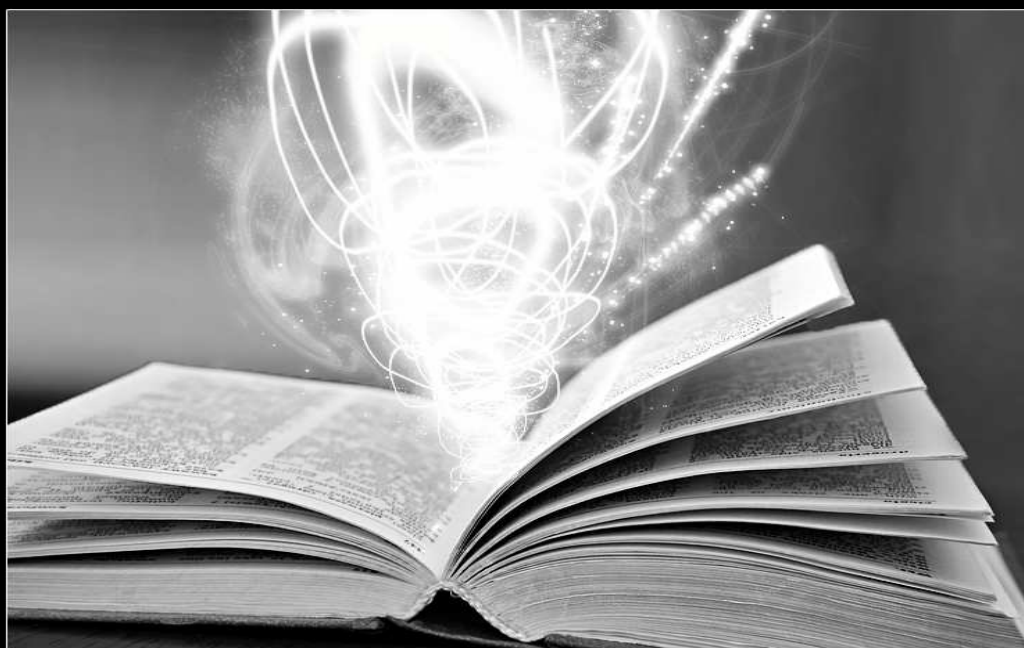


KRYSZTAŁY CZASU

Księga magii



Część II

Współczynnik Umiejętności Magicznych (2)

Czary iluzjonistyczne (3)

Czary alchemiczne (32)

OPRAC. DANIEL 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. 2. Współczynniki Umiejętności Magicznych oraz czary iluzjonistyczne i alchemiczne. Następne dwie części to kolejne szkoły magii po dwie klasy w każdej części i ostatnie opracowanie 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 opracujemy (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 Szynclera). 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.

WPROWADZENIE DO CZĘŚCI DRUGIEJ

W poprzedniej części zabrakło (według niektórych fanów) opisu współczynnika Umiejętności Magicznych, który to jest odpowiedzialny w głównej mierze za możliwości władania magią określonej postaci. Lukę tę wypełniam czym prędzej w tej części i od tego zaczynam. Główną tematykę tego opracowania będzie stanowiła magia iluzjonistyczna i alchemiczna.

Współczynnik Umiejętności Magicznych (UM)

Jaka sama nazwa wskazuje jest to współczynnik podstawowy, określający zdolność do posługiwania się magią, rozumienia i odczuwania zjawisk z nią związanych, a także do manipulowania otoczeniem przy jej pomocy.

UM określają % szansę prawidłowego rzucenia czaru, a także szansę umiejętnego użycia niektórych przedmiotów magicznych.



Szczegółowe progi:

- od 1 do 100 UM to normalne UM;
- od 100 do 200 pkt. to wysokie UM; antyodporność czaru, rzucanego z takimi UM jest zwiększona o 1 pkt na każdy POZ rzucającego;
- od 201 do 300 pkt. to bardzo wysokie UM; antyodporność czaru, rzucanego z takimi UM jest zwiększona o 2 pkt. na każdy POZ rzucającego; postać o takich UM ma również możliwość rzucania dwóch czarów w czasie jednej rundy (o ile pozwalają na to ich opóźnienia);
- od 301 do 400 pkt. to nadnaturalne UM; antyodporność czaru, rzucanego z takimi UM jest zwiększona o 3 pkt. na każdy POZ rzucającego, ponadto każdy czar ma o 10 pkt. SZ (1 segment) mniejsze opóźnienie (czyli rzucany jest szybciej); oczywiście czary, których opóźnienie wynosi 1 sg. nie mają zmniejszanego opóźnienia; ilość punktów powyżej 300 określa również szansę automatycznego wykrywania magii wzrokiem i jej identyfikowania tylko przy pomocy dotknięcia przedmiotu magicznego;
- od 401 do 500 pkt. to boskie UM; tak wysokie UM pozwalają na 10-krotne skrócenie czasu rzucania czaru oraz traktowanie go jako Przemiany Półboskiej, czas rzucania danego czaru nie może spaść poniżej 1 sg.

Czary iluzjonistyczne



CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG I

GEST ŚMIECHU (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjal

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/POZ

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

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

ILUZYJNY SZTYLET (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment + 2 segmenty/rzut

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

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: przed Iluzjonistą

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

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (standartowych rozmiarów)

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

ILUZYJNA ZBROJA (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista

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

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

ZMIANA KOLORÓW (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: średni CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

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

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

ŚLISKOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole /5 POZ

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

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

WYOBRAŻENIE (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

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

WIDZIADŁO (Iluzja)

KRAĞ: I (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: dotyk

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

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

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

AURA ILUZJI (Zakęcie)

KRAŁ: I (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIEŁ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 osoba)

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



WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zakęcie]

KRAŁ: I (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 3 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIEŁ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać objęta tym zakęcie w trakcie jego trwania widzi normalnie (w zasięgu swego spojrzenia) wszystko, co jest niewidzialne z powodu swej natury lub magii. Czar ten nie wykrywa jednakże istot niematerialnych i eteralnych.

CZARY ILUZJONISTYCZNE - 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 stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp.). Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubewłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

NIEWIDZIALNOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

ZAKŁĘCIE ILUZJI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 10 PM + specjal.

CZAS RZUCANIA: 2 segment

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: najbliższy czar

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

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

BLIŹNIAK (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 6 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: specjal

CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

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

MAGICZNE LUSTRO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 4 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przód iluzjonisty

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. petryfikując magię oczu bazyliuszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok. Dodatkowo magia jego daje 20 % bezwzględną szansę z daleka i 10% z bliska, że czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem nie trafiają. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych.

POBUDZENIE/OSŁABIECIE EMOCJI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/5 POZ

OPIS: Sugestia ta pobudza/osłabia emocje istoty, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr 2). Po wzbudzeniu emocji postać taka jest podenerwowana i ew. agresywna. Każde sprawdzenie reakcji w tym stanie jest o 10 pkt wyższe (np. wyrzucenie na sprawdzenie reakcji 86% oznacza 96%). W trakcie trwania czaru istotę taką denerwuje każdy niestereotypowy gest innej osoby, czy sytuacja (zależnie od MG i ew. od % rzutu na reakcję). Osłabienie emocji spowalnia refleks istoty o 10 pkt +1 pkt/POZ iluzjonisty. Dodatkowo też istotę taką można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć (tzn jej rzut na SZ liczony jest względem połowy wartości tego współczynnika). Czar ten może być wykorzystywany przy łagodzeniu podrażnionej istoty, czy likwidowania wpływu szału (np. automatycznie wyprowadza z dowolnego typu furii i uniemożliwia w nią wpadnięcie przez najbliższy czas).

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

ZACZAROWANA CHMURKA (Iluzja)

KRAĞ: II (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół (specjal.)

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

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

ŚWIATŁO (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia

OPIS: W promieniu 10 metrów wokół iluzjonisty lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiając 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).

ANIMACJA LINY (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

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

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

PRZESUNIĘCIE (energia specjalna)

KRAĞ: II (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 6 pkt.

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty + specjal.

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)

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

CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG III

CIOS PSYCHICZNY [Szok]

KRĄG: III (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

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

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

ILUZJA PRZEDMIOTU [Energia]

KRĄG: III (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie 1 metr sześcienny)

OPIS: Stwarza iluzję prostej konstrukcji przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który iluzjonista dobrze zna. W wypadku mało znanych przedmiotów MG ma prawo wymagać modyfikowanego % rzutu na MD. Przedmiot ten może zachowywać prawie dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia, ale nienaturalne formy dają podstawy do niewierzenia.

Iluzja przedmiotu zostaje zniszczona w momencie skutecznego niewierzenia w niego (co sprawdza się % rzutem na odporność nr.1). Dodatkowo iluzja ta rozprasza się w momencie energicznego ruchu tym przedmiotem, po uderzeniu w niego lub go ściśnięciu, albo po zanurzeniu go w cieczy.

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK [Energia]

KRĄG: III (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 9 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: specjal.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Wytwarza strumień światła oślepiający na 1 rundę wszystkich przed iluzjonistą. Oślepienie dodatkowo utrzymywać się będzie przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5.

Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom czar ten zadaje 1k100*10 obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie na energię (odporność nr 5).

NAMIĘTNOŚĆ [Sugestia]

KRĄG: III (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 6 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

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

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

SUGESTIA [Sugestia]

KRAŁ: III (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)

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

HIPNOTYCZNA KULA [Iluzja]

KRAŁ: III (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

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

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

MAGICZNE SKRZYDŁA [Energia specjalna]

KRAŁ: III (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieobciążona osoba

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



UŚPIENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU [Energia]

KRAĞ: III (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 3 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ

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

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

ZŁUDZENIOWA PUŁAPKA [Iluzja]

KRAĞ: III (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 30 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)

OPIS: Na danym obszarze tworzy jednorazową pułapkę odpowiadającą jakiejś mechanicznej. Wygląd i działanie pułapki musi wyglądać jak najbardziej realistycznie - inaczej bowiem ona nie poskutkuje. Pułapka taka musi być widoczna przy uważnym przyglądaniu się, a jej schemat budowy ma być prosty. Pierwsza postać, która w nią wejdzie dostaje 2k10*10 ran umysłowych. Na zewnątrz wygląda to jednak jakby pułapka naturalnie zadziałała i nie wygląda by była w stanie zadziałać jeszcze raz. W wypadku, gdy cokolwiek mogło by zasugerować o nierealności pułapki (np. zadała stanowczo za mało lub za dużo ran), wtedy postać ma prawo wykonać % rzut na iluzję. Pozytywny wynik rzutu oznacza, że postać poznaje się na iluzji i nie otrzymuje obrażeń. Pułapki stworzone tym czarem najlepiej nadają się jako dodatek do rzeczywistych pułapek.

PSYCHICZNA TARCZA [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ iluzjonisty. 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).

CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRAĞ IV

POMINIĘCIE (Iluzja)

KRAĞ: IV (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota (spec.)

OPIS: Hipnotyzuje każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt (o rozmiarach do 1 metra/POZ wokół) tak, że jeśli nie wykona ona udanego % rzutu na odp. nr 1, nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Jeżeli ktoś, na kogo nie podziała magia czaru wskaże ofierze ten obiekt, automatycznie zniweluje to hipnozę. Jednak patrząc nadal na ten obiekt, można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru (rzuty na każdą rundę patrzenia). Czar nie przestaje działać (!) nawet, gdy obiekt objęty Pominięciem wykonuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch.

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

TWORZENIE (Czar specjalny)

KRAĞ: IV (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Stwarza półrzeczywistą iluzję 1 przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który dobrze zna (ew. % modyfikowany rzut na Mądrość). Przedmiot ten może zachowywać dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia. Czar ten można stosować do tworzenia np. łopaty, wiadra, sztyletu (działa jako magiczny na martwiaki, ale z połową skuteczności), itp.

Uwaga: zależnie od zawodów można kreować specjalne, niemagiczne przedmioty np. jubiler potrafi stworzyć klejnot (o wartości losowej), itp.

PRZEJĘCIE ILUZJI (Iluzja)

KRAĞ: IV (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pojedyncza iluzja

OPIS: Powoduje, że dana iluzja/widziadło przechodzi pod kontrolę własną - na stałe, albo czasowo, jeśli w tym czasie była kontrolowana.

ZŁOTY KRAĞ (Iluzja)

KRAĞ: IV (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

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

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

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

Uwaga: Nieuwierzenie w iluzję tą nie działa, jeśli postać znajduje się w obrębie sfery.

PIĘTNO (Iluzja)

KRAĞ: IV (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Zostawia na czole postaci, która nie odparła iluzji piętno (o kształcie zależnym od Iluzjonisty i MG).

Zobaczone przez obcą postać obniża o b. +50 (%) reakcje do naznaczonego (np. wyrzut 46% oznacza 96%), co w wypadku skrajnej wrogości może spowodować agresję, niechęć, itp.

Uwaga: Jeżeli postać ma już na twarzy bliznę, albo normalne piętno, to czar ten na stałe (do zregenerowania blizny) obniża o średnio b. 10 (%) sprawdzaną względem tej osoby reakcję.

TECZOWY MOST (Czar specjalny)

KRAĞ: IV (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: łuk o prom. 2m/POZ i szer. 2m

OPIS: Tworzy półmaterialną iluzję łuku tęczy, o powyższych wymiarach, który dla Iluzjonisty, osób przez niego wybranych i tych co nie odparli (!) iluzji może służyć za most lub schody. Nieuwierzenie, albo sugestia, że to jest iluzja daje dodatkowy rzut obronny na iluzję (1), efektywnie powodując spadek z danej wysokości (1-100ran na każde 2 metry powyżej dwóch).

Uwaga: Iluzjonista może w każdym momencie anulować ten czar.

USYPIAJĄCE DŹWIĘKI (Sugestia)

KRAĞ: IV (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

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

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

OPIS: Czar wywołuje w każdej rundzie działania usypiające dźwięki. Istoty, które nie obroniły się przed sugestią (% rzutem na odp. nr 2) natychmiast usypiają. Tylko huk (ale nie zwykły hałas), zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie wyrwać z tego magicznego snu.

LĘK WYSOKOŚCI (Sugestia)

KRAĞ: IV (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wyzwała w istocie, która nie odparła czaru (% rzutem na połowę odporności nr 2) oszałamiający lęk przed każdą wysokością (ponad powierzchnią gruntu). Postać taka, jeśli znajduje się powyżej gruntu (też np. nad szczeliną, przepaścią, itd.) traci kontrolę nad sobą i ma szansę spaść w dół, jeśli się nie przytrzyma czegoś.

Lewitujące, latające, itp. postacie automatycznie lądują w następnej rundzie, ew. spadają. Pod wpływem tego czaru nie można wchodzić na wieże, wysokie schody, drabiny, itp.

CZARODZIEJSKI FLET (Zakłęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metrów/POZ wokół (spec.)

OPIS: Iluzjonista jednorazowo czarem tym tak zaklina zwykły flet, że gdy zaczyna na nim grać (musi to zrobić w przeciągu 1 rundy/POZ), to wszystkie istoty (z wyjątkiem grającego) w zasięgu jego muzyki (co rundę) muszą odeprzeć ogarniającą je hipnozę (%-owym rzutem na odporność nr 1) lub stoją nieruchomo do końca gry Iluzjonisty. Zranienie grającego, jego zmęczenie się (1 runda gry kosztuje go 1 Wytrzymałości), rozproszenie mu uwagi lub przerwanie gry automatycznie budzi ofiary hipnozy i zdejmują z fletu zakłęcie, jednak dopóki postać jest zahipnotyzowana, to nie reaguje na otoczenie i tylko zranienie, huk (ale nie zwykły hałas) lub rozproszenie oczarowania może ją z tego stanu uwolnić.

Uwaga: Zatkanie uszu daje tylko b. +20% do odporności na dźwięk fletu.

NIEWIDZIALNA BARIERA (Energia)

KRAĞ: IV (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: prostopadłościan (2m/2m/10cm)/5 POZ

OPIS: Tworzy niewidzialną, nieprzesuwną, pionowo ustawioną na stałym gruncie barierę, przez którą nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar, niematerialna istota (itp. z wyjątkiem przemian półboskich). Czar może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę (przy każdej próbie) otrzymują k10 ran od elektryczności <9> i są z powrotem sprężyste wypychane.

Uwaga: Skutecznie działająca Antymagia umożliwia istocie przejście przez barierę w danej rundzie.

WIĘZIENNE PRĘTY FORBANA (Czar specjalny)

KRAĞ: IV (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (spec.)

OPIS: Wokół wskazanego miejsca pojawiają się stalowe pręty. Jest to odmiana półrzeczywistej iluzji - nie można więc jej zniszczyć zwątpieniem w nią. Odstępy pomiędzy prętami wynoszą w pierwszej rundzie działania czaru 20 cm, jednak co rundę zbliżają się do centrum pola. W jednej rundzie pręty zawężają przestrzeń o 10 cm. Średnio już w 5 rundzie zwężania unieruchamiają ofiarę, a z każdą następną zadają po 100 pkt. obrażeń umysłowych. Pręty mogą się zawężać, jeżeli Iluzjonista będzie je w skupieniu kontrolował. Czar zanika po k10 rundach od przerwania kontroli lub w momencie śmierci Iluzjonisty.

Nadzwyczaj sprawna postać jest w stanie w ciągu k5 rund wspiać się po prętach i wyskoczyć ze środka - musi wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 100 pkt. Można oczywiście opuścić tę pułapkę używając Lewitacji, Latania, Teleportacji lub zdolności Trzeźwość umysłu.

CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRAĞ V

CIOS PSIONICZNY (Zakęcie)

KRAĞ: V (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: Iluzjonista promieniuje spotęgowaną przez magię siłą swego umysłu. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół iluzjonisty zadaje po 10 obrażeń (umysłowych) na POZ iluzjonisty. 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).

HIPNOZA (Iluzja)

KRAĞ: V (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Ofiara, która nie odparła iluzji (udanym % rzutem na odporność nr 1) staje się podporządkowana ciałem i umysłem woli iluzjonisty, który po skoncentrowaniu się może przekazywać ofierze rozkazy. Może w ten sposób doprowadzić nawet do samobójstwa (o ile przeciwnik ma taką możliwość np. dysponuje odpowiednim narzędziem). Ofiara wykonuje wszystkie czynności powoli i mechanicznie - ma zmniejszone o połowę współczynniki. Kiedy iluzjonista przerwie koncentrację, ofiara nie może nic robić przez k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

MORALE (Czar specjalny)

KRAĞ: V (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: spec.

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

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

W zależności od woli iluzjonisty czar wywołuje magiczny, czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej (o 20 pkt.). Wpływa też na odwagę i możliwości wybranych osób, w obrębie zasięgu działania czaru.

Wzrost/spadek morale daje dwukrotny rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny/niekorzystny. Dodatkowo podczas walki lub wykonywania karkołomnych czynności magia czaru o 20 pkt. zwiększa/zmniejsza każdy ze współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW.

ILUZJA POSTACI (Czar specjalny)

KRAĞ: V (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (maksymalnie 1 m³/4 POZ)

OPIS: Tworzy półmaterialną iluzję żywej istoty. Jej wymiary nie mogą przekraczać granicy wyznaczonej przez połączone dowolnie sześciiany o objętości 1m³/4 POZ. Powstały twór musi być wzorowany na jakimś pierwowzorze. Jest on prawie identyczny (kolor, zapach i temperatura nie odbiegają od właściwości rasy), jednakże ktoś, kto dobrze zna model może doszukać się minimalnych nieścisłości (% rzut na MD po dłuższym przyglądaniu się). Nieuwierzenie (% rzut na iluzję) jest w stanie zniszczyć tę iluzję. ŻYW iluzyjnej postaci wynosi 1 pkt., pozostałe współczynniki fizyczne przybierają wartości średnie dla danej rasy i wybranej profesji (0 POZ), zaś parametry umysłowe (też UM) są równe połowie tych, którymi dysponuje Iluzjonista. Postać taka nie posiada jednakże WI, ZW i żadnych zdolności profesjonalnych. Jeżeli postać była stworzona razem z odzieniem, to nie może się pozbywać żadnej jego części, gdyż spowodowałoby to rozwianie się iluzji. Takie ubranie/zbroja nie daje żadnej OB ani wyparowań. Co innego, gdy iluzja nagiej postaci przywdzieje normalne ubranie czy zbroję. Podczas kreacji postać można wyposażać w osobistą broń, jednak nie może ona pozbywać się nawet jej fragmentu (np. rzucając, strzelając), ponadto rany odniesione od takiej broni należy traktować jako umysłowe. Ponieważ nie powodują one krwawienia, ani widocznych ran, mogą być podstawą do nieuwierzenia. Można to ominąć ofiarując nieuzbrojonej iluzji normalną broń. Posiadane przez iluzję odzienie i broń nie powinny odbiegać od normy przewidzianej dla danej rasy i profesji, aby nie dawać podstaw do nieuwierzenia. Iluzyjna postać może normalnie walczyć, bronić się (jej biegłość w każdej broni równa jest 100 pkt.), mówić (w językach, którymi włada Iluzjonista), a więc normalnie się zachowywać (ma naturalne odruchy i proste umiejętności danej rasy np. latanie za pomocą skrzydeł, ale nie widzenie w ciemności). Iluzja taka zachowuje się tak, jakby Iluzjonista zostawił w niej część swego umysłu, co objawia się poprzez zmniejszenie do połowy INT i UM Iluzjonisty, a także niemożliwość snu. Iluzjonista może jednorazowo stworzyć tylko jedną iluzyjną postać, która dodatkowo natychmiast rozwiewa się po zranieniu czynnikiem fizycznym bądź magicznym, udanym nieuwierzeniu, a także gdy Iluzjonista straci świadomość (np. uśnie, zginie).

WIRUJĄCE OSTRZA (Iluzja)

KRAĞ: V (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

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

OPIS: Wokół iluzjonisty pojawiają się błyski, które poruszają się z dużą prędkością i wyglądają niczym wirujące ostrza. Każda postać (też przyjaciel), która dostanie się w ich zasięg co rundę musi wykonywać % rzut na odporność nr 1. Nieudany rzut oznacza, że postać otrzymuje 50 obrażeń (umysłowych)/5 POZ iluzjonisty.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: V (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Chroni przed bezpośrednimi ranami od iluzji (też tych półrzeczywistych), przed halucynacją, a także przed czarami typu obłąd otoczenia, itp.

ILUZJA FIZYCZNEJ MOCY (Czar specjalny)

KRAĞ: V (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 10 + 1/POZ

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Pozwala odtworzyć prawie każdy efekt czaru zadającego bezpośrednio fizyczne obrażenia. Magia Iluzji fizycznej mocy nie może odtworzyć czaru, którego PM potrzebny do rzucenia był większy od 1 pkt/POZ iluzjonisty. Iluzjonista nie może też rzucić czaru, z którego efektem nie zetknął się empirycznie (tzn. od którego nie doznał obrażeń).

Jeżeli moc czaru, który naśladuje iluzjonista jest zależna od POZ rzucającego, to poziom ten jest adekwatny do aktualnego POZ iluzjonisty. W wypadku, gdy moc czaru ma stały, niezależny od POZ efekt, to ilość obrażeń zależy od naturalnej mocy odtwarzanego czaru. Najczęściej odtwarzane są więc czary typu Piorun, czy Magiczny pocisk.

Ofiary lub ofiary odtworzonego czaru muszą wykonać % rzut na odporność nr 1. Pozytywny wynik oznacza, że nie doznały obrażeń, choć w dalszym ciągu wierzą, iż były jego działaniu poddane. Jeżeli rzut był nieudany, czar zadziałał tak, jak powinien zadziałać naśladowany czar. Ofiary otrzymują obrażenia umysłowe, choć wydaje im się, że np. krwawią, są poparzone, itp.

W wypadku czarów zabijających nieudany % rzut obronny przed taką rzekomą magią może spowodować śmierć postaci (umysłową). Ofiara ginie także w sytuacji, gdy obrażenia wywołane przez taki czar sugerują jej śmierć.

Uwaga: Ten czar nie wpływa na martwiaki i na nieożywione przedmioty (a więc np. na ekwipunek).

ROZUMIENIE JĘZYKÓW (Energia)

KRAĞ: V (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt.

OPIS: Zakęcie pozwala danej istocie zrozumieć jakiś język. Osoba ta potrafi w nim mówić, czytać i pisać (o ile w ogóle posiada tę umiejętność). Postać posiadająca 30 pkt. INT jest w stanie korzystać z języków o 1 stopniu trudności, 60 pkt. INT pozwala rozumieć języki o 2 stopniu trud., 120 pkt. INT o 3 st., 240 o 4, a 480 o 5 stopniu trudności językowej.

WZMOCNIENIE CZARU (Energia)

KRAĞ: V (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec. (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar (spec.)

OPIS: jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z poziomów (i UM) Iluzjonisty.

STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ (Iluzja)

KRAĞ: V (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Ten czar działa podobnie do standardowego czaru Niewidzialność. Różni się tym, że wykonywanie agresywnych, hałaśliwych lub energicznych czynności nie neguje jego działania.

W ten sposób niewidzialna osoba podczas walki ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.

CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG VI

UROK (Sugestia)

KRĄG: VI (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 6 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 iluzjonisty. 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 iluzjonista 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 iluzjonisty - 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 uparczywie 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.

OBŁĘD OTOCZENIA (Iluzja)

KRĄG: VI (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Czar oddziałuje na umysły istot, które nie obroniły się przed nim udanym % rzutem na odporność nr 1 (rzuty wykonuje się w każdej rundzie przebywania na obszarze jego działania - dopóki czar się nie skończy lub rzut nie uda się). Ofiary czaru ulegają całkowicie realistycznej dla nich halucynacji; nagle odnajdują się w zupełnie nowym otoczeniu, pełnym najprzeróżniejszych śmiertelnych niebezpieczeństw, np. pułapek, potworów, itp. Takie osoby tracą kontakt z rzeczywistością; dla obserwatorów wyglądają jak oszalałe, biegające w kółko, wrzeszczące coś od rzeczy i wykonujące szereg wyimaginowanych działań, jak choćby walka z nieistniejącym przeciwnikiem. Jedynie zbroja chroni je przed realnymi zagrożeniami. Każde zranienie przywraca je do rzeczywistości, lecz jedynie na krótką chwilę - działają normalnie tylko do końca tej rundy, w której doznały obrażeń.

Po zakończeniu czaru ofiary muszą wykonać % rzut na szok (odporność nr 4). Jeżeli rzut się nie powiódł, szok był dla ofiary tak silny, że spowodował trwały uraz - chorobę umysłową (losuje lub określa MG) albo samoistne nawroty Obłądzenia otoczenia, którego efekt będzie się od tej pory pojawiał za każdym razem, kiedy ofiara dozna silniejszego podniecenia czy ekscytacji, z jakiegokolwiek powodu.

MAGICZNE DRZWI (Energia)

KRĄG: VI (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 osoba)

OPIS: Ten czar otwiera dwa magiczne przejścia, łączące ze sobą dwa określone obszary w obrębie jednej Sfery Egzystencji. Obydwa przejścia jawią się jako białe drzwi o nieco zamglonych konturach. Nie mogą być one oddalone od siebie bardziej niż km/POZ iluzjonisty i muszą być umiejscowione na otwartej przestrzeni.

Pierwsze "drzwi" pojawiają się tuż przed iluzjonistą, zaś drugie w ściśle określonym miejscu, które musi być mu dobrze znane i na dodatek w danej chwili przez nic ani przez nikogo nie zajmowane. Przejście - podróż zajmuje całą rundę, a w trakcie jednej rundy może korzystać z niego jedna osoba.

Ten czar oraz jego zakazana forma Magiczne wrota często umożliwia elitarnym jednostkom wojsk dostanie się na tyły wroga, czy wręcz na dziedziniec zamku lub warownego obozu.

Uwaga: Czar nie ograniczają żadne (chyba że specjalne) magiczne bariery, sfery, itp.

TRON ILUZJI (Czar specjalny)

KRĄG: VI (czar nr 4)

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).

Iluzjonista, kiedy siedzi na tronie, ma podwójną 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 iluzjonistę. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/POZ iluzjonisty.

Siedzący na tronie iluzjonista 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 iluzjonistów z minimum 1 POZ i bardów 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. iluzjonistów i bardów), która dotknie tronu otrzymuje k100x10 obrażeń.

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

MAGICZNY KWIAT (Zaklęcie)

KRĄG: VI (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

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

OPIS: Zaklęcie to może być rzucone tylko na świeżo zerwany kwiat. W momencie rzucania czaru należy ściśle określić osobę, dla której kwiat ma być przeznaczony. Magia czaru zależy od koloru kwiatka, wybranego przez iluzjonistę. Efekt czaru uaktywnia się dopiero wówczas, kiedy wybrana osoba dobrowolnie weźmie go do ręki.

Podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:

- Białe - zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.

- Kryształowy - w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt automatycznie zostaje sparaliżowana na k10 rund.

- Różowy - w momencie wręczania, poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.

- Czerwony - w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on k10x10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ iluzjonisty. Udany % rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów maksymalny efekt czaru zadaje 100 obrażeń + 10 obrażeń/POZ.

- Niebieski - posiada kolce, które mogą ukłuć ofiarę, o ile nie ma grubej (dającej wyparowania) skóry lub rękawic. Oznacza to, że jeśli % rzut na akt. ZR obdarowanego nie powiedzie się, ofiara ukłuła się i po k10 rundach zapada w magiczny sen - letarg (patrz analogiczny czar kapłana).

- Czarny - woń kwiatka jest silnie trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.

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

CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG VII

FANATYZM (Sugestia)

KRĄG: VII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + 2 segmenty na wskazanie

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/POZ

OPIS: Tuż po rzuceniu tego czaru iluzjonista wskazuje palcem cel. Poprzez częściową hipnozę przejmuje kontrolę nad wskazanymi osobami, które chcą być poddane działaniu czaru lub nie wykonały pozytywnego % rzutu na połowę odporności nr 1, zmodyfikowanej o nastawienie do rzucającego czaru. Osoba nastawiona wrogo broni się z dodatkowym modyfikatorem +30 pkt, nienawidząca go +50 pkt, zaś neutralnie nastawiona +10 pkt. Czar działa na umysł i mobilizuje ciało do ogromnego wysiłku. Wytwarza nadnaturalną brawurę i odporność. Efektem tego jest czasowe podwojenie ŻYW i SF. Modyfikacjom ulegają też odporności związane z tymi współczynnikami. Osoby poddane działaniu czaru nie odczuwają zmęczenia. Są jednak kompletnie posłuszne woli iluzjonisty. Nie mogą w tym czasie zostać zauroczone przez kogoś innego. Iluzjonistę traktują jak swego pana i władcę, a w walce pragną się przed nim wykazać. Są niewrażliwe na strach i rzucają się w najgorszy wir walki na jedno skinienie iluzjonisty. Nie będą atakować swoich dawnych przyjaciół, o ile nie zagrożą oni iluzjoniście.

Po zakończeniu działania czaru osoby poddane jego wpływowi są kompletnie wyczerpane, wobec czego muszą odpoczywać przez co najmniej godzinę, a jeśli nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 4, to nawet przez cały dzień. W tym czasie pozostają nieprzytomne z wycieńczenia.

Uwaga: Czar nie może nikogo skłonić do wyjawienia żadnej tajemnicy.

PRZESZYWAJĄCA ILUZJA (Czar specjalny)

KRĄG: VII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 140

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: wzrok

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund, ew. 5 rund

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Energia zawarta w tej iluzji poddaje istotę, na którą była skierowana działaniu kolejno 10 efektów (po jednym na rundę).

W pierwszej rundzie dostaje k100 ran umysłowych, albo jeśli nie odeprze iluzji (% rzutem na odporność nr 1), to jej umysł zostaje tak zmieniony, że przyjaciel uważa za wroga, a wroga za przyjaciela.

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

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

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

W piątej rundzie, jeśli miała fizyczne rany rozjątrza je o k10x10 ran i czar przestaje działać, albo jeśli nie odparła energii (% rzutem na odporność nr 5) jej ciało traci połowę posiadanej Żywotności (na okres 1 godziny/POZ Iluzjonisty).

W szóstej rundzie ogarnia ją paraliżujący ból mięśni o połowę ograniczający ZR, SZ, TR, OB, UM, itd., albo jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 6 ginie po k5 rundach od trucizny.

W siódmej rundzie dusi się nie przyswajając powietrza i dostaje k100 obrażeń, albo dwukrotnie więcej, jeśli nie odeprze gazu (% rzutem na odporność nr 7).

W ósmej rundzie ciało ofiary zaczyna płonąć zadając k100 ran, albo dwukrotnie więcej, jeśli postać nie odparła ognia (% rzutem na odporność nr 8), ponadto niesiony przez nią ekwipunek może zostać zniszczony (% rzut na wytrzymałość).

W dziewiątej rundzie jest magnetycznie unieruchomiona, albo jeśli nie odparła elektryczności (% rzutem na odporność nr 9) zostaje porażona prądem zadającym 2k10x10 ran.

W ostatniej, dziesiątej rundzie jest pod wpływem polimorfii uniemożliwiającej wykonywanie jakichkolwiek czynności, albo jeśli nie odeprze petryfikacji (% rzutem na odporność nr 10) zostaje na stałe przemieniona w kamienny posąg.

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

CZARUJĄCE DŹWIĘKI (Sugestia)

KRAĞ: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

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

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

OPIS: Ten czar wywołuje magiczne dźwięki. Osoby, które je słyszą i nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 2, podlegają efektom czaru, zależnym od woli rzucającego. Iluzjonista określa działanie dźwięków. Efektem może być, np. paniczny strach, oznaczający ucieczkę aż do wyczerpania; zauroczenie - działa jak Urok do czasu zakończenia czaru; uspienie - efekt identyczny jak w przypadku czaru Usypiające dźwięki. Działanie każdego efektu trwa 1 dzień na POZ iluzjonisty. W wypadku strachu, ofiara usypia ze zmęczenia, a po przebudzeniu ma możliwość wykonania powtórnego rzutu obronnego. Ten czar nie działa na rzucającego.

WEJŚCIE W ILUZJĘ (Polimorfia)

KRAĞ: VII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 14

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (spec.)

OPIS: Ten czar pozwala iluzjoniście przenikać dowolną iluzję. Zapewnia niewrażliwość na obrażenia od iluzji, nawet zadawane iluzyjnymi przedmiotami. Iluzjonista może, jeśli chce, wchodzić w wystarczająco dużą iluzję - ukryć się w niej i stać niewidzialnym oraz niewyczuwalnym dla otoczenia. Taka iluzja będzie też niewykrywalna dla martwiaków, jeżeli została wcześniej wzmocniona czarem Zakłęcie iluzji. Iluzjonista opuszczający taką iluzję może wywołać u innych zaskoczenie, podobnie jak w przypadku niewidzialności.

Uwaga: Rzucanie czarów wewnątrz iluzji jest utrudnione. Istnieje ryzyko w wysokości 1% na każdy zużyty 1 PM, że czar pechowo nie uda się. W wypadku eksplozji PM - dochodzi do zniszczenia iluzji.

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA (Szok)

KRAĞ: VII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (spec.)

OPIS: Ten czar pozwala iluzjoniście oddzielić swą duszę od ciała. Świadomość iluzjonisty 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 iluzjonisty 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 iluzjonisty 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, iluzjonista natychmiast umiera, podobnie jak w przypadku, gdy jego dusza nie zdąży na czas wrócić do ciała.

Iluzjonista 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. Iluzjonista otrzymuje obrażenia tylko od czynników nie fizycznych (zaklęcia, energia, iluzja, itp.) - jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń, niż połowa ŻYW iluzjonisty, natychmiast ginie wraz z ciałem. W kwestii zasad iluzjonista w postaci duszy nie posiada agonii. Za pomocą tego czaru iluzjonista nie może przejąć kontroli nad niczym ciałem, nawet pozbawionym własnej duszy.

CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG VIII

SZARŻA TYSIĄCA KONI (Iluzja)

KRĄG: VIII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: prosta ścieżka szerokości 100 metrów

OPIS: Wszystkie istoty znajdujące się na obszarze działania czaru muszą wykonać % rzut obronny na odporność nr 1. Nieudany rzut oznacza, że ofiary czaru widzą przed sobą galopujący wprost na nie olbrzymi tabun koni. W drugiej rundzie działania czaru i następnych iluzyjne konie zaczynają tratować ofiary, zadając im co rundę k100x10 obrażeń umysłowych. Czar przestaje działać na poszczególne ofiary, gdy tracą one przytomność (np. z powodu agonii). Nie działa na osoby już nieprzytomne lub twardo śpiące. W niektórych przypadkach (jak szarża po powierzchni wody) MG może przyznać możliwość dodatkowego rzutu obronnego lub (i) zwiększyć odporność na iluzję (np. o 50 pkt.).

OCALENIE (Czar specjalny)

KRĄG: VIII (czar nr 2)

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.

USZKODZENIE UMYSŁÓW (Iluzja)

KRĄG: VIII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 400

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: zależnie od sytuacji, maksymalnie 1 istota/POZ (spec.)

OPIS: Po rzuceniu czaru iluzjonista musi się skoncentrować na wybranej ofierze lub ofiarach, jeśli tylko stoją blisko siebie. Iluzjonista siłą swej woli stopniowo uszkadza umysł ofiary, aż do ostatecznej eksterminacji jej osobowości. W pierwszej rundzie ofiara traci kontrolę nad ciałem, w drugiej traci przytomność, w następnych zaczyna tracić po 10 pkt. MD w rundzie. Jeżeli w tym momencie koncentracja iluzjonisty zostanie przerwana, czar zostaje również przerwany, jakkolwiek dotychczasowa utrata MD jest permanentna. Kiedy MD osiągnie 0, ofiara staje się „rośliną” - ciałem pozbawionym umysłu, utrzymującym się przy życiu dzięki funkcjonowaniu wegetatywnego układu nerwowego. Taka istota nie przeżyje bez pomocy innych dłużej niż kilka dni. Stan ten utrzymuje się do śmierci. Jedynym ratunkiem jest czar Regeneracja pamięci.

Uwaga: Psychiczna tarcza chroni przed działaniem tego czaru. Jedynie istoty chronione jakimikolwiek aureolami lub aurami ewidentności, czy też znajdujące się pod wpływem furii lub szału uprawnione są do wykonania % rzutu obronnego, na połowę odporności nr 1.

HALUCYNACJA (Iluzja)

KRAĞ: VIII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 160

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 rok/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 pól/POZ (spec.)

OPIS: Ten czar kreuje na wskazanym miejscu obszar iluzyjnej rzeczywistości, doskonale wpasowanej w rzeczywiste tło, np. tworzy iluzyjną oazę na pustyni lub prawdziwą "zmienia" w kilka wydm.

Ten czar (szczególnie w połączeniu z Zaklęciem iluzji) stosowany jest zwykle do upiększania wielu miejsc, tworzenia doskonałych pułapek lub dla świetnej zabawy.

Uwaga: Jeśli ktoś nie wierzy w to, co widzi (czyli przykładowy efekt Halucynacji) - a musi mieć ku temu jakieś podstawy - to kolejnym % rzutem na iluzję niszczy fałszywy obraz.

CZARODZIEJSKI OGRÓD (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 2000

CZAS RZUCANIA: 1k10 godzin

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

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

OPIS: Na danym jednolitym obszarze ogrodu, itp. w dowolnie ukształtowanej sferze iluzjonista nakłada półrzeczywistą iluzję na znajdujące się tutaj obiekty. Pozwala ona oddziaływać na wszelkie znajdujące się tutaj osoby i myślące istoty, tak że wszelkie odczucia wzrokowe, smakowe, dotykowe i węchowe są kierowane uprzednią wolą iluzjonisty. Na tym naturalnym obszarze iluzjonista podświadomie orientuje się o wszystkim co się na nim dzieje, słyszy wszelkie rozmowy i jeśli się skupi widzi wszystko co się tutaj dzieje. Ponadto na tym obszarze iluzjonista może się stać w dowolnym momencie niewidzialnym, niesłyszalnym, a jego przeciwnicy broniąc się przed czarami wykonują dodatkowy rzut obronny, przy czym liczy się wynik niekorzystny, zaś podczas rzucania czarów ich UM są zmniejszone o połowę.

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



CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG IX

PRZENIKLIWE DŹWIĘKI (Energia)

KRĄG: IX (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 45

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

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

OPIS: Czar ten wywołuje wibracje zadające wszystkim istotom na danym obszarze wokół iluzjonisty k100x10 ran umysłowych w każdej rundzie jego działania, ew. połowę jeśli dana postać wykonała udany % rzut na odporność nr 5. W zależności od decyzji MG wibracje mogą zapoczątkować zawalanie się budowli.

Uwaga: Czar Wyciszenie dźwięku (itp.) całkowicie chroni przed efektem Przenikliwych dźwięków.

NIEMATERIALNOŚĆ (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 18

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (spec.)

OPIS: Czar ten zmienia postać iluzjonisty (wraz z posiadanym przy sobie ekwipunkiem) w niematerialną formę poprzez sprawienie, że jego ciało staje się nieobecne na materialnym Planie Egzystencji, zaś jego miejsce zajmuje jakby sam "cień" postaci. Będąc niematerialnym, iluzjonista może przenikać przez wszelkie niemagiczne i niesrebrne obiekty (ściany, bronie, ciała istot), jednak sam także nie jest w stanie wpłynąć na nic fizycznie lub magicznie, gdyż w tej postaci nie może rzucać czarów, ani korzystać z przedmiotów i magii, które miał przy sobie w momencie przemiany. Iluzjonista może poruszać się na zasadzie latania, pokonując maksymalnie w ciągu rundy tyle metrów, ile wynosi jego SZ. Niematerialna postać widzi i słyszy normalnie, jednakże nie odczuwa żadnych czynników fizycznych i psychicznych, nawet wówczas, gdy są wywołane przez magię. Wyjątkiem od tego są bronie srebrne i/lub magiczne oraz wszelkie srebrne i/lub magiczne obiekty, które są nieprzenikalne dla niematerialnych.

Uwaga: Niematerialne postacie mogą zostać zranione przez wszelkie martwiaki co najmniej piątego typu, wszelkie istoty emanujące aurą (sama aureola nie wystarcza) ewidentności, golemi, większość magicznych istot pochodzących z innych Sfer Egzystencji, itp. W wypadku śmierci (ŻYW nie zmienia się po przemianie) niematerialna istota wraca do dawnej postaci, chyba że pozostawała niematerialna zbyt długo.

ZACZAROWANIE INSTRUMENTU (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk + spec.

CZAS DZIAŁANIA: (stały), po użyciu instrumentu (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: instrument muzyczny + spec.

OPIS: Zaczarowuje tak dany, kompletny, nieszkodzony instrument muzyczny, że jest on w stanie zapamiętać każde wybrane przez iluzjonistę dźwięki słyszalne w momencie rzucania czaru, np. ryk smoka, słyszana muzykę, wycie (jęki) upiory, dźwięki czarów wywołujących muzykę, itp. Każdy iluzjonista, który zagra na tym instrumencie jest w stanie powtórzyć zapamiętany w nim dźwięk wraz ze wszelkimi ewentualnymi konsekwencjami, np. wywołaniem strachu, ogłuszeniem, itp. Zaczarowanego instrumentu można użyć tyle razy, ile wynosił POZ iluzjonisty rzucającego czar - później przestaje on być magiczny (to samo dzieje się w przypadku jego zamoczenia lub zniszczenia). Powtarzane dźwięki mają zasięg identyczny jak pierwowzór, jednak ich moc nie działa na grającego oraz na obszar o promieniu 1 metra wokół niego.

Uwaga: Wydobywający się podczas gry na instrumencie dźwięk skutecznie chroni przed efektem śpiewu syren, harpii, itp.

OBECNOŚĆ (Iluzja)

KRĄG: IX (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 900

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Czar ten tworzy posiadające specyficzne cechy widziadło wyobrażające iluzjonistę. Koncentrując się, iluzjonista jest w stanie widzieć, słyszeć, mówić, a także odczuwać tak, jakby był na jego miejscu. Widziadło można wysłać w dowolne miejsce, które się wcześniej widziało (dematerializacja trwa pełną rundę). Rzucający czar może w dowolnym momencie, kosztem jednej rundy zamienić się miejscami z widziadłem. Widziadło może poruszać się na zasadzie powolnego lotu, pokonując w ciągu rundy 10 metrów, jednakże nie jest w stanie wpłynąć na jakiegokolwiek materialne obiekty (ściany, drzwi, magiczne bariery, itp.), ani ich przebyć. Po utracie koncentracji przez iluzjonistę, widziadło rozpada się w ciągu 5 segmentów, jednak ponawiając koncentrację ma on szansę równą 5%/POZ (ale maksymalnie 95%), że zdoła odtworzyć swą "obecność". Samo widziadło jest widzialne, chyba że w momencie rzucania czaru iluzjonista był niewidzialny, zaś jego wygląd, ZR i SZ są adekwatne do posiadanych przez czarodzieja. Widziadło można na stałe zniszczyć dowolnymi czarami zadającymi obrażenia psychiczne lub od elektryczności, gdyż niszczą one jego strukturę i dekoncentrują kierującego nim iluzjonistę.

Uwaga: W danym momencie iluzjonista może mieć tylko jedną Obecność.

WEJŚCIE W UMYŚŁ (Sugestia)

KRĄG: IX (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

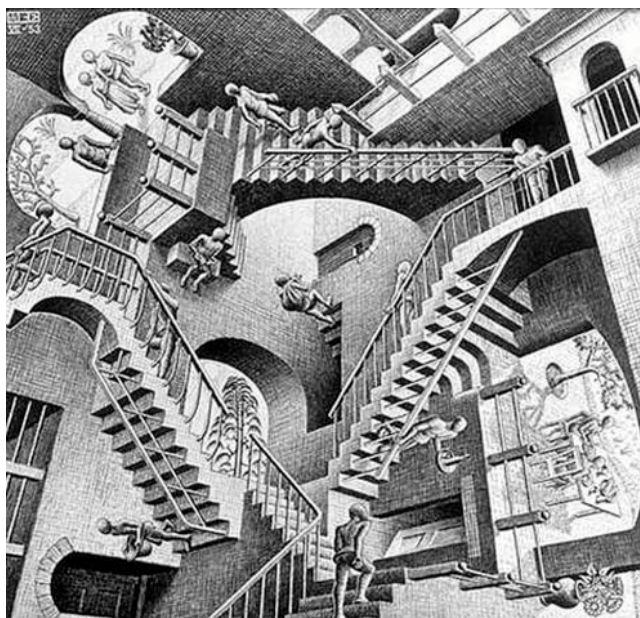
ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

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

OPIS: Po rzuceniu czaru iluzjonista roztacza wokół siebie sferę, wewnątrz której jest w stanie czytać aktualne myśli każdego niechronionego magicznie umysłu, o ile zna język ojczysty danej istoty, ew. tylko emocje, jeśli go nie zna.

Koncentrując się, iluzjonista może wywołać efekt Sugestii u tej postaci, jeśli nie wykona ona udanego % rzutu na odporność nr 2. Podczas każdej rundy rzucający czar może penetrować umysł wyłącznie jednej istoty w swoim otoczeniu.



CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG X

KAPRYS (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 iluzjonisty. 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).

AURA WŁADZY (Iluzja)

KRĄG: X (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (spec.)

OPIS: Po rzuceniu czaru iluzjonistę otacza magiczną aurą, która dwukrotnie zwiększa jego Charyzmę oraz moduluje jego głos tak, że każde rozsądne zdanie wypowiedziane przez iluzjonistę zależnie od MG i sytuacji uważane jest za prawdziwe. Aura władzy sprawia także, że wszyscy jego poddani znajdujący się w zasięgu głosu stają się fanatycznie posłuszni i gotowi do największych poświęceń (patrz opis Charyzmy). Gdy iluzjonista zostanie zaatakowany, przebywający w zasięgu jego głosu przyjaciele automatycznie wpadają w fanatyzm, zaś każda inteligentna istota (posiadająca co najmniej po 30 pkt INT i MD) atakująca iluzjonistę musi wykonać udany % rzut na odporność nr 1, w przeciwnym wypadku pada przed nim na twarz na rundę na POZ iluzjonisty, oszołomiona bijącym od niego majestatem.

Uwaga: Zdolność Trzeźwość umysłu oraz czary chroniące umysł są w stanie zabezpieczyć przed efektami Aury władzy.

PRZEJĘCIE ISTOTY (Zaklęcie)

KRĄG: X (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Przy pomocy tego czaru iluzjonista może przejąć całkowitą kontrolę nad umysłem dowolnej istoty, która nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 3. Iluzjonista 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 iluzjonisty i rozproszenie oczarowania mogą wyzwolić spod wpływu Przejęcia istoty.

WIR (Czar specjalny)

KRĄG: X (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne (spec.)

OPIS: Tworzy na określonym obszarze pochodzący z innego planu egzystencji wir energii, który jest w stanie porwać każdą istotę, o ile nie zdoła ona w porę opuścić tego miejsca. Aby tego dokonać należy wykazać się refleksem (udany % rzut na akt. SZ) oraz uskoczyć (udany % rzut na akt. ZR). Istota pochwycona przez wir jest przenoszona w losowe miejsce w promieniu k100 km, aczkolwiek istnieje szansa w wysokości 1%/POZ iluzjonisty, że trafi na losowy plan lub półplan egzystencji. W przypadku przeniesienia do innej Sfery Egzystencji należy sprawdzić % rzutem na odporność nr 4, czy porwana istota przeżyła tę podróż.

Uwaga: Wir jest w stanie pochwyć wszystkie przedmioty nie przytwierdzone na stałe do podłoża.

ROZDWOJENIE JAŻNI (Szok)

KRĄG: X (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (3 rundy/POZ)

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 nieuwierzenia (zależnie od sytuacji).



CZARY ILUZJONISTYCZNE - KRĄG I Specjalny

ILUZYJNA ARMIA (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

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

OPIS: Tworzy półrzeczywiste w pełni wyekwipowane w broń i typowe dla danej formacji zbroje oddziały wojowników całkowicie posłusznych iluzjonistom. Żołnierze ci posiadają maksymalne dla danej rasy i POZ współczynniki. Najczęściej są to wojownicy z 0 POZ, jednak istnieje szansa w wysokości 10%, że będą na 1 POZ, 1% na 2 POZ, 0,1% na 3 POZ, itd. Jedną taką postać można zniszczyć poprzez udane niewierzenie, a poza tym traktuje się ją jako normalną żywą istotę.

BURZA MÓZGÓW (Szok)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

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

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

OPIS: W każdej rundzie działania czaru iluzjonista wywołuje zamęt w umysłach wybranych (np. wrogich) pobliskich istot, co sprawia, że ich TR, OB, UM, ZR, SZ (całkowita), odporności psychiczne oraz szansa wykonania wszelkich czynności spada o 1%/POZ iluzjonisty. Każda ofiara, która w danej rundzie nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 4 pada na okres całego dnia z pomieszаныmi zmysłami, tzn. nie reaguje na jakiegokolwiek odczucia, itp. Istnieje ponadto szansa w wysokości 1%/POZ iluzjonisty, że stan ten będzie permanentny, o ile taka istota ponownie nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 4.

ILUZJA DOSKONAŁA (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1000

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Iluzjonista sprowadza z Planów Iluzyjnej Magii dowolny jednolity, jednocześnie przedmiot, który kiedyś trzymał w ręku, ew. dowolną niemagiczną istotę lub nawet określone jednolite ukształtowanie budowli, które dobrze znał. Rzeczony obiekt jest rzeczywistością w tej Sferze Egzystencji, a ponadto posiada zdublowane cechy oryginału.

Istnieje szansa równa POZ iluzjonisty na możliwość powielenia w ten sposób dowolnej istoty lub magicznego przedmiotu pochodzących z Planu Egzystencji, na którym aktualnie przebywa czarodziej, jednakże obiekty dysponujące AntyMagią mogą w każdej rundzie działania czaru zniszczyć swój iluzyjny duplikat, o ile wykonają udany % rzut na AMg.

DUBLER ILUZJI (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 4)

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

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: W zależności od ilości użytego PM iluzjonista sprowadza na określony czas z Planów Iluzyjnej Magii swój iluzyjny duplikat. Dubler jest rzeczywistością na bieżącym Planie Egzystencji i dysponuje analogicznymi cechami, zdolnościami, umiejętnościami, itp. jak właściwy iluzjonista. Duplikat podlega takim samym ograniczeniom, jak właściwy iluzjonista, np. męczy się, nie potrafi rzucać czarów, których formuł nie poznał, jednakże nie podlega wpływowi naturalnej starości, itp. Po ew. śmierci iluzjonisty dubler jest w stanie do końca czasu działania czaru zachowywać się tak, jakby chciała tego jego rzeczywista (była) matryca.

CHAOS (Czar specjalny)

KRAĞ: I Specjalny (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 150

CZAS RZUCANIA: 1 runda

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, iluzjonista jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji iluzjonista 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 iluzjonisty). 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 dziać się 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 paladynskie zaklęcie Ustanowienie prawa. W niektórych sytuacjach (inne Sfery Egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

Czary Dodatkowe

KRĄG I

PAJĘCZY CHÓD (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 3 segm.

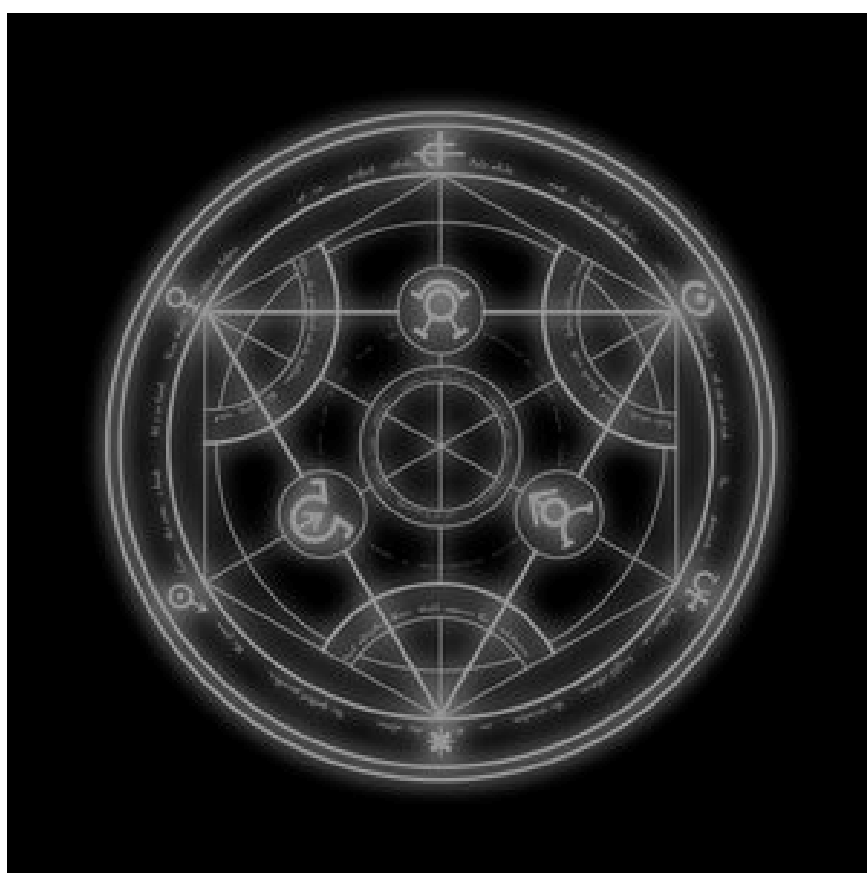
ZASIĘG: Dotyk

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. 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.

Czary alchemiczne



CZARY ALCHEMICZNE - KRAĞ I

ROZPOZNANIE TRUCIZNY (Truczna)

KRAĞ: I (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja lub ekwiwalent

OPIS: Czar wykrywa obecność trucizny we wskazanej substancji, określa jej siłę, efekt działania (dokładnie), przybliżoną trwałość (w zaokrągleniu do dni) oraz, zależnie od MG, inne przybliżone właściwości lub cechy. Manipulacje tak rozpoznaną trucizną są łatwiejsze (patrz czar Spreparowanie trucizny). W niektórych przypadkach MG może dać wskazówki dotyczące antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10-50 pkt. zwiększyć odp. na taką truciznę.

DYMNY OBŁOCZEK (Gazy)

KRAĞ: I (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (spec.)

OPIS: We wskazanym miejscu wywołuje obłoczek ciemnego dymu, o ile nie ma silnego wiatru. Dymny obłoczek całkowicie uniemożliwia widzenie zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na alchemików z UM powyżej 150 pkt. oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmurki zmniejsza TR i wykonywane zdolności do połowy. Postacie przebywające w obłoczku i zachowujące się cicho są niewidoczne i niewyczuwalne węchem dla istot z zewnątrz. Czarem tym można w niektórych wypadkach (zależnie od MG) wywołać dezorientację, a nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. O ucieczce zwierzęcia, przy którym powstał obłoczek decyduje % rzut na jego odp. nr 2. Obłoczek skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (fiolce) uaktywnia się po jego rozbiciu. Aby czar pozostał w fiołce należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko ją zakorkować (najlepiej mieć do tego pomocnika). Uda się to, jeżeli korkująca postać wykona udany % rzut na akt. SZ.

OGNIK (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: średni

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (spec.)

OPIS: Miejsce, na które rzucono Ognik rozbłyska światłem, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub w półmroku normalną jasność.

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

Wrażliwym na światło martwiakom Ognik, rzucony bezpośrednio na ciało zadaje 100 ran. Sam płomyk w tym momencie automatycznie znika.

SKLEJENIE (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień + 10 godzin/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: maks. powierzchnia 100 cm²

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

STRĄCENIE OSADU (Trucizna)

KRAĞ: I (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: specjalny

OBSZAR DZIAŁANIA: maks. 10 litrów + 1 litr/POZ

OPIS: Z danej np. zanieczyszczonej cieczy wytrąca osad na dno, tak, że górna część jest jego pozbawiona (np. czysta, zdatna do picia). Jest to w miarę skuteczny sposób pozwalający uchronić pijącego z górnej warstwy od zarazków, zanieczyszczeń i wielu trucizn. Czar nie oddziela związków chemicznych, które weszły w reakcję z daną cieczą.

OSMALENIE (Zionięcia)

KRAĞ: I (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1m² + 1m²/5 POZ alchemika

OPIS: Pokrywa daną powierzchnię () czymś w rodzaju trudno zmywalnego (min. 1 dzień) czarnego pyłu, który całkowicie ją zasłania. W wypadku osmalenia twarzy postać musi wykonać udany % rzut na odp. nr 7, albo łzawi dopóki nie umyje (przez k10 rund) oczu. Łzawienie utrudnia TR, OB, UM i wykonywane czynności o 20 pkt. W wypadku powtórnego osmalenia efekty te nie mogą się nakładać. Do rzucenia tej formy czaru Alchemik musi wykorzystać grudkę ziemi, popiołu lub podobnej substancji.

OCZYSZCZENIE WODY (Trucizna)

KRAĞ: I (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr + 1 litr/3 POZ

OPIS: Zanurzenie palców w cieczy (roztworze wodnym) powoduje jej oczyszczenie z osadów, soli, zanieczyszczeń, itp. Wszystko z czego ciecz została oczyszczona zostaje na dłoni. W niektórych wypadkach czar oczyszcza z trucizn, nieświeżości wody, chorób, zgnilizny, itp. (zależnie od MG). W roztworach innych niż wodne działanie czaru zależy od rodzaju cieczy i decyzji MG.

RYSA (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

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

OBSZAR DZIAŁANIA: rysa dług. k10cm + 1cm/POZ, ew. mniej

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

Uwaga: Podczas rzucania czaru na żywą istotę Alchemik musi mieć w ręku ostry przedmiot, którym "naśladuje" na sobie zadawane rany-rysy.

WYKRYCIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku wybranej istoty

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

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)

KRAĞ: I (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

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

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 istota lub przedmiot)

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

Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś, jeśli jest wytrącony z równowagi 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 jest to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM alchemika.

Uwaga: Rzucony na istotę spadającą, z reguły o połowę zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar przestaje działać.



ŻRĄCA PLAMA (Kwas)

KRAĞ: I (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: k10 rund (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: k10cm² + cm²/3 POZ

OPIS: Pokrywa daną powierzchnię plamą silnie żrącego kwasu. Jeżeli plama znajduje się na martwej, nie będącej kamieniem substancji, to w każdej rundzie zadaje tej materii 1 uszkodzenie/cm² pokrytej powierzchni. W wypadku nałożenia takiej plamki na gołą skórę (o wyparowaniach mniejszych niż 50), kwas zadaje w każdej rundzie 10 obrażeń/cm² pokrytego ciała oraz zmniejsza UM ofiary o 20 pkt. Wykonanie w danej rundzie udanego % rzutu na odp. nr 8 powoduje, że w tej rundzie ofiara nie podlega efektom czaru. Rany od kwasu można jedynie wyleczyć skutecznymi wobec poważnych obrażeń czarami. W wypadku poranienia oka postać przestaje na nie widzieć i może być tylko uleczona magicznie. Czar można rzucić także selektywnie, na wybrane miejsce. Aby umieścić go na powierzchni koła o średnicy ok. 15cm (np. na głowie, ręku) trzeba wykonać udany % rzut na UM zmniejszone o 50 pkt., zaś w przypadku bardzo małych celów (oczy, usta, run) nawet o 75-100 pkt. (zależnie od MG). Nieudany z powodu tych ograniczeń % rzut na UM powoduje, że czar nie działa, ale nic ponadto.

CZARY ALCHEMICZNE - KRAĞ II

BALSAM (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr łożu (płynnego tłuszczu zwierzęcego)

OPIS: Pozwala umagicznic naturalny tłuszcz zwierzęcy tak, że po nasmarowaniu nim ciała rany goją się dwukrotnie szybciej, tzn. postać ma dwukrotnie efektywniejszą zdolność zdrowienia. Czar traci swą moc w momencie rozkładu tłuszczu, a więc czas jego działania jest zależny od temperatury, jakości tłuszczu, itp. (generalnie od MG). Tłuszcz może być chroniony przed rozkładem za pomocą czaru Konserwacja.

Z 1 litra potraktowanego tym czarem łożu uzyskuje się 5 porcji balsamu, przy czym 1 porcja starcza na 0,5 metra wzrostu postaci. Wylanie 2 porcji balsamu na rany powodujące pogłębianie się agonii wystarczy do jej zatrzymania (traci się na to 2 rundy). To samo może dotyczyć słabszych trucizn o działaniu raniącym.

W połączeniu z niektórymi efektami (niektóre zioła, substancje, komponenty) czar może mieć inne zastosowania (zależnie od MG).

KONSERWACJA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr substancji (ew. kg)

OPIS: Daną objętość substancji trwale zamkniętą w naczyniu przechowuje w stanie jakby zmrózenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ew. również przed odmagicznieniem (zależnie od MG), aż do momentu otwarcia naczynia. Czar przestaje działać także w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza.

Zakłęcie to można także wykorzystać w innych sytuacjach (zależnie od MG) np.: może zahamować gangrenę (czy inne zatrucie), jeśli odpowiednio zabezpieczyć chorą część ciała przed zewnętrznym środowiskiem, albo powstrzymać regenerację szybko odradzających się cząstek (odpowiednio małych) niektórych istot (np. trolli). W wersji bojowej czar może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedynczej gałki ocznej, z tym że jest to skuteczne, jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odp. nr 3. Nacięcie oka lub czar Leczenie ślepoty mogą zniwelować ten efekt.

NAWIERZCHNIA (Petryfikacja)

KRAĞ: II (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 m² + 1 m²/5 POZ

OPIS: Czar jest w stanie zmienić daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię na np. matową, spękaną, połyskliwą, itp., a także w niektórych wypadkach zmienić jej barwę (np. wynikająca od kąta padania na nią promieni słonecznych).

Tworząc śliską nawierzchnię można spowodować przewrócenie się walczących na niej postaci (udane gdy nie wykonają one udanego % rzutu na akt. ZR). W innym przypadku, tworząc zwierciadło na tarczy częściowo uodparnia się na ataki wzrokowe np. meduzy. Potraktowana tym czarem powierzchnia fizycznie jest nadal tym samym materiałem i nie można nim stworzyć nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na drewnie, czy na wielu odmianach minerałów.

MANIPULACJA CIEPLNA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

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

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

DRAŻENIE (Petryfikacja)

KRAĞ: II (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Po nałożeniu dłoni na określone podłoże, czar w następnej rundzie tworzy pusty otwór o powierzchni ok. 100 cm² (10cm/10cm) i głębokości 1 cm. Po każdej rundzie działania czaru powiększa się on o głębokość 2cm. Czar ten jest w stanie przenicować każdą niemagiczną i nie sypką substancję lub przedmiot, zadając 1 uszkodzenie na POZ Alchemika w każdej rundzie działania. U większości całkowicie unieruchomionych istot (poruszenie się ofiary, ew. przedmiotu przerywa czar) umiejętnie umiejscowiony np. na głowie, kręgosłupie powoduje w 2-3 rundzie natychmiastową śmierć lub paraliż (aczkolwiek w wypadku "pancernych" istot, skalnego podłoża lub "twardego" okrycia ciała np. cięższą zbroją, MG może wydłużyć czas drażenia. Czar działa również na golem, zadając im 2k10*10 obrażeń/rundę, ew. "zabija" gdy zostanie umiejscowiony nad (ukrytym) ośrodkiem kierującym ich wolą.

WYWOŁANIE/POWSTRZYMANIE ODORU (Gaz)

KRAĞ: II (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

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

ROZGRZANIE/OSTUDZENIE SUBSTANCJI (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.(1 kg/POZ)

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

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE MIKSTURY (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stałe)

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

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



OCZYSZCZENIE SUBSTANCJI (Trucizna)

KRAĞ: II (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji

OPIS: Działając słabym kwasem jest w stanie oczyścić mechaniczno-chemicznie określoną ilość substancji od niepożądanych dodatkowych elementów, takich jak: ścięgna, nerwy, skrzepla krew, błoto, piasek. Dzięki temu szansa wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur jest z reguły o połowę większa niż normalnie. Czar ten stosuje się głównie do oczyszczania komponentów potrzebnych do wyrobu magicznych ekstraktów, jednakże nadaje się też do oczyszczania np. jedzenia z tym podobnych zanieczyszczeń.

Uwaga: Czar zużywa jednorazowo ok. 10cm sześciennych wspomnianego kwasu.

ROZPOZNANIE ZAPACHU (Gaz)

KRAĞ: II (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 2 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (ew. 1 porcja)

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

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

CZARY ALCHEMICZNE - KRĄG III

ROZPOZNANIE MINERAŁU (Zakłęcie)

KRĄG: III (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 3

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (ew. 1 porcja)

OPIS: W dowolnej porcji czystego minerału wykrywa jego naturalną przynależność systematyczną (do jakiej grupy związków należy) i właściwości, jak: efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne.

Uwaga: Niekiedy czar ten może nasunąć informacje co do wartości lub wykorzystania minerału, czy co do zabezpieczenia się przed ew. jego działaniem (itp.).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE (Energia)

KRĄG: III (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar rzucony jako Przyspieszenie dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci. Często pozwala to (odpowiednio do nowej SZ) zwiększyć liczbę ataków w rundzie.

Rzucenie Spowolnienia powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się dwukrotnie. W tym przypadku, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia, musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

STWORZENIE POWIETRZA (Gaz)

KRĄG: III (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: spec. (dotyk)

CZAS DZIAŁANIA: stałe (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1m³/POZ w ciągu rundy

OPIS: Koncentrując się Alchemik jest w stanie stworzyć przy pomocy małej ilości wody (ok. 10cm³) czyste powietrze (możliwe do oddychania dla ludzi), ale pod ciśnieniem nie większym niż dwukrotnie od normalnego.

Uwaga: Czarem tym można np. dwukrotnie podsyć siłę raniącą ognia (itp.).

SPREPAROWANIE TRUCIZNY (Trucizna)

KRĄG: III (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. wprost ze źródła) wodę czar umagicznia tak, że staje się ona dowolną trucizną, z tych, których efektów rzucający doświadczył kiedyś osobiście. Warunkiem stworzenia takiej trucizny jest więc fakt, że Alchemik przeżył jej działanie oraz, że pamięta najistotniejsze o niej informacje.

Szansa powstania tej trucizny (o ile nie posiada się pełnej receptury) równa jest 1/10 MD + 1%/POZ Alchemika. Wartość tą można zwiększać po 10% za: posiadanie próbki tej trucizny; fakt, że kiedyś się już ją identyfikowało; za rozpoznanie jej działania odpowiednim czarem; za wcześniej jej zrobienie oraz za każde 100 pkt. posiadanych UM. Czarem tym uzyskuje się 1 porcję/POZ Alchemika wodnego roztworu danej trucizny. Wiele trucizn w tej postaci nie działa lub ma zmienione właściwości. Aby uzyskać np. sproszkowaną truciznę należy strącić osad (odpowiednim czarem) lub odparować wodę bez jej podgrzewania (najlepiej czarem). Antyodporność takich trucizn najczęściej (zależnie od MG i typu substancji) jest analogiczna do aktualnej antyodporności (względem czarów) Alchemika.

Uwaga: Zabrudzenie lub wymieszanie z inną substancją, temperatura, itp. czynniki są w stanie zneutralizować lub zmienić działanie trucizny. Poza tym wietrzeje ona już po jednym dniu, jednakże nie dotyczy to trucizn pod postacią proszku lub zabezpieczonych czarem Konserwacja.

NEUTRALIZACJA MIKSTURY (Zakłęcie)

KRAĞ: III (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe (ew. 10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr/POZ (ew. spec.)

OPIS: pozwala zubożyć działanie małej ilości mikstury (np. trucizny) na stałe, ew. czasowo, jeśli będzie się to robiło na większej jej ilości (maks. 1m3/POZ Al.).

Uwaga: Czar nie wpływa na efekty poczynione przez działanie mikstury (nie działa wstecz).

CIECIE MATERII (Petryfikacja)

KRAĞ: III (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: spec. (bliski/dotyk)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: szer. 1cm, dług. i głęb. 1cm/POZ

OPIS: Alchemik tnie każdą powierzchnię, wiodąc palcem wzdłuż linii cięcia. Określa głębokość i szerokość cięcia. Ciecienie materii powoduje 3 uszkodzenia/POZ alchemika, zaś istotom żywym zadaje 30 obrażeń/POZ alchemika. Liczba obrażeń zmniejszana jest o wyparowania na obrażenia ciete. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń stanowi uszkodzenia pancerza. Ciecienie można dokonywać także na odległość (zasięg bliski), jednak traci ono na precyzji, a obiekt wykonuje % rzut na petryfikację. Udany rzut oznacza, że czar w danej rundzie nie zadziałał.

OCZYSZCZENIE POWIETRZA (Gaz)

KRAĞ: III (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: objętość 5 pól + 1 pola/POZ

OPIS: Oczyszcza powietrze w danej przestrzeni z wszelkich innych gazów (np. trujących), itp.

Uwaga: Czar słabo działa w przypadku jakichkolwiek podmuchów powietrza, jak np. przeciagi, wiatry, albo w wypadku specyficznego magicznego zatrucia, itp.

OBŁOCZEK NIEWIDZIALNOŚCI (Gaz)

KRAĞ: III (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2m3 + 1m3/5 POZ

OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) przezroczysty gazowy obłoczek, wewnątrz którego każdy przedmiot, ew. istota staje się niewidzialny dzięki otaczającym go załamaniom powietrza, jednakże jakakolwiek czynność agresywna, hałaśliwa, itp. wykonywana przez postać wewnątrz obłoczka rozprasza go. Wyjątkowo jednakże, czyniąc to powoli i delikatnie (MG może wymagać np. % rzutu na akt. ZR) można opuszczać obłoczek lub ponownie doń wchodzić. Sam obłoczek jest niewidzialny, jednakże wykrycie niewidzialności, gazu, magii, itp. powoduje jego odkrycie (ale nie tego co jest wewnątrz niego. Rozproszenie magii, iluzji, silniejszy podmuch wiatru, itp. czynniki likwidują najczęściej ten obłoczek.

Uwaga: Czar chroni przed wzrokiem żywych i martwych (!) istot (także smoków), ponadto postaci wewnątrz niego jest łatwiej zaskakiwać przy wyjściu z obłoczka (% rzut na zaskoczenie liczony jest względem połowy akt. SZ ofiary), a postać broniąca się biernie wewnątrz niego ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

SKRUSZENIE SUBSTANCJI (Petryfikacja)

KRĄG: III (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ew. 1m³/50 UM

OPIS: Powoduje pęknięcia określonej stałej, niemagicznej, w miarę jednorodnej substancji jak: drewno, metal (z wyjątkiem mitrylu), kamienia, widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu. Żywym i animowanym istotom zbudowanym z tych substancji czar zadaje k10*10 ran na każde 2 POZ Alchemika.

Uwaga: Jeżeli postać jest okryta zbroją, to czar zawsze działa na największą, zewnętrzną jej część.

WYBUCH (Energia)

KRĄG: III (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

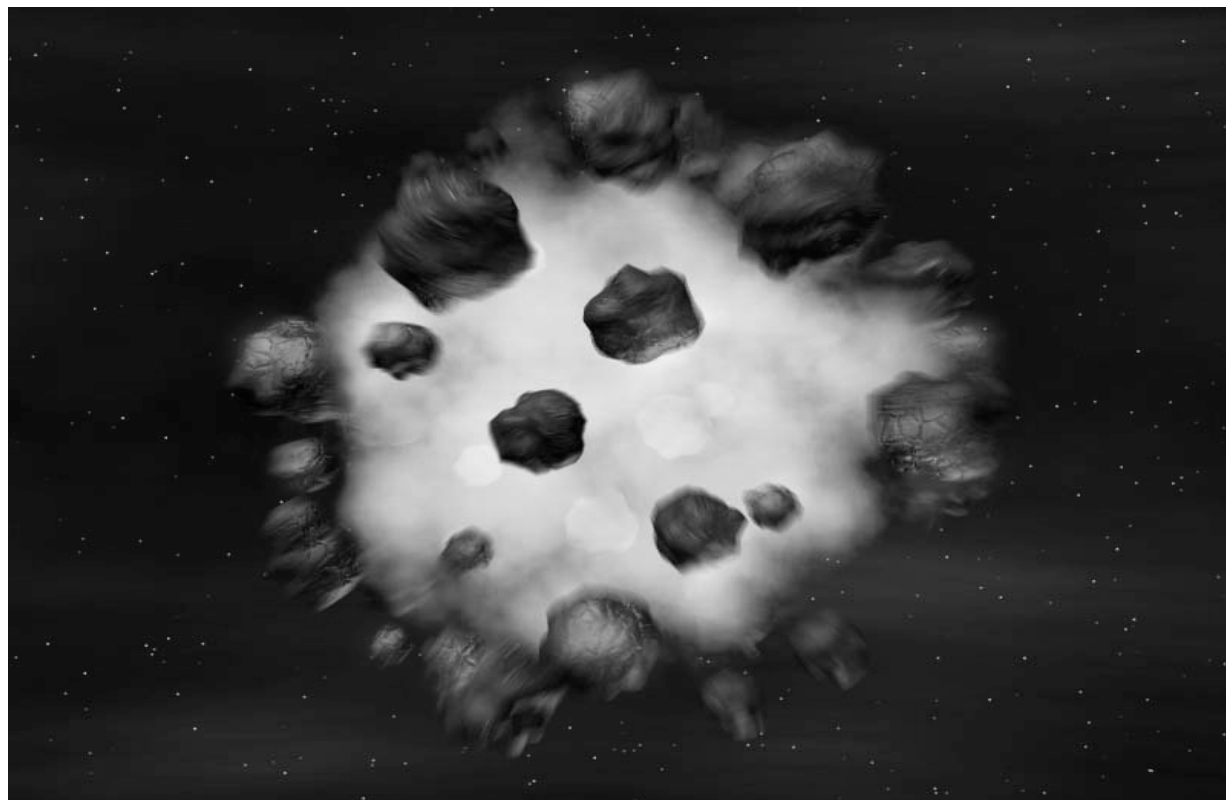
ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 2 metry wokół, ew. 1 pole

OPIS: Na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch energii, niszczący wszystko, co znajduje się w jego zasięgu. Fala cieplna spowodowana tym wybuchem zadaje k10*10 obrażeń + 10 obrażeń/POZ alchemika, ew. połowę, jeżeli ofiara wykona udany % rzut na odp. nr 8. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wielkości 1/10 siły wybuchu. Postacie znajdujące się obok epicentrum (1 pole wokół) odnoszą połowę obrażeń. Wszystkie przedmioty i postacie, które są w epicentrum i mają masę mniejszą od 10 kg (40 SF)/POZ Alchemika są odrzucane na odległość k5 m, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 ran (przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak) od wstrząsu przy upadku. W przypadku delikatnych np. szklanych przedmiotów należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu. Istoty (ew. przedmioty) cięższe i poza epicentrum muszą wykonać rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG), inaczej ulegają przewróceniu (ew. przesunięciu).

Czaru można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozów) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do epicentrum. W takim przypadku istoty żywe otrzymują k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ alchemika, zaś rzeczy - uszkodzenia dziesięciokrotnie większe.



CZARY ALCHEMICZNE - KRĄG IV

ODWODNIENIE (Czar specjalny)

KRĄG: IV (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ (ew. 1 litr/POZ)

OPIS: Czar rzucony na małą ilość cieczy pozbawia ją średnio 90% wody, jednakże jeżeli woda zawarta w cieczy stanowi związek chemiczny z daną cieczą, to czar nie działa. Jeżeli czar zostanie rzucony na stałą substancję, to z 1 kg wydziela ok. 10% jej stanu wody na zewnątrz (którą ew. można pobrać do wcześniej przygotowanego naczynia). W niektórych przypadkach odwodnionym substancjom wykonuje się % rzut na trwałość (np. zmniejszoną o 10%), czy ich właściwości nie uległy zmianie (zależnie od MG). Bezpośrednio rzucony na istotę żywą (trzeba ją dotknąć do miejsca niczym nie chronionego) zadaje 10 ran/POZ Alchemika i postarza o 1 rok/2 POZ Alchemika, przy czym po określonym nawodnieniu (k100 dni na każdy odwodniony 1 kg) najczęściej (zależnie od MG) stan ten się cofa.

Uwaga: Czar służy głównie do odwadniania (stężenia) takich związków, jak alkohole, kwasy, zasady, trucizny, itp., co niekiedy zmienia ich właściwości (np. zwiększa antyodporność).

ISKRY (Elektryczność)

KRĄG: IV (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: runda + runda/100 UM

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 pole/5 POZ wokół)

OPIS: Wywołuje w danym miejscu wyładowanie elektryczne widoczne jako snop iskier, któremu towarzyszą efekty świetlne i dźwiękowe. Nie przyzwyczajone do tego istoty o małej INT (poniżej 50), zwierzęta, itp. są w stanie uznać ten widok za przerażający i muszą odeprzeć strach (% rzutem na odp. nr 2) inaczej uciekają (aż na początku którejś kolejnej rundy nie odeprą strachu). Czar jest w stanie zapalić łatwopalne materiały, ponadto istotom znajdującym się na danym polu zadaje k10 ran/POZ Alchemika od elektryczności, ew. połowę po udanym jej odparciu (% rzutem na odp. nr 9). Dodatkowo rzucanie czarów na takim obszarze jest niemożliwe.

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

POWIETRZNA OTOCZKA (Gaz)

KRĄG: IV (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Wytwarza wokół postaci powietrzną otoczkę, która chroni przed działaniem każdego gazu, oraz przed brakiem powietrza (działa także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na wierzch). Czar chroni także przed dotknięciem przez istoty eteralne, oraz wszelkie gazowe, itp. W warunkach beztlenowych umożliwia oddychanie. Z reguły (decyduje MG zależnie od sytuacji) czar obniża o połowę szkodliwe skutki niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się, itp.

WYDZIELENIE SUBSTANCJI (Energia)

KRĄG: IV (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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

OPIS: Z określonej mieszaniny substancji wydziela określony składnik np. z błota czystą wodę. Może też z martwego ciała oddzielić wybraną tkankę np. skórę, mięśnie, kości, itp., ew. wykroja jego część. Umożliwia to ze 100% efektywnością oddzielać komponenty z danego organizmu. Czar potrafi też luźną mieszaninę jednolitych mineralnie substancji mechanicznie rozdzielić (posegregować na podstawie różnic ciężaru właściwego) na poszczególne ich grupy (np. rozdziela lekkie opiłki mitrylu lub amandytu od ciężkich żelaza, itp. zależnie od MG). Nie rozdziela związków chemicznych. O tym, jakie składniki mogą zostać wydzielone decyduje MG.

STWORZENIE MIKSTURY (Polimorfia)

KRĄG: IV (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Używając tego czaru oraz odpowiedniego komponentu i porcji wyjątkowo czystej wody (źródlanej lub magicznie oczyszczonej) alchemik otrzymuje miksturę. Posiada ona jedną cechę użytego komponentu. Czar przenosi tylko cechy bierne i protekcyjne. Na przykład mikstura stworzona z komponentu z trolla umożliwia regenerację analogiczną jak w jego wypadku, a z czerwonego smoka daje niewrażliwość na ogień.

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

MANIPULACJA ŚWIETLNA (Energia)

KRĄG: IV (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: maks. 1 pole + 1 pole/POZ wokół

OPIS: W każdej rundzie koncentracji Alchemik jest w stanie zmienić jasność danego światła lub ciemności dwukrotnie w dowolną stronę. Taka zmiana jasności podwyższa/obniża dwukrotnie jego zasięg, zadawane przez nie ew. rany (zależnie od MG, ale najczęściej też 2-krotnie na każdą rundę trwania np. w wypadku martwiaków), a także jego wpływ oślepiający na oczy. W rundzie, w której alchemik się nie koncentruje pozostaje ostatnio uzyskany stopień jasności, natomiast po zakończeniu czaru jasność wraca do pozycji wyjściowej.

Uwaga: Zależnie od MG można przyjąć, że jedno przejście jasności będzie np. z mroku tworzyło półmrok, z półmroku naturalną jasność, z naturalnej jasności słoneczną jasność, ze słonecznej jasności oślepiającą jasność, itp. (np. odwrotnie).

ANTIDOTUM (Trucizna)

KRĄG: IV (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec. (ew. stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr (spec.)

OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. wprost ze źródła) wodę, czar umagicznia tak, że staje się ona antidotum na działanie wszelkich trucizn (nie regeneruje już poczynionych szkód). Dopiero kilka łyków takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość antidotum (połowa powyższej porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maksimum 10 rund/POZ przed) pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund (uwzględnia to trucizny działające z opóźnieniem).

Jakiegokolwiek zanieczyszczenie antidotum rozmagicznia je, zaś po upływie dnia rozmagicznia się samoistnie, aczkolwiek w tym przypadku użycie czaru Konserwacja zachowuje na stałe właściwości mikstury.

WZMOCNIENIE CZARU (Energia)

KRAĞ: IV (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar

OPIS: Zwiększa Antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny przed nim wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, a dopiero po tym zmniejsza o Antyodporność wynikającą z POZ i UM alchemika.

WYKRYCIE WARTOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot

OPIS: Ustala przybliżoną wartość określonego, pojedynczego przedmiotu (z dokładnością do ok. 10%, a w przypadku magicznego przedmiotu ok. 50%). Czar też ma szansę w wysokości 5%/POZ alchemika wykryć wartość przedmiotów o ukrytej magicznie wartości.

Uwaga: Wartość jest ustalana według cen rodzimych alchemika (tzn. w innych krainach wartość przedmiotu może być inna).



KWASOWY ROZPRYSK (Kwas)

KRAĞ: IV (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

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

OPIS: Rozpyla w powietrzu małą ilość stężonego kwasu (10cm³ o stężeniu min. 50%). Chmura kwasu niszczy wszystko wokół i opada na ziemię. Żywym istotom zadaje ona k100 obrażeń + 1 obrażenie/1% stężenia kwasu, ew. połowę po udanym % rzucie na odp. nr 8. Przedmiotom i substancjom wrażliwym na kwas (np. metalom), zadaje 1 uszkodzenie/10% stężenia, (min. 5). Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd. (zależnie od MG).

CZARY ALCHEMICZNE - KRAĞ V

SPREPAROWANIE NARKOTYKU (Trucizna)

KRAĞ: V (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (spec.)

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

OPIS: Czar rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (min. 0,1 kg/litr) niektórych ziół. Właściwie nie jest ważne jakie zioła były użyte - byle by miały w sobie dużo wonnego "soku". W trakcie rzucania czaru alchemik ustala jakie działanie ma mieć narkotyczny wywar. Po rzuceniu czaru nie można już zmienić właściwości mikstury. Rzucający czar może wybrać jeden z poniższych rodzajów działania: nasenne - w każdej rundzie postać, która wypija wywar wykonuje % rzut na odporność nr 2; nieudany wynik oznacza uśnięcie.

miłosne - po wypiciu postać czuje się strasznie podniecona; co rundę sprawdza się % rzutem na odporność nr 2, czy żąda zapanuje nad rozsądkiem.

halucynogenne - ofiara musi po wypiciu sprawdzić % rzutem na odporność nr 1, czy nie ma halucynacji (efekt zależy od sytuacji i MG).

hipnotyczne - działa od momentu, gdy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzała jej w oczy i wymówiła jej imię; sprawdza się co rundę % rzutem na odporność nr 1.

otumanienia - sprawdza się co rundę % rzutem na odporność nr 4, czy ofiara nie straciła poczucia rzeczywistości.

itd. - zależnie od alchemika i zgody MG; nigdy jednak nie wywołuje ran i nie zabija.

Wszelkie właściwości narkotycznych mikstur zanikają po jednym dniu, bez względu na to, czy zostały wykorzystane, czy nie. Czar Konserwacja dowolnie przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres jej działania na ofiarę - 1 dzień.

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

OGNIOWY PODMUCH (Ogień)

KRAĞ: V (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

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

OPIS: Zwykle czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd. (zależnie od MG). Jeżeli zostanie rzucony na intensywnie płonący ogień o niewielkiej powierzchni (min. rozmiarów silnie rozpalonej pochodni) wywołuje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala palne rzeczy, jeżeli nie został wykonany % rzutu na wytrzymałość. Zadaje im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie % rzut na wytrzymałość był nieudany. Żywym istotom czar ten zadaje 2k10x10 obrażeń od poparzeń. Przy udanym % rzucie obronnym na odporność nr 8 otrzymuje się tylko połowę obrażeń. Dodatkowe rany w kolejnej rundzie mogą zadać łatwopalne przedmioty, które się uprzednio zapaliły. W wypadku użycia do tego czaru silnego magicznego źródła ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia czar ten zadaje dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.

OŚLEPIAJĄCY WYBUCH (Energia)

KRAĞ: V (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

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

OPIS: Czar ten działa pod każdym względem analogicznie do czaru Wybuch, jednakże dodatkowo towarzyszy mu oślepiający błysk. Wydzielające się światło jest tak intensywne, że uszkadza (na k10 godzin) oczy wszystkich istot, które spojrzały na błysk i nie wykonały udanego % rzutu na odporność nr 5. Martwiakom wrażliwym na światło czar zadaje dodatkowo 2k10x10 obrażeń, albo nawet automatycznie je zabija, jeśli znalazły się w epicentrum i nie wykonały udanego % rzutu na połowę wartości odporności nr 5.

OBŁOK LEKKOŚCI (Gaz)

KRAĞ: V (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny (spec.)

OPIS: Wytwarza w danym miejscu bardzo zbity, zwiewny, półprzezroczysty gazowy obłoczek. Jest on w stanie unieść ciężar do 10kg/POZ alchemika. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, zbyt energiczne ruchy, za duży ciężar, itp. czynniki powodują zniszczenie i rozwianie się obłoczka.

Poza szczególnymi wypadkami (np. silny wiatr) obłoczek ten porusza się z maksymalną szybkością równą 5 metrów na rundę. Zwolnienie/przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie się i opadanie jest możliwe dzięki umiejętnym ruchom ciała. Osoba nie przeszkolona musi zdobyć doświadczenie w kierowaniu w trakcie lotu.

Osoba siedząca na obłoczku ze skrzyżowanymi nań nogami jest w stanie z niego (jeżeli potrafi) np.: komenderować, rzucać przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich luków. W takiej rundzie obłoczek nie może być jednak kierowany.

MAGICZNE PERFUMY (Gaz)

KRAĞ: V (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec.

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

OPIS: Czar rzuca się podczas gotowania nieskazitelnie czystej wody z dodatkiem spirytusu i odpowiedniej ilości (min. 0,1kg/litr) aromatycznych ziół. W trakcie rzucania czaru Alchemik ustala zapach, przy czym jest on zbliżony do użytych ziół, a jego siła zależy od ilości i jakości spirytusu, gdyż zapach rozchodzi się 1m wokół/10 ml użytego czystego spirytusu. Litr tak uzyskanego wywaru wystarcza na zrobienie 10 jednorazowych porcji (objętości 1/10 litra każda), których trwałość wynosi 1 dzień (choć Konserwacja wydłuża ją w nieskończoność). Działanie takich perfum objawia się wydzielaniem magicznej woni. Powąchanie jej w odpowiedniej sytuacji (np. oficjalnej) stwarza wrażenie, że postać ją wydzielająca ma dwukrotnie większą PR (otumania) i z postaci, które jednorazowo nie odeprą tej woni (% rzutem na odp. nr 7) czyni przyjaciół (jeśli były neutralnie nastawione) albo łagodzi wrogość (jeśli były źle nastawione). Często zapach ten pozwala powstrzymać agresję różnych istot, oczywiście, o ile nie daje się powodu ku temu (!). Od wyperfumowania woń taka działa k10*10 rund + 10 rund/POZ Alchemika, jednakże silny wiatr, smród, itp. czynniki skracają ten okres 10-krotnie.

Uwaga: Alchemik w trakcie rzucania czaru dodając szczyptę siarki jest w stanie stworzyć też działanie, które na odpowiedni czas może pozbawić zmysłu węchu istot, które wdychały ten zapach. Tak samo dodając kawałek części ciała (np. włos) jest w stanie stworzyć odmianę miłosnych perfum. Istota do której należał ten fragment ciała, jeśli wdycha ten zapach, to w każdej rundzie musi wykonać udany % rzut na odp. nr 7, inaczej zakochuje się (zostaje zauroczona adekwatnie do czaru Urok) w istocie, która go wydzielala.

OPÓŹNIENIE (Energia)

KRAĞ: V (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec. (do godziny/POZ, ew. +/- k10 rund)

OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar

OPIS: Czar opóźnia o dowolną zadeklarowaną przez Alchemika ilość czasu zadziałanie czaru rzuconego w następnej rundzie (na danym obszarze jego działania), przy czym istnieje szansa, że czar ten zadziała o k10 rund wcześniej (1-10%) lub później o k10 rund (91-100%), ale najczęściej działa w deklarowanym momencie (11-90%).

Uwaga: jeżeli opóźniany czar wymaga kontroli Alchemika po jego rzuceniu, to (zależnie od MG) może on np. nie zadziałać.

SKROPLENIE (Gaz)

KRAĞ: V (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześciennie + 1 pole/2 POZ

OPIS: Dana objętość wilgotnego powietrza, gazowej chmury, itp. jest skraplana, przy czym z objętości 1 pola uzyskuje się ok. k100cm³ cieczy.

ZŁOTO GŁUPCÓW (Polimorfia)

KRAĞ: V (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 5

ZASIEĞ RZUCANIA: dotyk

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

CZAS DZIAŁANIA: godzina/POZ

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

OPIS: Określoną ilość krążków metalu zamienia czasowo na identyczne w kształcie, ale o wszelkich parametrach złota (duży ciężar, złoty odblask, odpowiednia twardość), których autentyczność można wykryć jedynie chemicznie (nadal jest tą samą substancją) albo automatycznie wykrywa to każdy Alchemik i Iluzjonista. Po określonym czasie krążki same wracają do po przedniego wyglądu.

Uwaga: Alchemicy szafujący tym czarem są narażeni na wysokie kary nakładane przez praworządne władze, itp., ew. na samosądy ofiar.

SPREPAROWANIE KWASU (Kwas)

KRAĞ: V (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEĞ RZUCANIA: spec. (dotyk)

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Do rzucenia tego czaru niezbędne są 2 szklane, kilkilitrowe naczynia. Muszą być one połączone rurką, a ponadto jedno musi znajdować się nad drugim. W wyższym umieszcza się około 1 litra czystej wody i 0,5 kg substratu np. siarki, fosforu czy azotu lub innych pierwiastków. Można też stosować zastępczo substancję, która posiada dużą ilość danego pierwiastka np. odchody ptasie (guano), oczyszczone kości, saletra - w ilości ok. 3 kg. Po rzuceniu czaru na przygotowane składniki uzyskuje się kilkuprocentowy kwas. Jego moc równa jest 3%/POZ alchemika, jeżeli obróbce poddany był czysty pierwiastek lub 1%/POZ, jeżeli do stworzenia kwasu użyto jakiegos jego związku. Ilość uzyskanego kwasu wynosi 10 cm sześciennych/POZ alchemika.

Przechowuje się go w szklanych, szczelnie zamkniętych naczyniach. Litr kwasu wylany na gołe ciało zadaje k10x10 obrażeń + 1 ranę/1% stężenia. Jeżeli obłany ma grubą skórę, a % rzut na odporność nr 8 (kwas) jest udany, postać odnosi dwukrotnie mniej obrażeń. Jeżeli kwas zostanie chluśnięty w oczy, MG może założyć utratę wzroku.

Uwaga: W zależności od użytych składników i warunków pracy MG może lekko modyfikować stężenie i ilość uzyskanego kwasu.

OCIOSANIE (Polimorfia)

KRAĞ: V (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIEĞ RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: spec. (potencjalnie stały, po użyciu 1 godzina/POZ)

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

OPIS: Pozwala odcinać od bryły metalu, kamienia lub lodu płaskie fragmenty. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie heblem). Czar nadaje się też do ostrzenia broni, zwiększając jej naturalną skuteczność o 50% (bazową dla 100% biegłości), np. poddany działaniu tego czaru miecz typowy (długi) zamiast bazowej skuteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości, będzie miał skuteczność 180 obrażeń i w podobny sposób zwiększoną szansę TR. Przedmioty powstałe po zadziałaniu tego czaru mają dużo niższą wytrzymałość (decyduje MG). Oznacza to, że ulegają one kompletnemu stopieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ alchemika, który je ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów broń nie nadaje się już do niczego, nawet naprawy.

Uwaga: Umagicznienie ociosanej broni zwiększa dwukrotnie ilość możliwych do zadania nią skutecznych ciosów.

CZARY ALCHEMICZNE - KRĄG VI

EKSPLOZJA (Energia)

KRĄG: VI (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

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 alchemika od epicentrum) niszcząca moc wybuchu jest dużo większa niż na obrzeżach. Wybuch zadaje w centrum k100 obrażeń/2 POZ alchemika. 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 alchemika, 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) alchemik 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 alchemika, zaś wybrana przeszkoda uszkodzenia dwukrotnie większe.

OGNIOWA OTOCZKA (Ogień)

KRĄG: VI (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 12

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 6 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (spec.)

OPIS: Wokół wybranej osoby pojawia się płomienista otoczka, oddalona od ciała zaledwie o kilkanaście centymetrów. Całkowicie chroni ona przed każdym, nawet magicznym ogniem i zimnem. Dodatkowo umożliwia oddychanie w ogniu.

Każda istota lub przedmiot, które zetkną się z otoczką (np. istota atakująca bronią o zasięgu 0, łapami lub pyskiem) zostają ogarnięte płomieniami. Ogień zadaje ofiarom k100 obrażeń/2 POZ alchemika, ew. połowę po udanym % rzucie na odporność nr 8. Łatwopalne i drewniane przedmioty (lecz nie ekwipunek osoby pokrytej ogniową otoczką) muszą wykonać % rzut na wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza uszkodzenia równe 1/10 obrażeń zadawanych przez ogień. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli pierwszy rzut był nieudany - oznacza to, że przedmiot zajął się ogniem. Czar ma mały efekt uboczny - osoba chroniona otoczką doznaje 1 obrażenia w każdej rundzie trwania czaru i ma o połowę zmniejszone UM.

SFERA IZOLACJI (Energia)

KRĄG: VI (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (spec.)

OPIS: Chroni alchemika (wraz z ekwipunkiem) przed jednym wybranym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru Alchemik musi dokładnie określić przed jakim. Przykładowo czar może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni zawsze, bez względu na magię i siłę czynnika.

WYCIĄgniĘCIE ESENCJI (Gaz)

KRAg: VI (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 12

CZAS RZUCANIA: 6 rund

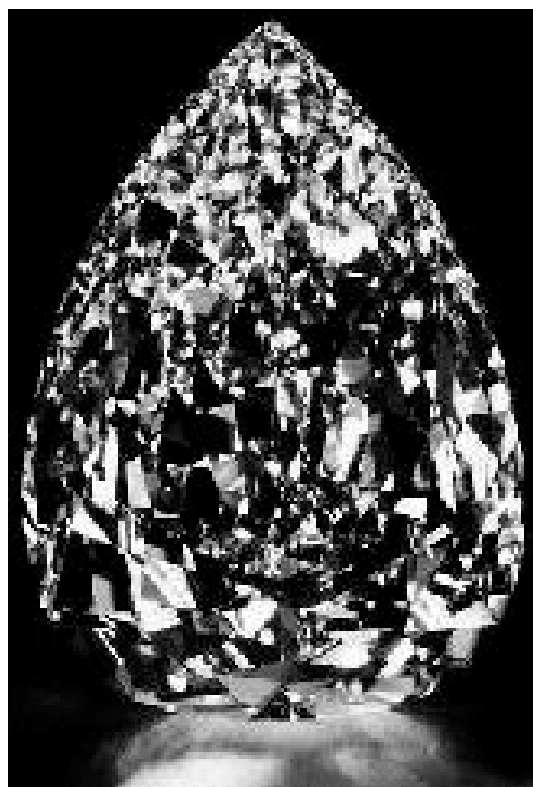
ZASIEg RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAłANIA: (stały)

OBSZAR DZIAłANIA: 1 porcja (z 1 kg materialnej substancji); spec.

OPIS: Czar ten umożliwia wyciągnięcie ekstraktu z określonej oczyszczonej, magicznej substancji, pozyskanej np. z organu jakiegoś specyficznego stwora. Wydzielona substancja zwana jest ekstraktem i odpowiednio spreparowana może służyć w celu sporządzenia np. mikstury magicznej, ładunku do różdżki magicznej, itp. Najbardziej znane esencje to: esencja petryfikacji z oczu bazyliuszka, esencja ognia do kuli ognia z żołądka czerwonego smoka, esencja latania ze skrzydeł demona lub dużego smoka, itd. Tak uzyskana esencja musi zostać natychmiast użyta do określonego celu albo zabezpieczona czarem Konserwacja w małym sterylnym, szklanym i zamkniętym naczynku.

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



STWORZENIE KLEJNOTU (Polimorfia)

KRAg: VI (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 60 + spec.

CZAS RZUCANIA: 6 rund

CZAS DZIAłANIA: stały

ZASIEg RZUCANIA: dotyk

OBSZAR DZIAłANIA: kamień (spec.)

OPIS: Czar przemienia zwykły kamień w nieoszlifowany kamień szlachetny. Trzeba wydać 2 PM na każdą 1 szt. złota zamierzonej wartości klejnotu. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny, a jego wielkość odpowiada żądanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu wielkość i wagę ustala MG. Alchemik może w ten sposób produkować kamienie szlachetne do maksymalnej wartości 500 szt. złota/POZ, jednakże gdy posiada księgę Alchemii nie obowiązują go limity, a ponadto wykorzystuje o połowę mniej PM. Wartość tę można uzyskać dopiero po umiejętnym jubilerskim obrobieniu. Normalnie stworzony minerał posiada 1/10 wartości oszlifowanego klejnotu. Podczas rzucania tego czaru alchemik musi mieć przed sobą wzór klejnotu, oraz próbkę (wystarczy okruch - zależnie od MG) materiału z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru zużywa się ją).

Wzór klejnotu to rozrysowana sieć krystalicznych wiązań; każdy kamień szlachetny ma inną. Zdobywanie wzorów najcenniejszych kamieni np. diamentu jest niezwykle trudne.

CZARY ALCHEMICZNE - KRAĞ VII



PETRYFIKACJA (Skamienienie)

KRAĞ: VII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Istota materialna lub półmaterialna istotę (też np. wampir), która nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 10, zostaje zamieniona w kamień.

Zastyga nicznym 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.

Za pomocą tego czaru alchemik może automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot o jednorodnej i stałej konsystencji.

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.

MAGICZNY ŚLAD (Zaklęcie)

KRAĞ: VII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 14

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + spec.

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: spec. (potencjalnie rok/POZ, po uaktywnieniu godzina/POZ)

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

OPIS: Alchemik wykreśla ręką magiczną ścieżkę (z szybkością 1 metra na rundę), której jeszcze w momencie rzucania czaru nadaje przeznaczenie - dla ognia, wody lub gazu.

Zaklęcie zaczyna działać w chwili gdy wybrany element pojawi się na początku magicznej ścieżki. Jest on zasysany i wysyłany wzdłuż ścieżki tam, gdzie ona prowadzi. Dzięki temu alchemik może skierować w wybrane przez siebie miejsce strumień wody (np. w wypadku przerwania tamy), ogień (np. w wypadku pożaru) lub gaz (np. w wypadku trujących wyziewów).

Uwaga: Czar działa efektywnie przez 1 godzinę na POZ alchemika, jednak jego potencjalne działanie kończy się dopiero po upływie 1 roku na POZ.

SPOPIELENIENIE (Ogień)

KRAĞ: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 140

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

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

OPIS: Czar ten potrafi wokół danego przedmiotu lub istoty stworzyć otoczkę, która po uaktywnieniu wyzwala żar o ogromnej temperaturze. Nie zadziała on jednak jeżeli ofiara nie może być zamknięta w objętości czaru. Zależnie od MG objętość humanoidalnych lub jaszczurolistnych istot liczy się tak, że ok. 1,25 metra wysokości/długości odpowiada objętości 1 metra sześciennego. Jeździec na koniu lub dwie istoty przytulone do siebie (minimum plecami) traktowany jest jako jedna istota (cel). W praktyce może to uchronić przed byciem objętym przez ten czar.

Spopielenie umiejscowione wokół istoty potrafi spalić jej ciało, o ile tylko podziela na nią. Ofiara taka wykonuje % rzut na połowę odporności nr 8 (ogień). Udany rzut oznacza, że czar nie wytworzył temperatury, która mogłaby wyrządzić krzywdę, zaś nieudany, że ciało ofiary pomogło zainicjować pełny efekt czaru. W praktyce oznacza to otrzymanie k100x10 obrażeń/5 POZ alchemika. W wypadku, gdy doznane od ognia obrażenia 10-krotnie przewyższyły ŻYW ofiary, uznaje się, że została ona zwęglona (a więc by ją ewentualnie wskrzesić potrzebna jest kolejno Regeneracja energii życiowej i Regeneracja ciała). Przedmioty znajdujące się przy ciele ofiary mogą także ulec zniszczeniu. MG dla każdego z nich wykonuje % rzut na połowę wytrzymałości.

Nieudany oznacza otrzymanie uszkodzeń o wartości 1/10 siły raniącej.

Spopielenie umiejscowione wokół wolnostojącego przedmiotu (mieszczącego się w objętości czaru) zmusza MG do wykonania % rzutu na połowę wytrzymałości przedmiotu. Nieudany wynik oznacza otrzymanie uszkodzeń w wysokości k100/5 POZ alchemika.

Uwaga: W wypadku rzucenia Spopielenia na istoty pochodzące ze sfer ognia (np. na mastugę, żywioł ognia), czar leczy im wszystkie obrażenia.



TRUJĄCY OBŁOCZEK (Gaz)

KRAĞ: VII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: spec.: obłoczek - 1

runda/POZ, paraliż k10 (premiowane) godzin

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

OPIS: Czar tworzy we wskazanym miejscu półprzezroczysty gazowy obłoczek. Osoby, które znajdą się wewnątrz niego, będą wdychać gaz, którego trujące działanie odczują na sobie już w następnej rundzie. Gaz w każdej rundzie zadaje żywym istotom 5 obrażeń/POZ alchemika. Poza tym osoby oddychające tym gazem muszą wykonać pozytywny % rzut na połowę odporności nr 7, w przeciwnym razie zostaną sparaliżowane na k10 godzin (premiowane). Sparaliżowana ofiara nie odnosi kolejnych obrażeń wskutek działania gazu.

Trujący obłoczek utrzymuje się zawsze w miejscu, w którym powstał i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, oczyszczenie powietrza lub silny powiew wiatru.

KRYSTALIZACJA (Czar specjalny)

KRAĞ: VII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 14

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

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

OPIS: Czar ten przemienia w szklany kryształ jednolitą ilość, gładkiej, twardej, niemagicznej substancji typu metal lub kamień (praktycznie nic poza tym). Zachowuje ona kształt użytego do tego przedmiotu, jednakże jest przezroczysta, niemagiczna i standardowo krucha.

Alchemik posiadający 150 UM czaru tego może używać jeszcze do krystalizacji wewnątrz dużych niemagicznych przedmiotów, albo martwych lub żywych istot. Cel czaru może oprzeć się jego działaniu, jeżeli MG wykona udany % rzut na połowę wytrzymałości (w wypadku przedmiotu) lub połowę odporności nr 10 (w wypadku istoty).

Krystalizacja umiejscowiona wewnątrz dużego przedmiotu oznacza k100 uszkodzeń/5 POZ alchemika. Rzucona na przedmiot cięższy od 1 kg/5 POZ alchemika sytuuje się losowo, jednak nie dalej niż k100 cm od zamierzonego centrum.

Krystalizacja wewnątrz organizmu także umiejscawia się losowo w promieniu k100 cm od miejsca rzucenia.

Ofiara czaru doznaje przy tym obrażenia równe k100x10/5 POZ alchemika. Dodatkowo MG wykonuje jeszcze % rzut i sprawdza w poniższej tabeli:

Wynik 1-30%: krystalizacja zniszczyła ważny organ i spowodowała natychmiastowy zgon.

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

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

Wynik 91-100%: postać nie ma żadnych dodatkowych ograniczeń.

Przywrócenie do życia postaci, która zginęła z powodu Krystalizacji polega na uprzednim usunięciu szkła, a następnie użyciu Regeneracji ciała. Tak samo postępuje się w celu eliminacji dolegliwości spowodowanych tym czarem.

Uwaga: Czar ten działa analogicznie do Uzdrowienia na istoty zbudowane z kryształów, jednakże ma największe zastosowanie do tworzenia kryształowych naczyń i innych potrzebnych przedmiotów.

CZARY ALCHEMICZNE - KRAĞ VIII

MAŁA DEZINTEGRACJA (Energia)

KRAĞ: VIII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów + 1 segment na lot

ZASIĘG RZUCANIA: średni (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Czar kreuje małą, zieloną kulę, która wylatuje z dłoni alchemika w kierunku wybranego celu. Trafiona istota musi wykonać udany % rzut na połowę odporności nr 5 (energia), obniżonej o 30 pkt. Jeżeli ofiara widzi nadlatującą kulę, może próbować się uchylić, zwiększając tym samym swą odporność o obronę wynikającą z aktualnej ZR. Ofiara może też skorzystać ze zdolności Unik (o ile nią dysponuje) lub zasłonić się tarczą, która w takim przypadku zostaje zdeintegrowana.

Nieudany rzut obronny oznacza, że ofiara (wraz z ekwipunkiem) została zdeintegrowana - nie zostaje z niej dosłownie nic. Magiczne przedmioty z ekwipunku ofiary mają prawo wykonania rzutu obronnego na połowę swej wytrzymałości.

Jeśli ofiara uniknie dezintegracji, kula leci dalej - tak długo, aż napotka na swej drodze jakąś przeszkodę lub wyleci poza zasięg czaru. Wtedy kula znika, czemu towarzyszy głośny huk.

Mała dezintegracja nie skutkuje w przypadku istot i obiektów nie mieszczących się w granicach rozmiarów sfery o średnicy 5 metrów. Nie działa więc na statki, budynki, wieloryby, duże smoki, itp. Z tego też powodu czar nie uczyni krzywdy istotom leżącym płasko w błocie, kałuży lub piasku.

Uwaga: Istoty magiczne z natury, półbóg o umagiczonym ciele lub postać w pełnej magicznej zbroi miarowej lub odlewanej mają prawo do wykonania dodatkowego rzutu obronnego, jeśli pierwszy był nieudany.

UTRWALENIE CZARU (Energia)

KRAĞ: VIII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 80 + 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 alchemik wyda 10-krotnie większy PM niż wymaga zaklęcie, 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 alchemik 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 alchemika), którego zniszczenie lub jakiegokolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia, aczkolwiek założenie na run blokady PM chroni przed wilgocią, itp.

ZESZKLENIE POWIERZCHNI (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

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

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

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

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

Drugą (i bardzo niebezpieczną) metodą jest pokrycie tym czarem części lub całości wybranej istoty. Postać o SF równej minimum 250 pkt. potrafi siłą mięśni w dowolnym momencie rozerwać obezwładniające ją szkło. Jeżeli ofiara jest zbyt słaba fizycznie, to zostaje całkowicie unieruchomiona. Jeżeli pokryte zostały tylko fragmenty zbroi to MG może zwiększyć obronę i wyparowania postaci. W wypadku pokrycia szkłem twarzy postać zaczyna się dusić. W każdej następnej rundzie doznaje k100 obrażeń.

Powstałe wskutek rzucenia tego czaru szkło można zniszczyć poprzez rozproszenie magii lub w typowy dla szkła sposób - zniszczeniu podlega po rozerwaniu, "ciężkim" upadku lub mechanicznym uderzeniu. W wypadku tego ostatniego tylko silny cios zadający ponad 5 uszkodzeń powoduje rozbicie szklanej tafli. Uderzenie takie powoduje gęste pęknięcia szkła w promieniu 1 metra od centrum trafienia. Rundę później szkło na tym odcinku "znika". Czynności tej podlega też szkło, które pękło z innej przyczyny (np. jeśli spowodował to inny czar).

Alchemik posiadający 200 UM jest w stanie także za pomocą tego czaru przedmiot, o określonych rozmiarach, ew. istotę (również półmaterialną, ale nie eteralną lub posiadającą Antymagię), która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr 10) zamknąć np. w kuli, czy prostopadłościanie „lodowego” kryształu. Wszelkie funkcje życiowe ofiary czaru zostają spowalniane, tak, że postać taka jest w stanie analogicznym do letargu (tzn. nie musi jeść, pić i wszystkie zmysły przestają czasowo funkcjonować). Aby uwolnić (i obudzić zarazem) taką postać (przedmiot) należy z zewnątrz stłuc ten kryształ, przy czym wykonuje ona % rzut na szok, by sprawdzić czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

LOKALIZACJA SUBSTANCJI (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec. (0)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół (minimum 10 gramów substancji); spec.

OPIS: Za pomocą tego czaru alchemik może zlokalizować najbliższe położone miejsce, gdzie znajduje poszukiwana przez niego substancja, minerał, metal, itp. Zaklęcie wskazuje kierunek w linii prostej do celu oraz dokładną odległość w metrach. Jedynie magiczne przeszkody i bariery mogą uniemożliwić działanie tego czaru. Czar nie działa na mitryl i substancje magiczne.

TCHNIENIE ŚMIERCI/ŻYCIA (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 40/4000

CZAS RZUCANIA: 8 godzin + spec.

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 magiczna broń (spec.)

OPIS: To zaklęcie jest wyjątkowo wyczerpujące. Alchemik koncentruje się na nim przez 8 godzin, a później jest kompletnie wyczerpany i musi odpoczywać przez 8x10 (premiowane) godzin. W niektórych wypadkach wymagana jest nawet opieka medyczna. Czar może zostać rzucony tylko na dostarczoną alchemikowi magiczną broń. Musi być przynajmniej średnio magiczna (np. posiadać 2 cechy) i zabezpieczona blokadą PM.

Alchemik musi określić rodzaj magii, którą chce obdarzyć swoją bronią.

Tchnienie śmierci: Koszt - 40 PM. Alchemik podczas zaklinania broni określa osobę, dla której broń stanie się prawdziwie zabójcza. Maksymalnie może określić 1 ofiarę na swój POZ. Musi jednak w miarę dobrze znać tę osobę (minimum 10 dni). Zraniona tą bronią wybrana istota musi wykonać udany % rzut obronny na 1/10 odporności nr 6 (trucizna), w przeciwnym wypadku umiera w przeciągu k10 rund. Ofiara dysponująca Antymagią może z niej skorzystać.

Tchnienie życia: Koszt - 4000 PM. Alchemik nadaje swej broni pewne cechy, które będą utrzymywać się stale, aż do jej zniszczenia lub rozmagicznienia. Oręż zyskuje na skutek działania czaru: charakter alchemika, INT równą 1/2 Inteligencji alchemika i MD równą 1/10 Mądrości alchemika. Broń zyskuje w ten sposób cząstkową świadomość. Osoba, która pierwsza od chwili skończenia rzucania czaru dotknie tej broni, nawiązuje trwały telepatyczny kontakt ze świadomością oręża. Właściciel tej broni, jeśli tylko ma ją przy sobie, ma zwiększoną swoją INT i MD o wielkości posiadane przez broń. Właściciel zawsze wie, czy ktoś inny dotyka jego broni. Jeżeli obcy chwyci tę broń, a jego charakter będzie inny, oręż porazi go szokiem elektrycznym (k100 obrażeń na rundę). Jeżeli charakter właściciela i broni są identyczne, to podczas każdej walki moc broni jest podwajana (np. jeśli magia broni zapewnia premię +20 do TR, to podczas walki będzie dawać +40 do TR).

Po śmierci właściciela istnieje 1% szansa (po rzuceniu czaru Życzenie automatycznie), że broń uzna za nowego właściciela osobę, która pierwsza jej dotknęła.

Uwaga: Tego czaru nie można rzucić na broń, która już posiada cząstkową świadomość.

CZARY ALCHEMICZNE - KRĄG IX

PŁYNNY METAL (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 18

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (maksymalnie 1kg/POZ)

OPIS: Czar ten potrafi rozgrzać do czerwoności i stopić jeden metalowy przedmiot lub metalową kompozycję (zbroja). Przedmioty platynowe, adamantytowe i magiczne mają prawo do wykonania % rzutu na połowę swej wytrzymałości, który chroni je przed efektem czaru, zaś przedmioty z domieszką mitrylu lub całkowicie mitrylowe automatycznie rozpraszają czar.

Postać która dotknęła dłońmi płynnego metalu albo trzymała metalową broń lub tarczę w momencie jej roztopienia doznaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która miała kontakt ze stopionym przedmiotem. Kończyna taka otrzymuje 10-krotnie więcej obrażeń, a ponadto wszystkie wykonywane przy jej pomocy czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Oznacza to m.in. zmniejszenie do połowy szansy Trafienia, rozbezpieczenia pułapki, czy rzucania czarów.

Stopienie metalowego przedmiotu, który ofiara trzymała nad korpusem lub noszonej przez nią metalowej zbroi sprawia, że płynny metal spływa po jej ciele przez najbliższą rundę na każdy kilogram wagi tego przedmiotu. Oznacza to otrzymywanie przez nią w każdej rundzie 10 obrażeń/1 kg roztopionego metalu. Doznawane obrażenia traktowane są jako poważne, ponadto z powodu bólu wywołanego przez spływający po ciele metal (nie dotyczy to martwiaków i golemów) postać jest unieruchomiona. W wypadku kontaktu twarzy z płynnym metalem w każdej takiej rundzie istnieje 25% szansa, że ofiara straci oko.

POWSTRZYMANIE ERUPCJI (Energia)

KRĄG: IX (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 45

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1k100 rund/10 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Za pomocą tego czaru alchemik jest w stanie na pewien czas powstrzymać wybuch (erupcję) określonego, spodziewanego, pojedynczego źródła ognia lub energii. Musi on jednak wcześniej dokładnie je zlokalizować. Jest to skuteczne np. przy erupcji z pojedynczego krateru wulkanu, czy wybuchu łatwopalnej substancji.

Uwaga: Od decyzji MG zależy, czy czar chroni przed eksplozją PM, która najczęściej wynika z popełnienia błędu przy pracy. Jeżeli jednak wykonywana czynność zmieści się w czasie działania czaru, przeprowadzająca ją osoba nawet nie zorientuje się, że popełniła błąd.

KLON (Polimorfia)

KRĄG: IX (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 4500

CZAS RZUCANIA: 9 godzin

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 alchemika, 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 alchemik 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 klonu trwa k10 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu świadomości postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim. Wyjątkowo tylko z powodu potrzeby "rozzuszania ciała" ma ona przez najbliższe k10 godzin o połowę utrudnione wykonywanie wszelkich fizycznych czynności.

Od momentu przeniesienia świadomości ciało klonu 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 klon.

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

ROZPOZNANIE MAGII (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0 (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: (spec.)

OPIS: Pozwala dokładnie zidentyfikować całą magię związaną w danym przedmiocie magicznym, runie lub w figurze magicznej. Czar rzucony na artefakt zwiększa dwukrotnie szansę jego identyfikacji podczas Analizy Magii.



MAGICZNY OBŁOCZEK (Gaz)

KRĄG: IX (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 45

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: k5 metrów sześciennych/5
POZ (spec.)

OPIS: Czar tworzy we wskazanym miejscu półprzeźroczysty gazowy obłoczek, którego magiczne działanie ustalił wcześniej alchemik. W zależności od nagromadzonej wiedzy (i MG) jest w stanie tak go uaktywnić, aby działał jako np. trujący, usypiający, duszący albo pyłowy. Wybrany efekt wpływa na ofiary, które znalazły się w obszarze działania czaru i nie wykonały udanego % rzutu na odporność nr 7. Magiczny obłoczek utrzymuje się zawsze w miejscu, w którym powstał i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, oczyszczenie powietrza lub silny powiew wiatru.

CZARY ALCHEMICZNE - KRAĞ X

PRZEMIENIENIE MATERII (Polimorfia)

KRAĞ: X (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/5 POZ (spec.)

OPIS: Pozwala alchemikowi przemienić jedną niemagiczną substancję w inną o zbliżonych właściwościach. Kształt objętego działaniem czaru przedmiotu zostaje jednak zachowany. Alchemik musi znać substancję, którą pragnie uzyskać. Oznacza to, że na jej magicznej próbce musiał z powodzeniem użyć zdolności Analiza Magii. Przemiana materii w metal (np. złoto, ołów, platynę, adamantyt) albo surowy kamień szlachetny wymaga posiadania przy sobie Kamienia Filozoficznego w trakcie rzucania czaru.

Uwaga: Czar nie działa na mitryl i jego związki.

KLEJNOT GENIUSZU (Czar specjalny)

KRAĞ: X (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 250

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 klejnot (spec.)

OPIS: Do rzucenia czaru potrzebny jest niemagiczny kamień szlachetny o wartości przynajmniej 500 sztuk złota, np. uzyskany czarem Stworzenie klejnotu. Pocierając klejnot można w praktyce uzyskać dowolną informację, jednak ponowna próba jej zdobycia podjęta przed upływem roku od poprzedniej, powoduje jego zniszczenie. Od wartości kamienia szlachetnego zależy jakość pozyskanej wiedzy. Aby poznać lokalizację dobrze znanej osoby wystarczy użyć klejnotu wartego 1000 sztuk złota. Zdobycie namiarów istoty pochodzącej z innej Sfery Egzystencji lub poznanie jej prawdziwego imienia wymaga posłużenia się kamieniem szlachetnym o wartości przynajmniej 10 000 sztuk złota, ponadto należy liczyć się z możliwością dokonania przez nią zemsty.

KONTROLA MAGII (Czar specjalny)

KRAĞ: X (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1000

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0 (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: spec.

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

OPIS: Rzucenie czaru sprawia, że alchemik na pewien czas przejmuje kontrolę nad znajdującą się wokół niego magią. Jest to szczególnie efektywne w wypadku czarów, które nie działają na rzucającą je postać (np. selektywne bariery, sfery) oraz istot znajdujących się pod magiczną kontrolą (np. zauroczonych).

Alchemik może także zawładnąć czarami typu Magiczny pocisk, Piorun, Ognista kula, Kula piorunów, jednak w danej rundzie jest w stanie przejąć kontrolę tylko nad jednym takim zaklęciem i to pod warunkiem, że będzie to jedyna czynność, której się poświęci.

Kontrola magii przestaje działać rundę/POZ alchemika po tym, jak opuści miejsce, w którym ją rzucił.

PRZEMIANA (Czar specjalny)

KRAĞ: X (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli alchemika. 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 jakiegokolwiek 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).

ERUPCJA (Energia)

KRAĞ: X (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 250

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

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

OPIS: Czar wytwarza ogromną energię, która w ciągu rundy wszystkim istotom znajdującym się w jej zasięgu zadaje k10x10 obrażeń. Wykonanie udanego % rzutu na połowę odporności nr 5 zmniejsza doznane wskutek erupcji obrażenia do połowy. Czar w zasadzie nie wpływa na znajdujące się na obszarze jego działania przedmioty, o ile nie są one trwale przymocowane do podłoża, choć stałe fragmenty budowli, kruche i cięższe przedmioty najczęściej ulegają zniszczeniu odnosząc k10x10 uszkodzeń.

Wszystkie nie leżące na ziemi istoty i przedmioty o masie poniżej 10 kg/POZ alchemika są wyrzucane w powietrze na wysokość k10 metrów. Od wstrząsu przy upadku istota doznaje k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów, z której spadała. Lądowanie na miękkim podłożu w zależności od MG może oznaczać zmniejszenie ilości obrażeń o połowę lub nawet całkowity ich brak.

Każda istota o odporności na energię poniżej 100 pkt/% znajdująca się w zasięgu erupcji musi dodatkowo wykonać udany % rzut na odporność nr 4. Niepowodzenie skutkuje śmiercią wskutek doznanego szoku termicznego.

CZARY ALCHEMICZNE - KRAŁG I Specjalny

STARCIE MAGII (Energia)

KRAŁG: I Specjalny (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 250

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: sześciąt o boku 1/10 SZ alchemika liczonej w metrach

OPIS: Na danym terenie przed alchemikiem 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 alchemika odbiera wszystkie zdolności i przemiany magiczne, w tym możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY (Energia)

KRAŁG: I Specjalny (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 50 000

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Alchemik może umagicznić tym czarem drogocenny niemagiczny kamień szlachetny pozyskany z fragmentów opadłego meteorytu lub powstały w inny ponadnaturalny sposób. Nie dotyczy to minerałów i kamieni uzyskanych za pomocą czarów. Kamień zyskuje kilka specyficznych magicznych cech, którymi obdarza swego posiadacza:

- pozwala podczas każdej nocy w trakcie pełni księżyca transmutować dowolny nieożywiony, niemagiczny metal w złoto. Jednorazowo przemianie poddać można maksymalnie 1 kg/POZ. Proces ten trwa 2 godziny i wymaga pełnej koncentracji oraz udanego % rzutu na połowę UM. Za uzyskane złoto można podczas hurtowej sprzedaży otrzymać od 1/10 do 1/2 części jego wartości. Osoba, która nadużywa tej formy dofinansowania często pada ofiarą złodziejskich gildii, demonów, mastug, smoków lub inteligentnych martwiaków.
- zapewnia niewrażliwość na choroby, która objawia się dwójako: osoba nie może zarazić się żadną chorobą oraz wszystkie, które miała dotychczas na czas noszenia kamienia przestają działać. W wypadku chorób magicznych, czy wywołanych przez przekleństwo lub klątwę, Kamień księżycowy łagodzi ich efekt o połowę. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni daje niewrażliwość na tego typu choroby. Magia kamienia nie wpływa jednak na choroby umysłowe, defekty ciała, głupotę, itp. urazy.
- zapewnia niewrażliwość na trucizny, która sprawia, że postać nie może doznać uszczerbku od żadnej trucizny, zaś te, które toczą jej organizm na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych trucizn oraz czarów wywołujących analogiczny efekt, Kamień księżycowy łagodzi ich skutki o połowę. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni daje niewrażliwość na tego typu trucizny. Magia kamienia nie wpływa jednak na trucizny bazujące na kwasie, żrące wyziewy, halucynogenne opary i ich odmiany.
- zapewnia niewrażliwość na wszelkie oczarowania, co sprawia, że postaci nie można narzucić obcej woli, a jeżeli była wcześniej pod wpływem takiego efektu, to na czas noszenia kamienia przestaje on działać. W wypadku oczarowań będących efektem przemian, przekleństw lub klątw, Kamień księżycowy umożliwia ich odparcie po udanym % rzucie na odporność nr 2 bez żadnej antyodporności. Posiadanie 2 takich kamieni zapewnia niewrażliwość na takie oczarowania. Magia kamienia nie jest w stanie zapobiec zakochaniu się w wyniku bardzo niskiego % rzutu na reakcję do osoby płci przeciwnej.
- zapewnia właścicielowi szczęście, co w praktyce objawia się tak, jakby postać dysponowała zdolnością nadnaturalną Szczęściarz.

PANACEUM/WODA ŻYCIA (Energia)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 5 000, ewentualnie 50

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

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

OPIS: Kosztem ogromnej ilości PM czar potrafi nasycić doskonale oczyszczoną wodę mocą wpływania na życie. Jeżeli przed rzuceniem tego czaru alchemik dostarczy odpowiedni ekstrakt pochodzący z ciała ewidentnie dobrej istoty z innej Sfery Egzystencji, do spreparowania panaceum wystarczy zaledwie 50 PM.

Istota, która wypije około 1/4 litra tak przyrządzonego płynu zostaje uzdrowiona (patrz czar Uzdrowienie).

Litr wypitej Wody życia powoduje fizyczne odmłodzenie postaci o k5 lat. Nigdy wpływa ono na współczynniki psychiczne, biegłości oraz zdobyte PD. Współczynniki fizyczne nie ulegają zmianie, jeśli odmładzana postać nadal znajduje się w wieku średnim dla danej rasy (w przypadku ludzi pomiędzy 15 a 50 rokiem życia).

Wypite jednorazowo dwa litry takiej mikstury umożliwia zregenerowanie utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten jest zbliżony do czaru Regeneracja ciała, jednakże może zadziałać tylko na żywe istoty.

Dodatkowo następuje uzdrowienie oraz fizyczne odmłodzenie postaci o maksimum 2k5 lat. Istota, która nie jest w stanie spożyć 2 litrów Panaceum za jednym razem, nie może skorzystać z tej formy działania napoju.

Uwaga: Każde 0,25 litra Wody życia, które dostanie się na ciało martwiaka powoduje odniesienie przez niego k100x10 poważnych obrażeń.

ADAPTACJA FIZYCZNO-MAGICZNA (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 55

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

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

OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (spec.)

OPIS: Przez dany okres chroni alchemika przed wszelkimi niekorzystnymi czynnikami fizycznymi. Ochrona ta obejmuje także ich magiczne formy, co sprawia, że nie są one w stanie zadać alchemikowi żadnych obrażeń. Nie dotyczy to jednak przedmiotów, które w momencie kontaktu z ciałem dysponowały skutecznie działającą Antymagią oraz czynników psychiczno-fizycznych (strach, śpiew, hałas, niedotlenienie).

Alchemik może zdecydować, że dany czynnik, przed którym potrafi ochronić Adaptacja fizyczno-magiczna zadziała na niego.

Uwaga: Czar sprawia, że postać nie może zostać zabita przez np. spadającą skałę, jednak może ona zniszczyć jej ubranie i przygnieść do ziemi. W wypadku, gdy nacisk będzie nadal działał po zakończeniu czaru, to alchemik może zostać zgnieciony (jednak już tylko przez sam ciężar).

ANALIZA CZARU (Zakłęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 110

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

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 formuła czaru w księdze magicznej (spec.)

OPIS: Analizę czaru można rzucić tylko na formułę czaru zapisaną w magicznej księdze. Nie zadziała ona na przygotowaną do rzucenia formułę zapisaną na umagicznonym pergaminie. Nie obejmuje także czarów przedstawicieli kasty klerycznej oraz czarów z kręgów specjalnych.

Zakłęcie sprawia, że alchemik zyskuje szansę zrozumienia danego czaru po trwających przez k10 (premiowane) godzin studiach. Wymagany jest udany % rzut na połowę INT zmniejszoną o 10 pkt na krąg magii, z którego pochodzi czar. Sukces oznacza nauczenie się rzucania tego czaru tak, jakby był on czarem alchemicznym oraz premię w wysokości 100 PD na każdy jego krąg. Alchemik może przepisać jego formułę do własnej księgi lub wyuczyć się go autorytatywnie.

Nieudany rzut podczas studiów nad nieznanym czarem oznacza mały zamęt w głowie, który sprawia, że alchemik na stałe traci 10 pkt INT oraz możliwość rzucenia jakiegokolwiek innego czaru przez najbliższe k100 dni.

Na danym POZ można podjąć tylko jedną próbę analizy wybranego czaru. Jeśli się nie powiedzie, powtórzyć będzie można ją dopiero po awansie na kolejny POZ.

Uwaga: Każde nieudane rzucenie pozyskanego tym sposobem czaru (np. wynik 96-100 przy normalnych UM) traktuje się jako pechowe jego rzucenie, którego rezultat sprawdza się w odpowiedniej tabeli.