2; MD 1/10; UM brak; CH 0; PR 30; ODPORNOŚCI (jak martwiak 2 typu): B1 35 + ze wsp., B2 30 + ze współczynników. AMg 10pkt; TR brak, OB 20 + ze ZR; Wyp 20 pkt; od ciosów kłutych przyjmują 1/2 obrażeń (po odjęciu uprzednio WYP). Może być ona odpędzona lub zniszczona (zdolność kapłana nr 14 i 15 lub paladyna nr 20). Ma zdolność latania (z prędkością 1/10 SZ w metrach/rundę). Lecąc dwukrotnie wolniej są w stanie używać śladowych psionicznych zdolności - tzw psionicznych wibracji. W danej rundzie kierują one ją tylko na 1 istotę. Nieudany % rzut na energię (odp nr 5) powoduje że ofiara otrzymuje 10 ran psychicznych. Jeśli jest ich kilka zawsze komasują ataki na 1 ofierze (z reguły najbardziej dla nich niebezpiecznej, a więc z bronią obuchową). Ich rany wtedy sumują się.

Uwaga: W momencie rzucania czarnoksiężnik może wydać im pewne nietrudne do zapamiętania polecenia (np. nigdy nie atakuj mnie, tych co ci wskażę i nie opuszczaj tej komnaty).

CZERWONY SYMBOL (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 12)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ostrze przedmiotu (znak runiczny)

OPIS: Symbol ten przedstawia jasnoczerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegos przedmiotu. Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze k100 obrażeń (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, tedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 10% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić. Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej, oraz na ostrza kółców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Pierwsze zadziałanie niszczy go.

ODBICIE SPOJRZENIA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 13)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specj.

OPIS: Zakłęcie to tworzy migoczący, lustro podobny obszar powietrza przed czarodziejem, który porusza się wraz z nim. Każdy atak "wzrokiem" (bazyliszek, wampir, osoba rzucająca urok, itp.) jest odbijany. Atakująca istota musi wykonać rzut obronny przed własnym wzrokiem (zakłębciem). Czar nie daje ochrony przed istotami, których zdolności działają, gdy się na nie spojrzy. Zatrzymywane są tylko aktywne ataki wzrokowe.

ODCZYTANIE MAGII (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 14)

ZUŻYTE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: Dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot

OPIS: Dzięki temu czarowi czarodziej jest w stanie odczytać wszelkiego typu magiczne inskrypcje (zatarte przez czas) znajdujące się w księgach, na pergaminach, broniach, itp. Taki czytanie nie wyzwala potencjału magicznego zawartego w napisie, ale może się tak stać w przypadku przeklętych ksiąg, pergaminów, itp. Jednorazowe odczytanie tekstu ujawnia go na stałe, jednak tylko dla oczu rzucającego. Czas dwóch rund wystarcza na odczytanie jednej strony tekstu. Odczytywanie czarów z wyższego kręgu niż jest czarodziej uniemożliwia ich zrozumienie.

PRZERAŻAJĄCY DOTYK (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 15)

ZUŻYTE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: Dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Osoba rzucająca czar

OPIS: Po rzuceniu tego czaru ręce czarnoksiężnika otacza błękitny blask. Wytworzona energia atakuje siły życiowe każdej żywej dotkniętej istoty. Czarnoksiężnik musi wykonać udany rzut na trafienie. Jeżeli dotknięta osoba nie wykona rzutu obronnego na odp. nr 5 dostaje K50 obrażeń bez wyparowań, oraz traci 5 pkt. Siły Fizycznej. Utracona Siła Fizyczna wraca z szybkością 2 pkt. na godzinę. Dotknięty martwiak nie otrzymuje obrażeń, ani nie traci SF, ale musi wykonać pozytywny rzut na odp. nr.3, w przeciwnym wypadku wpada niestabilność na K6 rund + 1 rundę/POZ czarnoksiężnika. Traktowany jest jako cel bierny. Przestaje wykonywać jakiegokolwiek czynności. Oczywiście Czarnoksiężnik nie traci punktów EŻ po kontakcie fizycznym z martwiakiem.

KRAĞ III

WĘŻOWY SNOPI INGRAMA [Energia]

KRAĞ: III Antyczny (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 3 za każdy obrany cel

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ (spec.)

Opis: Wytwarza strumień energii psychicznej, trafiającej w cel według myślowych instrukcji Czarnoksiężnika. Stopień wpływania na kierunek ruchu snopu jest następujący: początkowo porusza się po linii prostej, od 6 POZ czarnoksiężnika można go odchylić od linii rzucający czar - cel o maksymalnie 90 stopni, na 9 POZ możliwe jest zawrócenie promienia (a więc zmiana kierunku o 180 stopni), jednak powtórne trafienie tego samego celu nie będzie osiągalne, gdyż promień skrętu wynosi około dwóch metrów (nie dotyczy to sytuacji, gdy cel jest wystarczająco duży lub uległ przemieszczeniu). Wielokrotne trafienie w ten sam obiekt możliwe jest dopiero od 12 POZ, gdyż wtedy czarnoksiężnik ma pełną władzę nad snopem (kierunek można zmienić o 360 stopni). Zadaje on k10x10 obrażeń przy każdym trafieniu (bez wyparowań), a po udanym % rzucie na odporność nr 4 (szok) połowę tej wartości. Jeżeli jednak czarnoksiężnik poświęci chociaż jeden punkt PM z własnej Żywołności, ma prawo powiększyć zadawane obrażenia o wynik rzutu k50 (za każdy z tych punktów).

KRAĞ V

CIEŃ ZEMSTY BOGÓW [Zaklęcie]

KRAĞ: V Antyczny (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stały) spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Wywołuje potężne zaklęcie, które jest w stanie zniszczyć umysł każdej istoty. Działa to na pierwszą istotę, która zaatakuje czarnoksiężnika (licząc od momentu rzucenia czaru). Po zadziałaniu czaru istnieje 75% szansa (wie o tym tylko czarnoksiężnik i 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 połowę odporności 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.

KRĄG 1 SPEC.

KONTROLA DUSZY (sugestia)

KRĄG :1 - spec

PM: 50 +5/dzień

CZAS RZUCANIA : 5 sg

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1dzień(spec)

OBSZAR DZIAŁANIA: Ten czar pozwala na przejęcie ciała dowolnej osoby (rzut obronny na odp nr 5 minus antyodporność rzucającego czar).

OPIS: Rzucający czar na czas przejęcia ciała pozostaje w uśpieniu (właściwie bezbronny) - dusza pokonanej istoty jest mu uległa. Rzucający czar posiada wszystkie fizyczne cechy kontrolowanej osoby, lecz w przypadku określania cech psychicznych korzysta ze swoich umiejętności (w praktyce ciało wojownika z duszą czarodzieja nie umie walczyć bronią choć dysponuje jego siłą). Nie ma ograniczeń czasowych kontynuacji czaru, ale za każdy kolejny dzień w ciele ofiary należy zużyć 5 PM . Opuszczenie ciała ofiary może odbyć się max.10m +3m/poz czarnoksiężnika od miejsca opętania.

W momencie kiedy czarnoksiężnik opuszcza nie swoje ciało (powrót do swojego ciała trwa 1 rundę) , ofiara jak i czarnoksiężnik muszą rzucić na odp na szok(4) identycznie jak podczas wskrzeszenia. Nieudany oznacza natychmiastową śmierć, udany utratę przytomności na k10 rund, dla czarnoksiężnika udany oznacza brak konsekwencji. Jeśli w skutek śmierci ofiary czarnoksiężnik jest zmuszony do opuszczenia ciała to również musi bronić się rzutem na odp. nr 4 czy przeżył powrót do swojego ciała.

Osoba opętana przez czarnoksiężnika może zostać uwolniona przez "egzorcyzm"(V krąg czaru kapłańskiego) i w takim przypadku jeśli egzorcyzm się uda ofiara jest całkowicie wolna i nie ponosi żadnych konsekwencji z tytułu opętania. Czarnoksiężnik podczas egzorcyzmów broni się rzutem na odp nr 3 (zaklęcia).

UWAGA: Ciało czarnoksiężnika , które podczas trwania tego czaru jest uśpione traktowane jest jakby czas płynął 10 krotnie wolniej. W praktyce - czarnoksiężnik przebywając rok w innym ciele (np. jeśli nie miał możliwości powrotu do swojego ciała) to dla jego własnego ciała minął 1 miesiąc. Ciało czarnoksiężnika podczas trwania tego czaru wygląda jakby było martwe - uwaga aby nie zostać pogrzebanym!!!

AUTOR CZARU: Leobardis