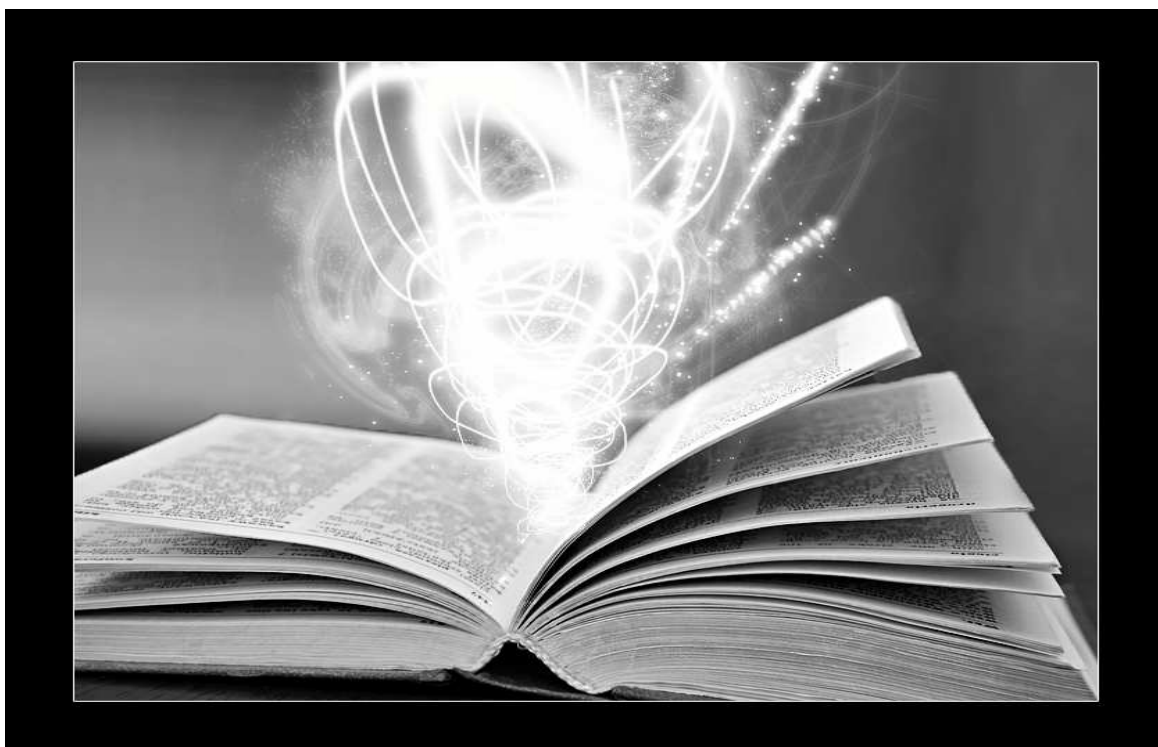


KRYSZTAŁY CZASU

Księga magii



Część III
Czary kapłańskie (3)
Czary druidyczne (35)

OPRAC. DANIŁ SZUKAŁSKI

WPROWADZENIE

Kryształy Czasu – Księga magii jest podręcznikiem fanowskim stworzonym z myślą o graczach systemu Kryształy Czasu, którzy chcieliby mieć w swoim posiadaniu przejrzystą treść dotyczącą zasad magii jakie panują w tym uniwersum. Zasadniczo cały podręcznik będzie podzielony na 5 części. 1. Wstęp do magii i czarów oraz czary magowskie i czarnoksiężskie. Następne 3 części to kolejne szkoły magii po dwie w każdej części i ostatnia część to wszystkie dodatki związane z magią (np. zioła, mikstury, rytuały itp.) oraz wszelkie dodatki stworzone przez fanów takie jak np. znaki wiedźmińskie, czary chronomanty, pieśni bardyjskie itp. Ostatnia część może zostać podzielona na jeszcze mniejsze zbiory tekstu. Od razu odpowiem, dlaczego tak – otóż, po pierwsze łatwiej jest pracować z mniejszymi tekstami. Po drugie – łatwiej sprawdza się mniejsze partie tekstu i robi się ewentualny spis treści. I wreszcie po trzecie – każdą część 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 Szyndlera). Część z naszego portalu www.krysztalyczasu.pl oraz z różnych źródeł dostępnych w internecie. Jeśli zaś chodzi o grafikę, to ze względu na braki w tej materii opracowującego, całość będzie pochodziła z internetu, chociaż w głównej mierze będą wykorzystywane grafiki Jarka Musiała, który zaczął nam ten świat przedstawiać za pomocą własnej kreski. Jeśli ktokolwiek czułby się pokrzywdzony z powodu wykorzystania jego pracy proszę o kontakt czegoj@krysztalyczasu.pl Postaram się uczynić wszystko, żeby ten stan rzeczy zmienić.

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

WPROWADZENIE DO CZĘŚCI TRZECIEJ

Główną tematykę tego opracowania będzie stanowiła magia kapłańska i druidyczna.

◀◀◀◀◀

Czary kapłańskie



CZARY KAPŁAŃSKIE - KRĄG I

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot

OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobłą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Energia Specjalna)

KRĄG: I (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)

OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Kapłana (w wypadku niewspółwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany. Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

PRZEŁAMANIE SŁABOŚCI (Energia)

KRĄG: I (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 5 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Energia ta pozwala jednorazowo zatrzymać agonię w dowolnym jej momencie lub każdy typ krwawienia. Czar ten jednorazowo potrafi także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), oczarowania (ale nie uroku), hipnozy. W ten sam sposób może także zniwelować psychiczny lub fizyczny paraliż postaci, a także pozwala przywrócić świadomość istocie ogłuszonej. Energia ta może być używana także do jednorazowego uleczenia z bólu lub ze zwykłego zmęczenia (typu zadyszki), o ile ono już zaistniało. Jeżeli czynnik z którego wyleczył ten czar zadziała ponownie, to czar ten nie chroni przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać w której zastopowano agonię (a nie uleczono) dostanie nowe obrażenie, to agonia na nowo jej się odnawia. Postacie z poważnymi obrażeniami (np. "w śmiertelnej" agonii), u których zastopowano agonię tym czarem mogą być leczone tylko przez Leczenie Poważnych Obrażeń lub Uzdrawienie.



WYKLĘCIE (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 3 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (od 100 pkt Wiary + 1 osoba/2 POZ)

OPIS: Działa na osoby, które wykonały czyn bluźnierczy (!) przeciwko wierze, bogu, świątyni, ewentualnie wysokopoziomowemu Kapłanowi. Postać taka, ilekroć znajdzie się blisko uświęconego miejsca danej wiary ma jednorazową szansę (bez względu jak długo przebywa w pobliżu tego miejsca) na zauważenie przez Boga, którego uraził. W zależności od wielkości przewinienia może być pokarany UPOMNIENIEM lub (w skrajnych przypadkach) KARĄ BOSKĄ. Czar przestaje działać po pierwszym upomnieniu lub karze, a także po zdjęciu Kłątwy.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie)

OPIS: Postać, na której jest to zakłęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadmaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności. Zakłęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń + 10 pkt. na poziom Kapłana, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne). Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar kapłana (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Obrażeń, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych

Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

ROZŚWIETLENIE (Energia)

KRAĞ: I (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 1 pkt.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o średnicy 10 metrów

OPIS: W niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum jest miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku Trafienie, OB, UM oraz szansa użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt.

Uwaga: Ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).



ATAK BÓLU (Szok)
KRAĞ: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 co 2 POZ
OPIS: Istota, która nie odparła tego czaru (% rzutem na odporność nr 4) przez okres jego trwania ma zmniejszone do połowy Trafienie, OB, WI, UM i wykonywane zdolności. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru postać będąca pod jego wpływem wykonuje % rzut na szok. Udany rzut powoduje, że od tej rundy czar przestaje on działać na nią. Czar ten nie działa na martwiaki (i tym podobne istoty).

AURA WIARY (Zakłęcie)

KRAĞ: I (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 25 pkt.

CZAS RZUCANIA: 5 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk lub Paladyn tej samej wiary (specjal.)

OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie majestatu. Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary Kapłana. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot które nie wierzą w żadne Bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czary Kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania Aury Wiary). Ten stan (fanatyzmu) daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 Wiary do Trafienia, OB i Bazowej Odporności Psychiczno-Fizycznej.

Uwaga: W momencie ewentualnego wskrzeszania Kleryka (lub Paladyna) ma on o premię (minimum) 10 pkt. do % rzutu na szok (podczas sprawdzania czy dusza jego przetrzyma wskrzeszenie). Dotyczy to też sługi lub współwyznawcy, który zginął będąc w fanatyzmie.

CZARY KAPŁAŃSKIE - KRAĞ II

NAZNACZENIE (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać naznaczoną (ale zawsze minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika.

CEREMONIA (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal

OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzuconych przez Kapłana czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywaniu określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. do Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe. Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

OPIS: Danej istocie zakłęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach. Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (np. co 1 godz.) itp.

TARCZA WIARY (Zakęcie)

KRAŁ: II (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEŁ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznacza

OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków

Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 poziomów Kapłana). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.

Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest mniejsza od 50, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia. Po trzecie zakęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem. Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowałoby to zakończenie działania czaru.

SYMBOL NEKROMANCJI (Energia specjalna)

KRAŁ: II (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEŁ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)

OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

UDERZENIE DOBRA/ZŁA (Energia)

KRAŁ: II (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIEŁ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Energia wysłana przez ten czar istocie ewidentnie złej/dobrej, która nie odparła go % rzutem na odporność nr 5 potrafi zadać $1k10 * 10$ obrażeń na każde 2 poziomy Kapłana.



WYWOŁANIE/PRZEŁAMANIE ZMĘCZENIA (Energia)

KRAĞ: II (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 4 lub 40 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr 5) przez okres k10 rund czuje się tak wyczerpana, że nie może nic robić z wyjątkiem biernego bronięcia się. Obronę jej w takim przypadku liczy się tylko ze zbroji, magii i o 20 pkt. zmniejsza, ze względu na znaczne osłabienie ZR. Wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie większy PM można uzyskać efekt, który na stałą potrafi przełamać (zniwelować) dany efekt zmęczenia lub wyczerpania. W wypadku przywracania do pełnej możliwości działania, postaci, która była wskrzeszona lub została wyleczona z agonii musi wykonać ona % rzut na szok, inaczej ten czar nietylko nie działa pozytywnie na nią, ale dodatkowo zadaje jej 100 obrażeń (umysłowych).

Uwaga: Na postać z Wytrzymałością (itp. zdolnością) czar ten działa k5 rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)

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

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

ROZUMIENIE MYŚLI (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Osoba na której znajduje się to zakłęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia). Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp) Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu.

Uwaga: Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną tarczą".

CZARY KAPŁAŃSKIE - KRĄG III

LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY [Energia]

KRĄG: III (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 30 PM;

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe);

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar ten potrafi jednorazowo uleczyć z oślepiającego wpływu światła (z oślepienia), ze ślepoty i z chorób oczu. Zamiast powyższego można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii (% rzutem na odporność nr. 5). Ślepa istota traci możliwość używania do obrony ZR, a ponadto jej Zdolności, Trafienie i Obrona są średnio o połowę redukowane (inne ograniczenia np. możliwości potknięcia się ustala MG). W wypadku posługiwania się w walce węchem lub słuchem ograniczenia mogą być mniejsze, a w wypadku strzałów z daleka dużo większe (np. może się liczyć tylko obrona ze zbroji/skóry). Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem.

Uwaga: Czar ten swoje działanie leczące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie 1-10 rund.



SPOTĘGOWANIE DOBRA/ZŁA [Zakłęcie]

KRĄG: III (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 15 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ;

OBSZAR DZIAŁANIA: (specjal.)

OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zostają podwojone antyodporności rzuconych w tym czasie czarów opartych na ewidentnym źle/dobrze. Dotyczy to także niektórych wykonywanych zdolności (np. wpisywanych czarów w pentagram, odwracanie martwiaków). Rzucony w pobliżu własnego ołtarza lub jeśli Kapłan ma UM powyżej 100 pkt działa dużo silniej. Oznacza to w praktyce do połowy obniżeniem odporności ofiar na czary oparte na ewidentnym źle/dobrze. W wypadku kleryków (i paladynów) emanujących dobro/zło lub posiadających minimum 150 UM zaklęcie to dodatkowo podwaja siłę raniącą wspomnianych czarów, o ile są one używane przeciwko istocie o przeciwnym do rzucającego (względem moralności) charakterze.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Zakłęcie]

KRĄG: III (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 3 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Pozwala wykryć charakter we wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Zaklęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i ewidentności charakteru. Czarem tym można też ukryć charakter by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie przez 1 godzinę/POZ Kapłana).

OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM [Zakęcie]

KRAĞ: III (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 30 PM;

CZAS RZUCANIA: 1 runda;

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień);

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)

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

Uwaga: Czar ten potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wysssane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ Kapłana).



NATCHNIENIE ŻYCIA [Energia]

KRAĞ: III (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 30 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Czar ten, jeżeli działa na istotę żywą powoduje, że zyskuje ona w tym czasie kilka znaczących udogodnień.

- Postać zyskuje (analogicznie do nadleczenia) dodatkowo 50 pkt ŻYW + 50 pkt/ 5 POZ Kapłana. Wszystkie rany, które w tym czasie dostaje najpierw redukują tą formę nadleczenia, a dopiero po ich wyczerpaniu zmniejszają normalną Żywotność. Po skończonym działaniu czaru to co jeszcze nie zostało zredukowane automatycznie zanika.

- W trakcie trwania czaru Bazowa Odporność Psychiczo-Fizyczna postaci zwiększona jest o 5 pkt + 5 pkt/5 POZ Kapłana, a Bazowa Fizyczna o 10 pkt + 10 pkt/5 POZ Kapłana.

- W tym czasie postać nie odczuwa żadnej formy zmęczenia i wyczerpania, a więc jeżeli była w takim stanie (np. jest tuż po wskrzeszeniu lub krócej niż dzień po agonii), to może normalnie działać.

- Postać która znajdzie się (lub była) w agonii może w trakcie działania tego czaru (jeżeli została o tym wcześniej poinformowana) używać zdolności Podtrzymanie Życia analogicznie jak mogą to robić rycerze. Postać z kasty rycerskiej wykorzystując tą zdolność w tym czasie nie sprawdza systemu przetrwania (szoku), czy to przeżyje.

- Współwyznawca Kapłana (lub Kapłan) w trakcie oddziaływania na niego tego czaru od każdego ciosu odnosi tylko połowę ran.

Uwaga: Pod wpływem tego czaru można być tylko raz dziennie, jako że kolejne rzucenie tego czaru na daną postać przed upływem 24 godzin nie robi na niej żadnego efektu.

PORAŻENIE [Szok]

KRAĞ: III (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 3 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (od 10 POZ 1 istota/POZ)

OPIS: Czar ten ukazuje w umyśle postaci majestat i potęgę kapłana. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego). Brak kontroli nad własnym ciałem powoduje, że postać traci równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi, słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. Jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub jeśli się przez minimum 2-3 rundy przymierzy można jej zadać wybrany przez siebie cios krytyczny. Paraliż ten mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (Przełamanie słabości, Egzorcyzm, Leczenie Chorób), ewentualnie dość ryzykownym sposobem. Polega on na tym, że każda istota, która wykona udany % rzut na INT (automatycznie, jeśli już o tym wie) lub zostanie zraniona zdaje sobie sprawę, że może ostatnim wysiłkiem woli, dość ryzykownie jednorazowo próbować przełamać wiąże jej umysł obezwładnienie. Jeśli się tego podejmuje (trwa to 1 rundę) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany oznacza jej śmierć, zaś udany jest tylko wtedy skuteczny, jeżeli wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

ŚWIATŁO (Energia)

KRAĞ: III (czar nr 7)

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 Kapłana lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiającą normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane.

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

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 3 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać objęta tym zaklęciem 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.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY [Zakłęcie]

KRAĞ: III (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 3 PM;

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe);

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ

OPIS: Zakłęcie to jednorazowo pozwala uzdatnić do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając ją brudu, nieświeżości, trucizny i czynników chorobotwórczych, Nie zmienia jednak smaku, właściwości odżywczych i możliwości spożycia.

UŚWIĘCENIE ZIEMI [Zaklęcie]

KRĄG: III (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 60 PM;

CZAS RZUCANIA: 1 runda;

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień);

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (specjal.)

OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nieprzekłety obszar. Wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie + 10 pkt do Trafienia, Obrony, UM, WI, wykonywanych zdolności oraz do odporności - w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to +10 pkt do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru przez nich mają dwukrotnie zwiększoną antyodporność. Jakikolwiek martwiak, które będą chciały dostać się na "uświęconą ziemię" muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (% rzutem na połowę swej odporności na zaklęcia). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak na tym obszarze o połowę mniejszą szansę Trafienia, oraz o 20 pkt mniejszą Obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna "nieczysta" istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę/POZ rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.

Uwaga: Jedno pole to kwadrat o boku 2 metrów (pole = 2 na 2 metry). Rzucający wybiera pola pod ten czar. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.



CZARY KAPŁAŃSKIE - KRAĞ IV

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 1)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo leczy 100 pkt Obrażeń na każde 5 POZ kapłana, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji. Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt Obrażeń/5 POZ rzucającego czar kapłana. Czar odąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia vitalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WODY [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 2)

ZUŻYCIE PM: 12 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: specjal. (potencjalnie 1 dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: porcja około 1 litra krystalicznie czystej wody

OPIS: Zakłęcie to powoduje jednorazowe nasycenie bardzo czystej wody energią dającą jej wyjątkową moc.

Każda porcja tej wody większa od 1/10 części litra potrafi nadal zatrzymać w sobie moc tego czaru.

Zanieczyszczenie, rozcieńczenie, dotknięcie ręką lub użycie danej porcji wody, ewentualnie upływanie 24 godzin od czasu jej stworzenia kończy działanie zakłęcia. Wypicie 1 porcji pozwala na stałe zatamować krwawienie, rany zadawane przez truciznę lub inne jej powolne działanie. Dodatkowo postaci nadaje to tyle wigoru, że na najbliższe 12 godzin zaspakaja jej to potrzeby na jedzenie i picie, dwukrotnie powiększa naturalne zdrowienie, neutralizuje odczuwanie bólu, a nawet jednorazowo leczy ze zwykłego zmęczenia. Dokładne (przez minimum 2 rundy) polanie porcją tej wody danej broni (a szczególnie ostrza lub "obuchu" w przypadku broni obuchowych) pozwala by ugodziwszy w martwiaka broń ta zadała mu rany, nawet jeśli nie spełnia warunku bycia magiczną lub/i srebrną. Aby ugodzenie faktycznie odniosło skutek broń ta od momentu polania nie może być do jakiegokolwiek innego celu użyta, a ponadto nie mogło upłynąć więcej niż 10 rund. W wypadku użycia bezpośredniego na martwiaka wodę tą traktuje się analogicznie do wody święconej. Należy jednak pamiętać że zadawane rany nie zależą od ilości wylanej wody, a od tego ile razy polano martwiaka porcjami zawierającymi minimum 1/10 część litra.

OPIEKA NAD ZMARŁYM [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 3)

ZUŻYCIE PM: 20 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieżywa istota (trup)

OPIS: Zwłoki postaci będącej pod wpływem tego czaru nie podlegają efektowi rozkładu. Ciało to aż do końca działania tego zakłęcia jest też niemożliwe do przejścia przez nekromancję (np. do robienia martwiaków).

LECZENIE CHORÓB [Energia]

KRAĞ: IV (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp, ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny, przekleństwa. Czar ten pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

ŚWIATŁOŚĆ/CZERŃ [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 5)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół

OPIS: Wszystkie martwiaki (albo żywe istoty – w wypadku rzucenia czerni), a także postacie ewidentnie złe (dobre), które znajdują się wewnątrz sfery światłości (czerni) jeśli nie odeprą zakłęcia % rzutem na odporność nr. 3 giną, choć ich ciała nie odnoszą żadnych ran (śmierć umysłowa). Czar ten nie działa na rzucającego go.

Światłość powinni rzucać tylko kapłani o dobrym etosie (charakterze), a

czerni o złym. Klerykom o neutralnym etosie wolno rzucić dowolną formę tego zakłęcia, ale tylko w naprawdę krytycznym momencie, w przeciwnym przypadku nakładają na siebie śmiertelny grzech (zauważenie przez boga kończy się przeważnie śmiercią itp.) – podobnie jak kapłan dobry/zły, który rzuci niewłaściwą swojemu charakterowi formułę czaru.

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ

OPIS: W dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez kapłana o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy Wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar ten rzucony przez kapłana o wybitnie złym etosie potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zakłęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym % rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

UWIEŻENIE ZŁA/DOBRA [Zakłęcie]

KRAĞ: IV (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: średni

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zakłęcia (% rzutem na odporności nr. 3) w żaden sposób poza rozproszeniem magii, zdjęciem przekleństwa lub działającą AntyMagią (w tym przypadku sprawdza się co rundę) nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastał go ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza). Zakłęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą, itp. (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to nie są w stanie odlecieć, itp. Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zakłęciem zostaną rzucone czary: "Ceremonia" i w rundę później "Bariera mocy", to bez AntyMagii lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe.

Uwaga: Rzucenie tego czasu ponownie na już istniejący powoduje, że czas trwania tamtego ulega o tyle dni wydłużeniu (itd).

POŚWIĘCENIE KAPLICZKI [Zakęcie]

KRAŁ: IV (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIEŁ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ, ewentualnie stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: kapliczka

OPIS: Wszystkim współwyznawcom pobyt w poświęconej kapliczce pozwala na odbycie dwukrotnie większej ilości modlitw dziennie, ponadto UPOMNIENIA BOSKIE w takich okolicznościach są często łagodzone (zależnie od MG). Jeżeli w poświęconej kapliczce znajdzie się relikwia, to zakęcie to jest przedłużone do końca pobytu relikwii (itp.).



WYKRYCIE KŁAMSTWA [Zakęcie]

KRAŁ: IV (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 4 PM

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIEŁ: 0

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: kapłan

OPIS: Zakęcie to pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia kapłan fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie wynikające z jej niewiedzy lub głupoty.

OCHRONA PRZED NEUTRALNYM PLANEM [Zakęcie]

KRAŁ: IV (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEŁ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Postaci chronionej tym zakęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Ziemi, Ognia, Powietrza i Wody, a także z ich sfer pośrednich. Dotyczy to też Sfer Eteralnych,

Astralnych, itp. (ale nie Negatywnych). W obrębie Sfery Egzystencji Materialnej zakęcie to pozwala zmniejszyć do połowy szkodliwy wpływ elementów Sfer Neutralnych np. obrażenia od ognia, błyskawicy, lodu (zmrożenia).

CZARY KAPŁAŃSKIE - KRAĞ V

EGZORCYZM [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 5 PM

CZAS RZUCANIA: 5 rund + 1 godzina ceremonii

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Zakłęcie to powoduje jednorazowe zdjęcie uroku, zawładnięcia, przejęcia, a także jest to jedyny czar rozdzielający np. Wejście w umysł, Dominację, Rozdwojenie jaźni, Przejęcie. Przy pomocy jego magii można także usunąć obcą (np. niematerialną lub eteralną) istotę, która weszła w posiadanie dane ciało (itp.). W tym wypadku jest to skuteczne, jeżeli istota, która się wcieliła nie odeprze tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3).

Uwaga: Jeżeli tuż przed tym zaklęciem zostanie rzucony czar Odesłanie zła/dobra, to obrona przed egzorcyzmem liczona jest względem 1/2 odporności na zaklęcia. Jeżeli Egzorcyzmem poprzedzi się czar Odesłanie zła/dobra, to obrona przed tym ostatnim liczona jest względem 1/10 odporności na zaklęcia.

UZDROWIENIE [Energia]

KRAĞ: V (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich Obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrawienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

POKORA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 25 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed kapłanem

OPIS: Postacie, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr 3) są zmuszone paść na kolana przed kapłanem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru. Mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ kapłana. W stanie tym postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów (itp.). W przypadku współwyznawców czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje 10 pkt do szansy zdjęcia klątwy. Oczywiście dotyczy to postaci, które są pod wpływem tego zaklęcia (a więc się przed nim nie obroniły).

Uwaga: Jakakolwiek agresja ze strony kapłana lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegali.

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zakęcie]

KRAŁ: V (czar nr. 4)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjal.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznaczc

OPIS: Potężne te zakęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznaczc (i oczywiście to co niesie). Zapewnia to 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zakęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany). Czar ten nie nakłada się kumulatywnie, a więc w momencie jego trwania postać jest niewrażliwa na kolejne rzucenie go na siebie. Czar ten nie może też zostać wydłużony pod względem czasu trwania zarówno przez magię jak i rzucenie krytyczne. Jakielkolwiek rzucenie go nad efektywne w tym wypadku traktowane jest jak nieudane rzucenie (nie działa).

POŚWIĘCENIE OŁTARZA [Zakęcie]

KRAŁ: V (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 10–100 (czyli 10*1k10) rund; specjal.

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: ołtarz + 2 metry wokół

OPIS: Podczas rzucania tego czaru kapłan musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany % rzut WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołane rzuceniem czaru. Jeżeli kapłan ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji zakęcie to nie ma mocy. Poświęcony udanie ołtarz roztacza niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia ona podwójną rolę. Po pierwsze współwyznaczczy przebywający w obrębie zakęcia o 10 pkt mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz + 5 pkt do wykonywanych zdolności i odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu % rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznaczc przy ołtarzu automatycznie goi się 25 Obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 tych pkt za każde 50 pkt jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zakęcie na kleryków i członków kasty rycerskiej jest dwukrotnie wyższy. Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga któremu poświęcony jest ołtarz. Cziniący to nie są karani za nie posiadanie złożonej ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary nic też nie mogą oczekiwać. Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zakęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to że czar ten przestaje działać.

SYMBOL NIEBEZPIECZEŃSTWA [Energia specjalna]

KRAŁ: V (czar nr. 6)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół symbolu (znak runiczny)

OPIS: W miarę zbliżania się jakiegokolwiek kierunkowego, poważnego niebezpieczeństwa w kierunku symbolu ulega on jednorazowemu zniekształceniu. Po szybkości zniekształceń można określić przybliżoną szybkość nadejścia niebezpieczeństwa, a po intensywności czerwienienia znaku przybliżoną siłę niebezpieczeństwa). Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Długo działająca wilgoć, naruszenie jego struktury lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

LETARG [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 7)

ZUŻYCIE PM: 50 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

OPIS: Aby rzucić ten czar kapłan musi dotknąć ofiary. Względem postaci aktywnie opierających się należy przy tym wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika. Dotknięta w momencie rzucania czaru postać zmuszona jest wykonać % rzut na zakłęcia. Nieudany rzut na tą odporność oznacza zapadnięcie w letarg. W stanie tym następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Przebywając w wilgoci postać co rok traci na stałe po 1 pkt każdej fizycznej cechy (ŻYW, SF, ZR, SZ PR). Udane odparcie czaru lub przebudzenie z niego oznacza lekkie otumanienie. W praktyce oznacza to na 1k10 rund zmniejszenie o połowę ZR, SZ, INT i UM. Dotyczy to też premii do odporności wynikających z tych cech. Zakończyć działanie letargu można tylko czarem typu: Przebudzenie. Dodatkowo spełnia tą rolę także zdjęcie przekleństwa. Istnieją też specjalne okoliczności naturalne, które potrafią obudzić z letargu. Mogą to być silne wyładowania elektryczne, specyficzne wibracje, czy określone czynniki które MG uzna za skuteczne (podniecenie, hasło).

ODEŚLANIE ZŁA/DOBRA [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 8)

ZUŻYCIE PM: 15 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIEĞ: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (specjal.)

OPIS: Zakłęcie to potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji dowolną istotę o ewidentnie złym lub dobrym charakterze. Pierwszym warunkiem odesłania jest to, że ofiara czaru nie powstała w obrębie Sfery Egzystencji gdzie aktualnie znajduje się z nią kapłan. Drugim warunkiem jest to że nie odeprze czaru udanym % rzutem na odporność nr. 3. Po przeniesieniu ofiara czaru pojawia się w miejscu w którym ostatni raz znajdowała się przed opuszczeniem tej Sfery Egzystencji. Istoty nieprzygotowane do przebycia drogi, którą wyznaczył ten czar zmuszone są do wykonania % rzutu na szok. Nieudany wynik oznacza, że postać nie przeżyła tego stanu. W tym momencie istnieje 50% szansa, że dusza postaci zostanie W obrębie poprzedniej Sfery Egzystencji. Uniemożliwia to wskrzeszenie postaci. Demony, anioły, mastugi i inne stwory, które same z siebie potrafią podróżować między różnymi sferami egzystencji nie testują swojej odporności na szok podczas odesłania.

CHODZENIE PO WODZIE [Zakłęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 9)

ZUŻYCIE PM: 10 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIEĞ: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali. Nieudany rzut oznacza upadek. Podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni. Wysokopoziomowi kapłani Gothmeda (minimum 10 POZ) mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale. Omijają ich one lub rozstępują się. Wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

JASNOŚĆ ASSANU [Zaklęcie]

KRAĞ: V (czar nr. 10)

ZUŻYCIE PM: 75 PM

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: dotyk/0

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metr/10 UM

OPIS: Zaklęcie te powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął kapłan rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która dokładnie nie przepuszcza światła i wzroku do wewnątrz, ani odwrotnie. Istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic co jest w środku. Moc zaklęcia potrafi nie dopuścić do środka niematerialne i eteralne istoty (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Kapłan stojący zawsze pośrodku jasności nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowałoby to natychmiastowe skończenie się czaru. W stosunku jednak do strzał z poza jasności obrona jego liczy się względem akt. ZR liczonej od wartości 1. Wszyscy protegowani Kapłana znajdujący się wewnątrz sfery jasności w zależności od jego woli zyskują specyficzną Świetlistą Aurę. Daje im ona premię + 25 pkt do Obrony i o 50 pkt zwiększa wartość wyparowań ran na każdy cios. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię + 10 pkt do swego współczynnika SZ. Wszelkie te premie podwajane są na każde 10 POZ kapłana.

Uwaga: Kapłan, który rzucając ten czar miał ponad 150 UM potrafi sprawić, by do wnętrza Jasności Assanu z niepowołanych istot mogły by dostać się tylko te, które przełamią wiążące ten czar zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 3).



CZARY KAPŁAŃSKIE - KRĄG VI

GROM (Zakłęcie)

KRĄG: VI (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ

OPIS: Za pomocą tego czaru kapłan sprowadza z nieba na ziemię ogromną błyskawicę. Wszystkim ofiarom błyskawica zadaje $50 + k10 \times 10$ obrażeń ran na każde pełne 4 POZ kapłana (minimum $100 + 2k10 \times 10$), ew. połowę, jeżeli ofiary wykonały udany % rzut na odporność na elektryczność (zmniejszoną o 10 pkt, jeżeli noszą metalowe zbroje). Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko Leczeniem Poważnych Ran lub Uzdrawieniem.

Uwaga: Tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

WSKRZESZENIE (Czar specjalny)

KRĄG: VI (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 240

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)

OPIS: Czar ten przywraca życie martwej istocie, o ile jej ciało jest zachowane w całości i nie rozłożone.

Wskrzeszana istota musi wykonać pozytywny % rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza, że dusza istoty uległa zniszczeniu i nic już i nigdy nie przywróci jej do życia. Wskrzeszona istota jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran. Jest jednak tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień, zanim zacznie normalnie funkcjonować. Ciało po wskrzeszeniu jest brzydsze - traci 1/10 część Prezencji. Także na stałe maleje odporność na szok - o 1/10 część tej odporności.

Uwaga: Kapłan, który wskrzesza innowiercę dopuszcza się śmiertelnego grzechu, a przy następnej próbie przyjmuje na siebie śmiertelną klątwę.

SYMBOL STRAŻNICZY (Zakłęcie)

KRĄG: VI (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)

OPIS: Czar ten zostaje uaktywniony, jeżeli jakkolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu znaku.

Efekt jest przenikliwa jasność, niszcząca martwiaki, które nie wykonały udanego rzutu obronnego przed tym zaklęciem. Istotom szczególnie wrażliwym na światło czar zadaje $k10 \times 10$ obrażeń na każde 4 poziomy kapłana. Istoty żywe, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 3, zostają oślepione (na stałe).

Uwaga: Znak runiczny może być narysowany tylko na płaskiej, gładkiej, i suchej powierzchni. Długie działanie wilgoci lub pierwsze uaktywnienie niszczy go.

PRZEBUDZENIE Z LETARGU (Zakłęcie)

KRĄG: VI (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zakłęcie to budzi istotę z letargu lub podobnego stanu. Budzona w ten sposób istota musi wykonać udany % rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie umiera z powodu szoku. Działaniu czaru podlegają też wszelkie stany paraliżu, hibernacji, śpiączki, itp.

POWSTRZYMANIE MOCY (Zakęcie)

KRĄG: VI (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: To zakęcie kreuje wokół określonej istoty czarną, nieprzenikalną sferę, która może zamknąć wewnątrz nawet kilka istot, jeżeli stykają się one ze sobą (np. jeździec wraz z wierzchowcem albo kilka osób obejmujących się razem).

Magiczna sfera, która jest efektem czaru rozpościera się na 3 metry wokół wybranej istoty (lub istot), uniemożliwiając jej wydostanie się na zewnątrz. Z wnętrza sfery nie można się teleportować, ani nie można jej w jakikolwiek sposób przesunąć.

Sfera nie przepuszcza ani w jedną, ani w drugą stronę żadnych istot, przedmiotów materialnych, a także istot eteralnych, gazu, magii, żadnej formy energii, czyli nawet światła, dźwięku ani myśli.

Istoty zamknięte i posiadające Antymagię mogą próbować przełamywać moc bariery. Nie jest to jednak takie proste, bowiem sfera składa się z kilku warstw - jednej na każdy poziom kapłana. Każdą z tych warstw trzeba pokonywać kolejno, runda po rundzie, wykonując udany rzut na Antymagię. Jeżeli Antymagia nie poskutkuje lub zamknięta istota w ogóle jej nie posiada, może próbować przekraczać kolejne warstwy (też runda po rundzie), decydując się na otrzymywanie obrażeń. Każda pokonywana warstwa zadaje k10x10 obrażeń, a jeśli dana istota nie wykonała udanego % rzutu na połowę odporności na zakęcia, otrzymuje tych obrażeń dziesięciokrotnie więcej (czyli k10x100). W momencie przełamania ostatniej warstwy czar przestaje działać. Kapłan może również sam (ew. wraz z przyjaciółmi) zamknąć się wewnątrz sfery - będzie ona wówczas spełniała funkcję ochronną. Nikt nie dostanie się do środka (chyba, że przełamie kolejne warstwy), jakkolwiek i kapłan nie wydostanie się na zewnątrz. Kapłan może w każdej chwili zakończyć działanie tego czaru.



CZARY KAPLAŃSKIE - KRAĞ VII

SYMBOL ŚMIERCI (Zakłęcie)

KRAĞ: VII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 2 metry

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół znaku runicznego

OPIS: Znak runiczny tego czaru przedstawia małą czarną czaszkę z dwoma skrzyżowanymi piszczelami pod spodem. Istota (lub istoty), która znajdzie się w zasięgu tego znaku powoduje uaktywnienie zaklęcia. W efekcie otrzymuje ona 200 + k100 obrażeń, a jeśli nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr 3, automatycznie ginie. Kapłan może tak narysować znak runiczny, że czar zadziała z pewnym (k10 rund) opóźnieniem.

Ten czar uaktywnia się dopiero, gdy w jego pobliżu znajdzie się istota posiadająca co najmniej 50 pkt Energii Życiowej. Nie działa więc na martwiaki i istoty, które w jakikolwiek sposób zataiły swoją Energię Życiową.

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

PRZEBUDZENIE KAMIENIA (Petryfikacja)

KRAĞ: VII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 140

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 skamieniała istota

OPIS: Ten czar pozwala przywrócić ciało istocie, która wcześniej została poddana petryfikacji (zamieniona w kamień). Odmieniana istota przeżyje ten efekt, jeśli pozytywnie wykona % rzut na odporność przetrwania (szok).

Uwaga: Czar może być też użyty przeciwko kamiennym istotom. Zostaną one zniszczone, jeśli nie wykonają pozytywnego % rzutu na połowę odporności nr 10. Ten czar nie działa jednak na golem i istoty bezpośrednio związane z żywiołem ziemi (żywioly, żywiołaki). W przypadku gargoili czar nadaje jej formę cielesną.

PRZEJĘCIE WSPÓŁWYZNAWCY (Zakłęcie)

KRAĞ: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Dzięki temu zaklęciu kapłan może przejąć całkowitą kontrolę nad współwyznawcą, który nie wykonał pozytywnego % rzutu na odporność nr 3 lub w trakcie rzucania czaru był ogłuszony. Ofiara czaru nie może się przeciwstawić telepatycznej woli kapłana. Kapłan musi się jednak koncentrować, a kiedy jego uwaga zostanie rozproszona, zdominowany współwyznawca traci przytomność do końca czasu działania czaru. Kapłan może wznowić kontrolę po ponownej koncentracji. Kapłan słyszy, widzi, mówi i działa, jakby był postacią, którą kontroluje. Nie ma jednak dostępu do jej pamięci, wiedzy i umiejętności.

Uwaga: Kapłan w każdej chwili może przywrócić współwyznawcy jego wolę.

SCHRONIENIE (Zakłęcie)

KRAĞ: VII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 35 + 15/osobę

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: kapłan + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ

OPIS: To zakłęcie w ciągu 1 rundy przenosi kapłana i wybrane przez niego osoby do najbliższej, poświęconej jego bogowi świątyni, w której spędził wcześniej minimum 50 dni. Wszyscy pojawiają się w pobliżu głównego ołtarza. Czar nie zadziała, jeśli ołtarz jest zniszczony. Nie zadziała również wtedy, gdy w promieniu 5 metrów od kapłana znajduje się osoba, która nie chce się tam przenieść i wykona pozytywny % rzut na odporność nr 3.

FALA EWIDENTNOŚCI (Zaklęcie)

KRĄG: VII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 70

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ

OPIS: Ten czar można rzucić tylko raz na 24 godziny. Kapłan w każdej rundzie działania czaru emituje fale potężnego zaklęcia, rozchodzące się w zasięgu czaru. Każda fala zaklęcia, zależnie od woli i etosu kapłana, oddziałuje na istoty złe, neutralne albo dobre, zadając im lub lecząc 50 obrażeń. Na istoty o ewidentnym charakterze czar działa z podwójną mocą. Leczenie obrażeń w innych przypadkach porównywalne jest do czaru Leczenie lekkich obrażeń.

W momencie rzucania czaru kapłan musi zdecydować, jakim charakterem czar sprzyja, a jakim szkodzi.

Zaklęcie ma moc odsyłania z powrotem istot przybyłych z innych sfer egzystencji, o ile istoty te nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 3.

Czar oddziałuje również na martwiaki, które nie wykonają pozytywnych % rzutów na zaklęcia (odporność nr 3) i przetrwanie (odporność nr 4). W takim przypadku martwiak zostanie odwrócony albo przejęty - w zależności od zamysłu rzucającego.

Rzucając ten czar, kapłan powinien kierować się swoim etosem i charakterem.

CZARY KAPŁAŃSKIE - KRAĞ VIII

REGENERACJA CIAŁA (Energia)

KRAĞ: VIII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 320

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznawca)

OPIS: Czar regeneruje wszelkie rany, przywraca brakującą część ciała. Ten czar potrafi również przywrócić życie, pod warunkiem, że ożywiane ciało ma choć jeden organ lub jedną kość zachowaną w całości. Ożywianej osoby dotyczą te same prawa, co w wypadku czaru Wskrzeszenie, za wyjątkiem okresu wyczerpania, który jest skrócony do k10 rund.

Jeżeli jednak regeneracja ciała dotyczy zwłok, z których pozostało mniej niż 50% tkanki, to % rzut na szok stosowany podczas wskrzeszania zostaje zmodyfikowany o liczbę od -1 do -49, odpowiadającą procentowi tkanki poniżej ww. 50%.

Uwaga: Groźba śmiertelnego grzechu czy klątwy nie dotyczy kapłana, jeśli regeneracja ciała odbywa się na żywym innowiercy/istocie.

POCHŁONIĘCIE (Zakłęcie)

KRAĞ: VIII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4 POZ, o głębokości i szerokości 1 metra/4 POZ

OPIS: Czar otwiera we wskazanym miejscu szczelinę w ziemi, która może pochłonać stojące tam istoty. Chcąc uniknąć zguby, istoty te muszą wykonać % rzut na odporność nr 3, a ponadto uskoczyć, wykonując % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ kapłana. W następnej rundzie szczelina zamyka się, a pochłonięte przez nią ofiary giną po k5 rundach od uduszenia i zmiażdżenia.

Czar nie ma efektu, gdy pod powierzchnią znajduje się niestałe lub puste podłoże (np. pokój, jaskinia, woda). Istoty potrafiące latać unikają pochłonięcia.

SŁOWO BOŻE (Szok)

KRAĞ: VIII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: istoty przed kapłanem i słyszące

OPIS: Kapłan mocą swego słowa potrafi zabić, sparaliżować, ogłuszyć, oślepić lub odstraszyć istoty, do których je skierował. Czar działa zgodnie z zamierzonym efektem, jeśli ofiary nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 4. Efekt może być chwilowy lub stały, zależnie od zamysłu kapłana i logiki. Istotę zabity tym czarem można wskrzesić tylko po uprzednim zdjęciu z niej klątwy.

Uwaga: Za Słowo boże należy uważać pojedyncze słowa, jak: "gińcie", "uciekajcie", "oślepnijcie", "bądźcie sparaliżowani", itp. Jeżeli wymówione jest w formie pojedynczej podlega jemu tylko wskazana istota.



CHODZENIE PO POWIETRZU (Zakęcie)

KRAĞ: VIII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (ustala MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać); wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię.

Uwaga: Kapłani Sharami mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nieograniczony czas jego działania.

POMOC NIEBIOS (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 160

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Po rzuceniu tego czaru kapłanowi lub jego współwyznawcy przychodzi na pomoc specjalny wysłannik, jak: anioł, potwór, demon, itp., lub też dzieje się cokolwiek innego (wymyślonego przez MG), co w krytycznym momencie ratuje go z opresji.

Czar nie ma efektu, jeżeli kapłan nie złożył w ciągu ostatniego tygodnia wymaganej przez jego boga ofiary.

CZARY KAPLAŃSKIE - KRAĞ IX

POSŁUCHANIE U BOGA (Zakłęcie)

KRAĞ: IX (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/50 Wiary)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (modlitwa)

OPIS: Podczas medytacji czar ten pozwala po pomyślnej modlitwie (udany % rzut na Wiarę i przez MG na Zauważenie) otrzymać kontakt telepatyczny z bogiem lub z jego rzecznikiem. Pozwala to, zadać kilka pytań (jedno na każde 2 poziomy kapłana) odnośnie istotnych problemów wiary (itp., zależnie od MG).

Uwaga: Wola bóstwa w wyjątkowych sytuacjach może pozwolić na uzyskanie informacji odnośnie imion własnych, np. demonów oraz lokalizacji specyficznych miejsc, przedmiotów, czy istot z innych Sfer Egzystencji, itp. Kapłan może jednak pytać tylko o istoty, miejsca lub przedmioty, które widział na własne oczy.

REGENERACJA ENERGII ŻYCIOWEJ (Energia)

KRAĞ: IX (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 450

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznawca)

OPIS: Czar ten pozwala przywrócić wysrane przez martwiaki punkty Żywotności lub Siły Fizycznej oraz jednorazowo przywraca 1 punkt Energii Życiowej na każdy poziom kapłana. Jest też w stanie przywrócić energię jakimkolwiek pozostałościom po istocie, która dawno temu rozsypała się w proch lub został z niej wyspany PM (o ile dysponuje się minimum 1 gramem prochu z jej ciała). Taki proch poddany dodatkowo Cudowi (lub innemu analogicznemu w działaniu czarowi) można przemienić w część ciała, której można użyć do Regeneracji ciała, co daje tej istocie szansę na odzyskanie życia i swej naturalnej postaci.

Uwaga: Groźba śmiertelnego grzechu czy klątwy nie dotyczy kapłana, jeśli regeneracja ciała odbywa się na żywym innowiercy/istocie.

RĘKA BOSKA (Czar specjalny)

KRAĞ: IX (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń kapłana (ew. współwyznawcy)

OPIS: Każde skuteczne trafienie bronią utrzymaną w naznaczonej tym czarem dłoni jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie ręką zadaje k10x10 + 10 obrażeń/POZ kapłana.

Uwaga: Naznaczona tym czarem ręka jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień, itp. - nic nie może jej zniszczyć.

OTWARCIE BRAMY (Zakłęcie)

KRAĞ: IX (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 900

CZAS RZUCANIA: k100x10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku k10 metrów

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

WSTRZYMANIE/WYWOŁANIE ZARAŻY (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 180

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Wstrzymuje dalsze rozszerzanie się zarazy (danego ogniska) lub pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i rozprzestrzeniało przez 2k10 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (k10 dni) faza ataku, podczas której następuje śmierć zarażonych istot, które nie wykonały udanego % rzutu na odporność nr 6 (zarazy), co sprawdza się w każdym dniu nasilenia, zmniejszając odporność o 1 pkt na każdy kolejny dzień). Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk, itp. (nieudany % rzut na odporność 6 oznacza zarażenie) oraz najczęściej jest śmiertelna. Ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) wynosi maksymalnie 1 na każde 5 POZ kapłana.

Rzucając ten czar, kapłan powinien kierować się swoim etosem i charakterem.



CZARY KAPŁAŃSKIE - KRAĞ X

GROM BOŻY (Zakłęcie)

KRAĞ: X (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 12 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/2 POZ

OPIS: Za pomocą tego czaru kapłan sprowadza z nieba na ziemię potężną, zesłaną z niebios błyskawicę. Potrafi ona spopielić każdą istotę, która nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności nr 9 (zmniejszonej o 10 pkt, jeżeli nosi metalową zbroję). Wszystkie ofiary, które obroniły się przed tym gromem otrzymują k100x10 obrażeń oraz zostają ogłuszone na k10 rund. Rany od gromu są poważne i można je uleczyć tylko Leczeniem Poważnych Ran lub Uzdrawieniem.

Uwaga: Tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

CUD (Zakłęcie)

KRAĞ: X (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli kapłana. 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).

SFERA UZDROWIEŃ (Energia)

KRAĞ: X (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Wszyscy, którzy znajdują się w zasięgu działania czaru zostają na koniec każdej rundy za wolą kapłana uzdrowieni (patrz czar Uzdrawienie). Dotyczy to także ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.

WZROK PRAWDY (Zakłęcie)

KRAĞ: X (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)

OPIS: Czar pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Kapłan wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Poddane dokładnym oględzinom (pełna runda) przedmioty ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

NAWRÓCENIE (Sugestia)

KRĄG: X (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Czar ten powoduje, że innowierca staje się niewierzącym, niewierzący współwyznawcą kapłana, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i kapłana jest w stanie bez wahania poświęcić własne życie. Efektowi czaru ofiara podlega tylko wtedy, gdy nie wykona udanego % rzutu na sugestię (odporność nr 2). Postać, która wskutek działania Nawrócenia zmieni swoje wyznanie, od nowa losuje współczynnik wiary. Podczas modlitwy do nowego bóstwa, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji wybranej przez MG, istnieje ryzyko zauważenia przez poprzednie bóstwo (MG wykonuje % rzut na Zauważenie). Najczęściej kończy się ono Upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów MG ma prawo zdecydować o Karze boskiej.



CZARY KAPŁAŃSKIE - KRĄG I Specjalny

WYMAZANIE (Zakłęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3) zostaje kompletnie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego % rzutu na AntyMagię zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą, itp. Wszelkie materialne dobra należące uprzednio do ofiary przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku.

Uwaga: Zakłęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, w przeciwnym razie kapłan naraża się np. na śmiertelny grzech.

INGERENCJA BOSKA (Energia)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 100 000 (ewentualnie 1000)

CZAS RZUCANIA: 5 rund

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: 24 godziny, ewentualnie spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: W najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu, itp. kapłan może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne Oblicze swego bóstwa. Zesłana istota nie jest w żaden sposób kontrolowana przez kapłana i odchodzi po 24 godzinach, jeśli jednak dysponuje odpowiednią mocą i taka jest jej wola, to może pozostać dłużej. Ilość PM koniecznego do rzucenia czaru jest dużo mniejsza, jeżeli rzucany jest przez otwartą bramę łączącą z planem własnego boga,

Uwaga: W niektórych sytuacjach zamiast Oblicza Boskiego może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od bóstwa, sytuacji i MG).

SĄD BOŻY (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1000

CZAS RZUCANIA: k100 rund

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (ewentualnie spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (maksymalnie 1 km kwadratowy/POZ)

OPIS: W sytuacji, w której doszło do naruszenia praw wiary, religii, itp. kapłan może wezwać na dany obszar przedwcześnie (przeważnie) Sąd Boży. Wszystkie istoty, które w każdej rundzie działania czaru nie wykonają udanego % rzutu na WI giną, zaś ich dusze w ostatniej rundzie sądu są oceniane (pozytywny rzut na WI pozwala im trafić na plan egzystencji wyznawanego bóstwa). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioska, małe miasto, dzielnica, niszcząc go w 5% na każde 2 POZ kapłana od ognia, wody (zatonienie), wichury, itp. W wypadku magicznych przedmiotów istnieje szansa w wysokości 5% na POZ kapłana, a w wypadku artefaktów 1% na 2 POZ kapłana na ich zniszczenie.

Postać, która zginęła wskutek Sądu bożego ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (wykonuje % rzut na 1/10 odporności nr 4).

Uwaga: Na postacię posiadającą jakąkolwiek aurę lub aureolę ewidentności czar działa dwukrotnie krócej.

REINKARNACJA (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Dotknięta osoba przeistacza się w inną (losową, ale nie zwierzęcą) postać, która posiada nowe cechy (współczynniki), choć zachowuje częściową pamięć (jednak nie PD czy POZ).

Najczęściej znane rasy humanoidalne to: ludzie, orki (półorki, orki wyniosłe, orkony), elfy (półelfy), gnomy, krasnoludy, gobliny (gobory), hobgobliny (hobgobory), gnoje, hobbity, ogry (ogrylliony), olbrzymy (szklary), trolle, minotaury, tryglodycy i wiele innych zależnie od miejsca występowania. Podobnie losuje się profesję i POZ (10% na 1, 1% na 2, 0,1% na 3, itd.).

W niektórych sytuacjach (Labirynt Śmierci, itp.) MG może wybrać dla istoty podlegającej reinkarnacji dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.



AUREOLA ŚWIĘTOŚCI (Zaklęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przedstawiciel kasty klerycznej, rycerskiej lub łowca

OPIS: W czasie trwania czaru nic (poza Przemianami Boskimi) nie jest w stanie cokolwiek zrobić postaci noszącej Aureolę świętości, zaś każda istota, która podniesie na nią rękę zostaje obłożona śmiertelnym przekleństwem (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwą (współwyznawca).

Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego Aureolą świętości i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

Czary dodatkowe

KRĄG II

LECZENIE/UŚMIERCENIE UMYŚŁU (Energia)

KRĄG: II (czar nr 11)

ZUŻYCIE PM: 20 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Energia wysłana przez ten czar powoduje jednorazowe wyleczenie 10+1pkt/POZ Kapłana obrażeń umysłowych. Może być również stosowany przy lekkich schorzeniach umysłowych (decyzja MG). Czar jest tak ciężki dla psychiki pacjenta, iż można go powtarzać maksymalnie raz na dobę. W przypadku powtórzenia tego czaru wcześniej (przed upływem 24 godz.), należy wykonać rzut na odp. nr 4. Nieudany oznacza śmierć umysłową pacjenta. Każda kolejna próba przed upływem 24 godz. zmniejsza odporność o połowę. Czar ten przez kapłanów o złym etosie (wyznających złe bóstwa) jest często stosowany do uśmiercania umysłu żywych istot (wielokrotne użycie podczas doby). W celu późniejszego składania ich w ofierze.

AUTOR CZARU: Czegoj

KRĄG III

ZEMSTA WORMAXA [Zakłęcie - specjalny]

KRĄG: III (kapłański)

ZUŻYCIE PM: 500 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)

OPIS: Po nieudanym rzucie obronnym na 1/10 odp.3 osoba objęta tym zaklęciem zostaje objęta 100%Amg. a UM spadają do 0. Ten stan utrzymuje się na czas 24h. W tym czasie nie działa na daną postać żadna magia, nie jest w stanie również korzystać w tym czasie z żadnych przedmiotów magicznych, których użycie wymaga wykorzystania UM. Działają jedynie przedmioty i czary, których moc jest niezależna od ich właściciela jednakże ich moc wciąż nie ma wpływu na objętą tym czarem postać. Zakłęcie to nie niweluje działania przemian półboskich, klątw itp. Zakłęcie to można rzucić również na broń. Wpisanie tego czaru w run, symbol itp. po założeniu blokady PM daje efekt stały. Moc czaru objawia się wtedy w przypadku najmniejszego nawet zranienia (min.1 obr.) jednakże rzut obronny wykonywany jest na 1/2 odp.3.

HISTORIA CZARU: Wiele lat temu w dawno zapomnianej przez bogów i ludzi wiosce urodził się mały chłopiec imieniem Wormax. Od dziecka wyróżniał się ponad przeciętnymi umiejętnościami magicznymi co też zauważył miejscowy szaman i uzdrowiciel. Szaman uczył młodego adepta magii wszystkiego czego sam potrafił, jednakże to było mało dla młodego Wormaxa. Postanowił rozwijać swoje umiejętności pod okiem bardziej doświadczonego czarodzieja. Spakował swój dobytek i ruszył w świat. Trafił do gildii magów, niestety tam się okazało że nie dość iż był jednym z wielu uzdolnionych to jego pozycja społeczna i brak funduszy nie pozwoliły mu na kontynuację edukacji. Zły, rozżalony i rozgoryczony postanowił, że kiedyś zemści się na swoich niedoszłych nauczycielach i będzie tępił czarodziei którzy odmówili mu nauki. Pełen złości oddał się posłudze kapłańskiej. Swoje ukojenie znalazł u tego, kto w takiej sytuacji przyjął go chętnie pod swoje skrzydła. Świątynia Morglitha przyjęła go w swoje szeregi. Wormax dorastał wśród kapłanów śmierci, obmyślając jak się zemścić na czarodziejach którzy jednak byli na tyle potężni, że nie był w stanie im zagrozić bezpośrednio. Mówi się, że sam Morglith przybył do niego we śnie i objawił mu formułę zaklęcia. Przez wiele lat podróżował po Orchii składając pokonanych czarodziei w ofierze swemu Panu. Niestety, pewnego dnia trafił na przełożonego akademii, która niegdyś odrzuciła jego kandydaturę na czarodzieja. Pełen wiary w swoje umiejętności, Morglitha oraz siłę potężnego zaklęcia, zlekceważył go. Jego przeciwnik chroniony "Odbiciem czaru" pozbawił wszelkich szans Wormaxa. Pozbawiony magii od własnej "broni" Wormax rzucił się z szaleństwem w oczach na czarodzieja. Walka była krótka.

Dziś imię Wormaxa wśród kapłanów Morglitha otoczone jest wciąż należną największym bohaterom a formuła czaru stanowi jeden z największych sekretów Świątyni. Główna gildia zabójców działająca przy świątyni Morglitha do dziś korzysta z tego zaklęcia umagiczniając nim swoją zabójczą broń.

AUTOR CZARU: Venar

KRAĞ IV

AURA JEDNOŚCI [Zaklęcia]

KRAĞ: IV (czar nr. 11)

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0

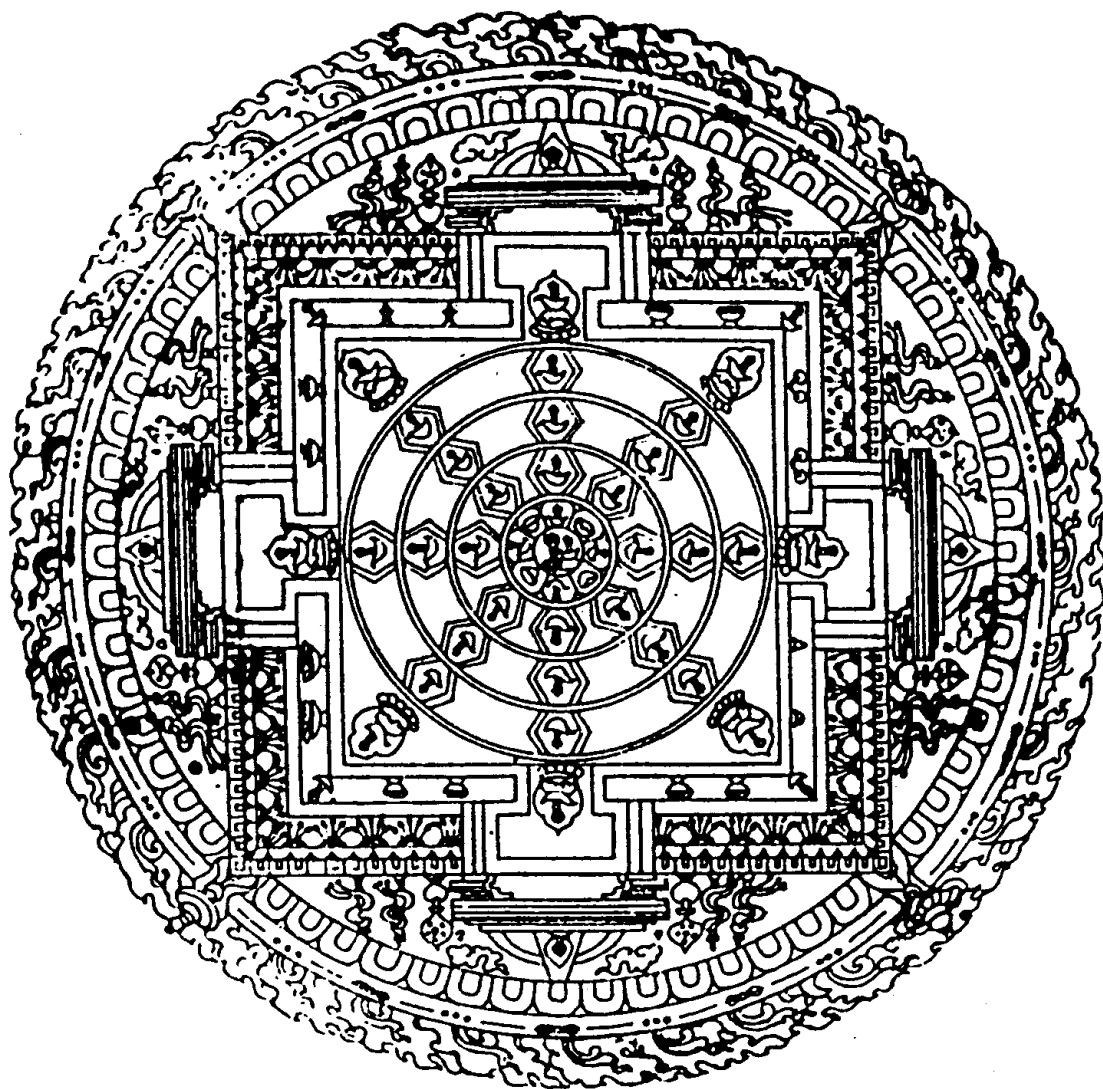
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund+1/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: Istoty wskazane przez Kapłana (i on sam) w promieniu 6 metrów (max. 2/Poz)

OPIS: Zaklęcie ochrania Kapłan i jego sprzymierzeńców. Zyskują oni dodatkowo +10 + 10/na pełne 10 Poz. do Trafienia, Obrony, Wyparowań, wszystkich odporności oraz o 10% zwiększają szanse wyjścia zdolności profesjonalnych. Jeśli wśród wskazanych występuje współwyznawca premie są podwajane (nie licząc samego Kapłana). Jeśli istota wyjdzie poza sferę, czar przestaje na nią działać. Kapłan żeby podtrzymywać tę aurę musi, co rundę przez czas trwania czaru, wypowiedzieć poprawnie imię swego Boga. Sprawdzane jest to na początku każdej rundy, za wyjątkiem pierwszej, rzutem na wiarę. Trwa to jeden segment i nie udany test powoduje zakończenie czaru. Istoty nie chcące posiadać takowej aury (np. nie chcące pomocy od określonego Kapłana) automatycznie niwelują efekt dotyczący własnej osoby.

AUTOR CZARU: Czegoj

Czary druidyczne



CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG I

TOTEM (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 rok)

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Czar ten czyni świętym dla Druida dany gatunek zwierzęcia wybrany z charakterystycznych dla jego stron. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiać i za wszelką cenę chronić od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem 1k10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż dzień na POZ Druida.

Będąc pod postacią danego zwierzęcia Druid posiada standardowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczne do "POZ" zwierzęcia odpowiadającego połowie POZ Druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje się swoją INT, MD, świadomość oraz własną wolę. Nie można jednak wykonywać czynności, których dane zwierzę nie potrafi (np. po zamianie w żmiję nie da się mówić).

W czasie oddziaływania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej magicznej cechy. Powstaje ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia.

Przykładem tego może być totem sokoła, który podwaja zasięg wzroku i umożliwia rozróżnianie z daleka małych obiektów; totem kota - umożliwiające stałe widzenie w ciemnościach albo naturalne ciche chodzenie; totem żółwia - dwukrotnie spowalniający proces starzenia się; totem żaby - dwukrotnie wydłużający odległość skoków; totem ryby - pozwalający na dwukrotnie dłuższe nurkowanie. W wypadku innych zwierząt cechą tą ustala i modyfikuje MG w zależności od wybranego gatunku.

Czar kończy się w momencie agresji ze strony Druida względem wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po upływie roku lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z trans-formacji można wyjść w każdej chwili kosztem k10 rund).

UWAGA: Druid z Kręgu Zwierząt jest w stanie odbyć dwukrotnie większą ilość transformacji, a ponadto każda z nich potencjalnie może trwać dwa razy dłużej.

ZDROWIENIE (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia odpoczywającej we względnie bezruchu (na leżąco) istoty oraz dodatkowo leczy 1 ranę na POZ Druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty na które ten czar nie działa (np. żywioły).

UWAGA: Czar rzucony przez Druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą moc leczniczą.

WYKRYCIE NATURALNEGO ZAGROŻENIA (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut + 5 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięgu wzroku (przed postacią)

OPIS: Postać objęta czarem automatycznie zauważa wszelkie miejsca niebezpieczne dla niej, będące dziełem czynników naturalnych (także niektórych zwierząt i roślin) takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a ponadto wykrywa szkodliwe ilości trucizny naturalnej (też kwasu) np. w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb, itp. oraz określa jej przybliżone działanie (żrące, raniące, usypiające), a także przybliżoną szybkość działania (natychmiastowa, szybko działająca, wolno działająca, itp.).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 1 (ew.5)

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Wsparcie duchowe, dające premię do TR, OB, UM oraz do szansy użycia zdolności profesjonalnych równą 1/10 (współwyznawcy) lub 1/20 (wyznawcy innych bogów) WI Druida. Pozwala ono również na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.

UWAGA: Zużywając 5 PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa w normalny sposób.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ

OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i przybliżoną odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub tego, które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

SPROWADZENIE DESZCZU (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 10 (ew. inaczej)

CZAS RZUCANIA: 1k10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: daleki

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: promień 10m +10m/POZ

OPIS: Druid kondensując pod gołym niebem parę wodną w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy lub w suchym otoczeniu czar można rzucić tylko raz na k10 dni, trwa on o połowę krócej, a ponadto trzeba użyć 10-krotnie więcej PM. I odwrotnie r11; podczas `deszczowej` pogody (gdy zanoszą się na deszcz lub jest mżawka) zaklęcie trwa dwukrotnie dłużej i wymaga 10-krotnie mniej PM. Druidzi z kręgu wody lub powietrza są w stanie spowodować, by czar trwał 10-krotnie dłużej.

Normalny deszcz utrudnia wszystkim o 10 pkt TR, UM, wykonywanie czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających rany od ognia (ew. również czas ich działania) i ma kumulatywną szansę (5% na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (np. pochodni, ogniska).

Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. to wydając 100 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile ulewy, która utrudnia o połowę TR, UM, wykonywanie zdolności i o 10 pkt. zmniejsza OB postaci w jej zasięgu, ponadto osłabia siłę czarów zadających rany od ognia (ew. również czas ich działania) o 1/2 i ma szansę (10% kumulatywnie na każdą rundę padania deszczu) ugasić każdy niemagiczny ogień.

Jeżeli UM Druida są większe od 200 pkt., wydając 1000 PM jest w stanie wywołać siłę deszczu odpowiadającą oberwaniu chmury, która 10-krotnie zmniejsza TR, UM i szansę wykonania innych czynności, zaś OB o połowę, a ponadto każda postać trafiona musi wykonać rzut na akt. ZR, inaczej się przewraca. Taki deszcz 10-krotnie osłabia efekt raniący i skraca czary oparte na ogniu automatycznie gasząc wszelki niemagiczny ogień, itp.

UWAGA: Podczas mrozu zamiast kropel deszczu spada śnieg.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar specjalny)

KRĄG: I (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)

OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje otoczona silną magią ochronną, broniącą postać przed jednym czarem typu Magiczny Pocisk lub Piorun (i podobnymi działającymi na odp. nr 9) lub przed pierwszą skutecznie wymierzoną strzałą (bełtem, itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru.

UWAGA: Czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długo działająca wilgoć, zejście z symbolu lub pierwsze zadziałanie).

LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ

OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość

w metrach) określony gatunek zwierzęcia lub rośliny, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar nie dotyczy tych osobników zwierząt lub egzemplarzy roślin, które ma przy sobie druid lub tych, które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zakłęcie). MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to np. ustala szansę 25%).

KAMIENNA SKÓRA (Zakłęcie)

KRĄG: I (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt. + 10 pkt. wyparowań na POZ Druida. Ponadto dodaje ona 20 pkt. do odporności fizycznych oraz na niektóre czary specjalne (np. Wyssanie Energii Życiowej). Zakłęcie to automatycznie chroni przed lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Kamienną skórę niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.

UWAGA: Czar rzucony przez Druida z Kręgu Ziemi, który wydał nań 10-krotnie większy PM trwa Nielimitowanie długo (choć zniszcza go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

UŚPIENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)

KRĄG: I (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina) + 1/POZ

OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich typowych zwierząt, ich wielkich odpowiedników, drzewców, specyficznych roślin (np. magicznych), które nie odeprą sugestii (% rzutem na odp. nr 2).

Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do Druida bronią się o 10 pkt. gorzej, zaś nastawione przychylnie i bezpośrednio nie zagrożone automatycznie nie odpierają zakłęcia.

By obudzić taką istotę należy poświęcić na to całą rundę, co umożliwia dodatkowy rzut obronny na sugestię.

Gdy jest on nieudany zwierzę/roślina dalej śpi.

CZARY DRUIDYCZNE - KRAŁ II

TARCZA WIARY (Zakęcie)

KRAŁ: II (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca

OPIS: Dopóki spełnione są niżej wymienione warunki czar otacza poddaną jego działaniu postać silną magią, chroniącą ją przed atakami ze strony wrogich istot:

Po pierwsze - w trakcie każdej rundy trwania czaru postać musi bez przerwy (czyli np. nie rozmawiać, nie rzucać czarów) i prawidłowo się modlić. Sprawdza się to co rundę % rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ Druida).

Po drugie - czar nie działa na istoty, których INT jest większa od 50 pkt., ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.

Po trzecie - zakęcie nie działa na wrogów znajdujących się z tyłu, za postacią.

Po czwarte - w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar.

Jeśli któryś z tych warunków nie jest spełniany, czar przestaje działać.

UZDROWIENIE/ZMIĘKCZENIE DREWNA (Czar specjalny)

KRAŁ: II (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: roślina lub bryła drewna

OPIS: Czar rzucony jako uzdrowienie drewna leczy daną roślinę ze wszystkich ran, aczkolwiek nie regeneruje ubytków. Pozwala także zlikwidować toczącą ją chorobę lub zneutralizować szkodliwy efekt typu: odwodnienie, gnienie. Rzucony na drewniany przedmiot (o objętości nie większej niż 1m³) likwiduje większość jego uszkodzeń. Działa także na drewniane elementy broni.

Czar rzucony jako zmiękczenie przemienia niemagiczne drewno w miękkie (np. w młode, w zgniłe, w próchno).

Można w ten sposób zniszczyć pojedynczą niemagiczną broń jeśli w jest choć częściowo wykonana z drewna.

Roślinom, drzewcom i podobnym istotom zmiękczenie zadaje jednorazowo k100*10 ran. W niektórych sytuacjach czar można ciekawie wykorzystać (np. do zakładania pułapek [spróchniała podłoga]).

JĘZYKI NATURY (Zakęcie)

KRAŁ: II (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ (ew. dłużej)

OBSZAR DZIAŁANIA: patrz w opisie czaru

OPIS: Osoba naznaczona tym zakęciem przez pewien czas, poświęciwszy temu całą uwagę potrafi rozumieć, rozmawiać i czytać w językach natury. Za takowe uważa się naturalną mowę wszelkich zwierząt, roślin i żywiołów. W trakcie jednej rundy można rozumieć lub przekazać jedno zdanie o ilości słów nie większej od 10. Ograniczeniem w rozumieniu języków natury są Stopnie Trudności Językowej. Postać nie jest w stanie opanować naraz więcej niż jeden Stopień Trudności Językowej na 50 swoich UM. Zakęcie nie pozwala odczytać niewyraźnego pisma, itp. Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 stopień trudności (rzadziej 2), gadów 2-3, roślin 2-4, żywiołów 4.

Każde posiadane 100 pkt. UM umożliwia druidowi utrzymać to zakęcie na sobie dziesięciokrotnie dłużej.

ZAKŁĘCIE WZROKU (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin dla Kleryków)

OBSZAR DZIAŁANIA: oczy

OPIS: Czar pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w każdej ciemności tak, jak w półmroku (to znaczy z ograniczeniem -10 pkt. do TR, OB, UM i innych zdolności). Druid (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialne istoty (ale nie przedmioty i niematerialne postacie).

ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)

KRAĞ: II (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 2

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina)

OPIS: Zwierzę lub posiadająca inteligencję roślina, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odp. nr 2) stają się oddanymi przyjaciółmi Druida. W miarę swych możliwości wykonują każdą jego zrozumiałą prośbę (nawet samobójczą misję), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota będąca pod wpływem tego czaru nie wie, że jest zauroczona ani nic nie robi, by zdjąć z niej czar (nie wierzy jeśli jej o tym mówią). W wypadku wielokrotnego zauroczenia istota wykonuje polecenia 'pana' o wyższej względem niego lojalności. Czar działa tylko na istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt., a w przypadku Druidów z Kręgu Zwierząt 50 pkt.

ODPORNOŚĆ NA POGODĘ (Zakłęcie)

KRAĞ: II (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Daną istotę (wraz z ekwipunkiem) chroni przed negatywnymi efektami złej pogody - deszczem, wiatrem, mrozem czy upałem bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami). Ochrona zmniejsza też do połowy magiczne efekty bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza rany od magicznego zimna).

WYWOŁANIE WIATRU (Czar specjalny)

KRAĞ: II (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda + runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 100 metrów/POZ

OPIS: Od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza - niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Utrudnia on przeciwnikom walkę, zmniejszając o 10 pkt TR i UM, a także wykonywanie zdolności profesjonalnych. Pociski (np. strzały) i przedmioty lecące w obszarze objętym działaniem czaru mają o połowę mniejszą szansę Trafienia i skuteczność raniącą.

Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. i wyda 100 PM, to wywołany wiatr ma bardzo dużą siłę (huragan), który zmniejsza o połowę TR, UM i szansę udanego wykorzystania zdolności profesjonalnych. Dodatkowo uniemożliwia on strzelanie, zmniejsza o 10 pkt. OB, a ponadto każda nie trzymająca się czegoś postać musi co rundę robić % rzut na ZR, inaczej się przewraca (taki sam rzut musi wykonać przy próbie podniesienia się).

Jeżeli UM Druida są większe od 200 pkt. i wyda na rzucenie czaru 1000 PM, wywołany wiatr ma siłę tajfunu, całkowicie uniemożliwiając walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. 100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu).

W zależności od siły wiatru MG może ustalić ew. dodatkowe efekty np. niemożność latania, zerwanie czapki z głowy, itd.

SYMBOL OCHRONY ŻYWIOŁU (Zakęcie)

KRĄG: II (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół + spec. (znak runiczny)

OPIS: Magia tego symbolu pozwala zatrzymać jednorazowy napór określonego wcześniej żywiołu, ewentualnie jego elementu. Uniemożliwia mu to przesunięcie się w ustalonym kierunku lub/i wejście na określony obszar (sfera 2 metrów wokół symbolu).

Zastosowaniem tego runu jest:

- powstrzymanie naporu danego elementu lub istoty żywiołu np. w wąskim korytarzu,
- ochrona osób stojących przy runie przed oddziaływaniem wiatru (np. chroni przed trującym dymem, który mógłby się dostać na dany obszar), wody (np. chroni przed rozmyciem), ognia (np. chroni przed podpaleniem), ziemi (np. chroni przed zasypaniem),
- uniemożliwienie wejścia na dany obszar istocie danego żywiołu (np. ognia).

Z czaru można także korzystać, jeżeli chce się uniknąć zasypania ziemią, zalania przez wodę lub objęcia przez zbliżający się ogień (pożar), w tym jednak przypadku można np. umrzeć od gorąca lub udusić się z braku powietrza, jeżeli dany czynnik na dłużej przykryje sferę chronioną przez ten run. W skrajnych przypadkach symbol potrafi ochronić np. przed zawaleniem się kamiennych ścian lub sufitu jaskini (ewentualnie i całego labiryntu przy tym), o ile przyczyną zawalenia się nie jest obszar większy niż ten, który chroni symbol.

Uwaga: Magia symbolu zostaje uaktywniona w momencie zadziałania danego czynnika, a przestaje działać w wypadku zasłonięcia, odsłonięcia lub starcia (nawet minimalnie) symbolu, zaprzestania oddziaływania danego żywiołu (itp. czynnika) oraz w wypadku, gdy żywioł lub jego element zadziała po raz drugi (np. drugi żywioł, czy ten sam ze zdwojoną siłą).

SPROWADZENIE OWADÓW (Zakęcie)

KRĄG: II (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 1 runda + spec.

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny

OPIS: Czar w ciągu k5 rund po rzuceniu sprowadza roje (po ok. 100 osobników każdy) miejscowych latających owadów. Ilość skupisk zależy od POZ druida (przywołuje 1 rój na każde 2 swoje POZ) oraz od otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach jest to niemożliwe).

Każdy rój może być skierowany w określone miejsce w zasięgu wzroku druida lub do ataku na jakąś istotę.

Owady po osiągnięciu celu zadają w każdej rundzie k10 obrażeń (każdy rój). Jeżeli ofiara się nie porusza lub w inny sposób przed nimi nie broni, ilość ran zadawanych przez każde skupisko jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe rozprasza rój (ma on OB równą 10 pkt. na POZ Druida). Atakujące owady obniżają ofierze TR, OB, UM i szansę wykorzystania zdolności o 20 pkt.

Gruba (własna) skóra o wyparowaniach na obrażenia klute powyżej 50 pkt., magia ochronna dająca wyparowania oraz zbroje odlewane chronią całkowicie przed owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają ilość ran zadawanych przez owady o połowę.

MG może wprowadzić modyfikacje w zależności od zbroi i sytuacji (np. pozwala uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinię szybkość większą od szybkości owadów równej 40 + k50 metrów na rundę).

OTOCZKA ŚWIEŻOŚCI/NIEŚWIEŻOŚCI (Zakęcie)

KRĄG: II (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, na którą rzucono otoczkę świeżości staje się niewrażliwa na wszelkie gazowe trucizny, zapachy (np. kwiatów), naturalne wyziewy, a nawet na opary dymu. Czar chroni także przed zapachami wydzielanymi przez trupy, martwiaki i istoty o których zdecydował MG. Istota na którą rzucono otoczkę nieświeżości (oraz ten, kto ją z bardzo bliska powącha) czuje bijący od siebie smród, który utrudnia jej o k10*10 pkt. TR, UM i wykonywane czynności, a ponadto jeśli nie wykonała udanego % rzutu na odp. nr 7, raz na k100 rund ma torsję, które uniemożliwiają jej jakiegokolwiek działanie w tej rundzie (posiada tylko OB ze zbroi i ew. magii).

CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG III

PRZEMIANA W ZWIERZĘ (Polimorfia)

KRĄG: III (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Zaklęcie na określony czas przemienia druida w dowolne, dobrze mu znane zwierzę. Pod postacią zwierzęcia Druid posiada standardowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczne do POZ zwierzęcia, odpowiadającego POZ Druida. Druid zachowuje swoją ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), Odporności Psychiczne oraz własną świadomość. Nie można jednak wykonywać czynności, których dane zwierzę nie potrafi (np. po zamianie w żmiję nie da się mówić). Zwykły druid nie może przerwać tego czaru przed upływem godziny/POZ; potrafią to tylko Druidzi z Kręgu Zwierząt, a ponadto czas działania przemiany jest dla nich nieograniczony.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY (Zaklęcie)

KRĄG: III (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 3

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ

OPIS: Zaklęcie oczyszcza pewną ilość pokarmu lub wody, pozabawiając je brudu, nieświeżości, trucizny, czynników chorobotwórczych itp., czyniąc je przydatnymi do spożycia. Oczyszczony pokarm nie jest magiczny i z upływem czasu psuje się jak każdy inny.

ZAKLĘCIE KERADA (Zaklęcie)

KRĄG: III (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień

OBSZAR DZIAŁANIA: drewno o wadze do 20 kg + 10 kg/POZ

OPIS: Zaklina niemagiczny, pojedynczy kawałek drewna tak, by w rękach współwyznawcy przez najbliższe 24 godziny posiadał magiczną moc. Zwiększa ona dwukrotnie wytrzymałość tego drewna, a w przypadku broni całkowicie drewnianej, każde jej uderzenie zadaje podwójne obrażenia. Umagicznienie drewnianej tarczy nadaje jej podwójną obronę. Czar nie uaktywnia się w rękach nieodpowiedniej istoty, oraz jeżeli został rzucony na magiczne drewno.

CEREMONIA NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: III (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 3

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. spec.

OPIS: Zaklęcie zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Druida czarów, wykonywanych przemian lub zdolności. Może również być jednorazowo użyta do powiększenia o 1/10 szansy pomyślnego wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG. Ceremonia użyta zgodnie z etosem Druida dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Zaklęcie rzucone w imię szczytnego celu niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH RAN (Energia)

KRAĞ: III (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk (bliski dla druida z kręgu życia)

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ Druida, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne).

Czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o OB przeciwnika) rozjatrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze on tego czaru % rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar druida (ale maksymalnie 100). Czar odtań będzie zawsze towarzyszyć postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych.

Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zakłęcie)

KRAĞ: III (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 3, 30 lub 300

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

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

OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy pochodzą one z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość).

Wydając 10-krotnie większy PM Druid (tylko) może "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. ściany, poziomy labiryntów).

Po użyciu 100-krotnie większego PM Druid jest w stanie uzyskać telepatyczny kontakt z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile chcą rozmawiać i mają INT większą od 50.

Uwaga: Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca jego działania).

MEGA INSEKT (Polimorfia)

KRAĞ: III (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 owad

OPIS: Zamienia danego owada w jego gigantyczną formę całkowicie posłuszną rzucającemu czar. Owad staje się z reguły 10 + 1/POZ Druida razy większy (w przypadku Druida o etosie związanym ze zwierzętami 20 + 2/POZ). Rozmiary megainsekta określają jego ŻYW równą 1 pkt./1cm długości korpusu (bez czułek). Siła takiego owada zależy od POZ rzucającego czar i rodzaju użytego insekta:

- Owad drapieżny r11; ataki: 1 (ew.2) TR: 50 pkt. + 15 pkt./POZ; Obrażenia: (rzuć k10: 1-8 tnące, 9-10 klute) 20 pkt./POZ + k10*10 pkt. obrażeń od soków żołądkowych (ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odp. nr 8); ZR i SZ: 50 pkt. + 5 pkt./2 POZ; INT i MD: 10; OB i wyparowania: 5 pkt./POZ; Odporności Psych.: 15 pkt. + 5 pkt./2 POZ; Odporności Fizyczne: 35 pkt. + 5 pkt./2 POZ;

- Owad wszystkożerny - jak wyżej, ale TR: 50 pkt. + 10 pkt./POZ; Obrażenia: 15 pkt./POZ + k10*10 od kwasu.

- Owad roślinożerny - jak wyżej, ale TR: 25 pkt. + 5 pkt./POZ; Obrażenia: 10 pkt./POZ + k10*10 od kwasu.

Zwykłego owada Druid może złapać w ciągu 1-2 rund, a określonego w czasie 1-10 rund (ew. dłużej np. 100 razy jeśli poza naturalnym otoczeniem).

Uwaga: Żywego owada Druid nie może trzymać dłużej niż ok. godziny (zależnie od etosu i MG), bowiem etos zabrania mu je męczyć w niewoli.

WEZWANIE ZWIERZĄT (Zaklęcie)

KRAĞ: III (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: specjalny

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół

OPIS: Czar przywołuje z okolicy zwierzęta danego gatunku. W zależności od rodzaju zwierzęcia może to być sta-do, rodzina lub pojedynczy osobnik. Zawsze będą to zwierzęta znajdujące się najbliżej druida, jednak z powodu odległości mogą się one pojawić w ciągu 10-1000 rund. Jeżeli istnieją szczególne powody (np. fizyczne bariery) MG może założyć, że wezwane zwierzęta nie przybędą. Oczywiście dotyczy to także sytuacji, gdy nie ma ich na danym terenie. Wezwane zwierzęta przybywają neutralnie nastawione do Druida (a więc jeżeli są np. głodne mogą go zaatakować).

Uwaga: Jeżeli MG nie jest pewny obecności gatunku na danym terenie, to może założyć określoną szansę np. 25%.

POSŁUCH POGODY (Zaklęcie)

KRAĞ: III (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 30

CZAS RZUCANIA: 1-10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: 0 (spec.)

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

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km + 100m/POZ wokół

OPIS: Zaklęcie może nieco zmienić aktualną pogodę na obszarze wokół druida. Może on np.: dwukrotnie skrócić czas trwania niekorzystnej pogody, rozpędzić chmury deszczowe, dwukrotnie osłabić lub wzmocnić siłę deszczu, mrozu, upału, wiatru (zależnie od MG). Podczas burzowej pogody Druid może co rundę wywołać mały naturalny piorun, który spada na wskazaną ręką istotę (o ile znajduje się pod gołym niebem i druid ją widzi). Piorun zadaje ofierze 100 pkt. + 10 pkt. obrażeń/POZ Druida, modyfikowane ponadto o +/- k50 (od 10 POZ +/- 2k50). W wypadku udanego % rzutu na odp. nr 8 (elektryczność) zmniejszoną o 10 otrzymuje się tylko połowę ran. Pioruny mogą być sprowadzane tylko przez najbliższe 10 rund/POZ Druida od momentu rzucenia zaklęcia. Jeżeli pogoda nie jest burzowa, a tylko pochmurna lub deszczowa, to czas sprowadzania piorunów jest ograniczony do 1 rundy/POZ Druida.

Uwaga: Czar można rzucić tylko raz dziennie.

CHODZENIE PO WODZIE (Zaklęcie)

KRAĞ: III (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 15

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Pozwala przejść suchą nogą po powierzchni nie wzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się fali co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt. na każdy cm wysokości fali, sprawdzając czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni).

Druidzi z Kręgu Wody mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się przed nimi), a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany czas jego działania.

Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć w wodzie nawet palca, a jeżeli była w niej całkowicie zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię, niczym korek.

CZARY DRUIDYCZNE - KRAĞ IV

SYMBOL UTAJENIA (Czar specjalny)

KRAĞ: IV (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 20

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (spec.)

OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita itp. całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zakłęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwanych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były na innym planie egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii lub charakteru). Stanie na takim symbolu uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).

Uwaga: Czar może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

UŚWIĘCENIE ZIEMI (Zakłęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (spec.)

OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca jednolity, nie przeklęty obszar danemu Bóstwu. Wyznawcy tego Bóstwa mają na tym terenie + 10 pkt do TR, OB, UM, WI, wykonywanych zdolności oraz do odporności - w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to + 10 pkt do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru przez nich mają dwukrotnie większą antyodporność. Jakikolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na "uświęconą ziemię" muszą przełamać chroniące ten obszar zakłęcie (% rzutem na połowę swej odporności na zakłęcia). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak na tym obszarze o połowę mniejszą szansę TR, oraz o 20 pkt mniejszą OB, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna "nieczysta" istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę/poziom rzucającego, to zakłęcie to traci swą moc.

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE (Energia)

KRAĞ: IV (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Postać pod wpływem tego zakłęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odp. nr 4).



WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU (Zakęcie)

KRĄG: IV (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ew. 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Zakęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Czar może też służyć do ukrycia własnego charakteru tak by podczas jego wykrywania wykazał inny (tylko na czas trwania czaru).

NEUTRALIZACJA TRUCIZNY (Zakęcie)

KRAŁ: IV (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

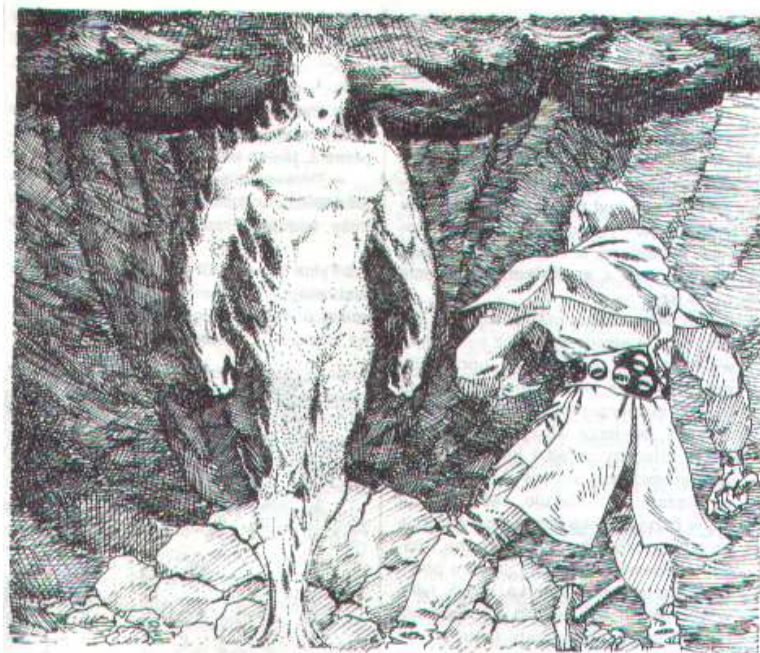
CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ

OPIS: W dowolnej dotkniętej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu.

Czar ten rzucony przez Druida z Kręgu Życia lub Przeznaczenia potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 1 godzinę/POZ druida zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar rzucony przez Druida z Kręgu Śmierci lub Przeznaczenia potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zakęcia (% rzutem na odp. nr 3).

Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar.



POSŁUCH ŻYWIOŁU (Zakęcie)

KRAŁ: IV (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

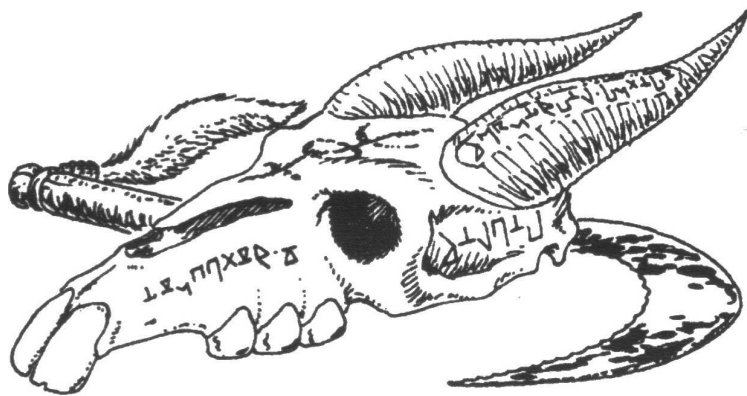
ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywioł

OPIS: Zakęcie to zmusza dany żywioł do wypełnienia jednego nakazu wypowiedzianego przez Druida. Rozkaz ten składa się z pojedynczego słowa (jednego na każde 5 POZ Druida) w języku żywiołów (choć sam rzucający nie umie go wypowiedzieć) typu: broń, ratuj, odejdz, podejdz, itp.

Uwaga: Żywioł, który został zaatakowany wcześniej przez Druida lub jego podopiecznych jest niewrażliwy na ten czar (aczkolwiek nie dotyczy to Druidów należących do Wielkiego Kręgu Żywiołów).



SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOŁU

(Czar specjalny)

KRAĞ: IV (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/poziom wokół (znak runiczny)

OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony (np. nadarty, przydepnięty), to w momencie odsłonięcia jest on w stanie wywołać jednorazowe "poruszenie"

elementów określonego żywiołu. Oddziaływanie magii runu trwa 1 rundę. I tak:

- Symbol strażniczy ognia wywołuje erupcję magicznego ognia zadającą 10 ran/POZ Druida + 2k10*10 ran, ew. połowę, jeżeli ofiara pomyślnie przetrwa część tego ciepła (% rzutem na odp. nr 8). Istota, która nie odparła ognia ma szansę na utracenie przedmiotów (np. odzieży, broni, które palił ogień (co sprawdza się % rzutem na wytrzymałość przedmiotu).

- Symbol strażniczy ziemi jest w stanie wywołać miejscowy wstrząs ziemi. Siła wibracji potrafi zadać 2k10*10 ran na każde 5 POZ Druida. Ubocznym efektem tego może być zawalenie się niezbyt solidnych fragmentów budowli (połowa zadawanych ran odpowiada ilości uszkodzeń, jaką mogą ponieść mury, ściany lub/i mocno zamknięte bramy (drzwi).

- Symbol strażniczy powietrza wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje ran, jednak potrafi porwać istoty lub/i przedmioty o ciężarze mniejszym niż k10*10 + 10 kg/POZ Druida. Istoty takie unoszone są na koniec wiru (maksymalna wysokość wiru wynosi 1 metr/POZ Druida) i lecą w losowym kierunku, otrzymując od wstrząsu przy upadku 2k100 ran na każde 2 metry wysokości wiru. Lądowanie na miękkim podłożu lub w wodzie łagodzi ilość doznawanych ran (najczęściej do połowy). Istoty cięższe muszą wykonać % rzut na akt. ZR, inaczej ulegają przewróceniu. Istoty dziesięciokrotnie cięższe lub istoty trzymające się wystarczająco mocno "solidnego" podłoża nie podlegają wpływowi wiatru.

- Symbol strażniczy wody wywołuje odwodnienie organizmów. Każda istota w zasięgu działania runu, która nie wykona % rzutu na odp. nr 8 traci znaczną ilość wody i dostaje 10 ran/POZ Druida + 2k10*10. Istoty wodne lub ziemnowodne odczuwają dwukrotnie większą siłę raniącą tego czaru, natomiast istoty pustynne (i podobne) dwukrotnie słabiej. Ubocznym efektem tego czaru, jest to, że postać na stałe fizycznie starzeje się o rok.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zmodyfikować mocno działanie danego symbolu strażniczego. Czar ten rzucony przez Druidów z danego Kręgu Żywiołów posiada dwukrotnie większą moc (raniącą i zasięg), ale tylko w obrębie efektu z własnego żywiołu.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI (Zakłęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 6 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.

SFERA NATURY (Zakłęcie)

KRAĞ: IV (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/poziom wokół

OPIS: Zatrzymuje każdą istotę o innym niż neutralny charakterze, jeśli nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odp. nr 3). Takie same istoty wewnątrz co rundę muszą je odpierać, inaczej najszybciej jak mogą opuszczają sferę. Wszelkie istoty czysto neutralne wewnątrz sfery tracą wszelkie agresywne i opiekuńcze zapędy (nie dotyczy to postaci centralnej, dlatego też rzadko Druidzi rzucają to zakłęcie komu innemu!).

POMINIĘCIE (Iluzja)

KRAĞ: IV (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 4

CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przedmiot/istota do 1 metra/POZ spec. (wokół)

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

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

CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG V

AUREOLA NIETYKALNOŚCI (Zakłęcie)

KRĄG: V (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznacznik

OPIS: Czar obejmuje swym działaniem całą postać wraz z ekwipunkiem, a swą moc ujawnia dopiero w następnej rundzie. Zapewnia on całkowitą (liczoną bazowo jako 100%) niewrażliwość na wrogą magię, truciznę, raniące ataki i nie katastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie moc czaru zmniejsza się o 10%, tak więc w kolejnej rundzie wynosi ona 90%, potem 80%, 70%, itd.

W momencie zagrożenia wynikającego z któregoś z wymienionych powyżej czynników, postać wykonuje % rzut na aktualną w tej rundzie moc czaru. Udany rzut oznacza, że postać została całkowicie uchroniona przed zaistniałym niebezpieczeństwem, zaś nieudany, że Aureola nie pomogła. W wypadku eksplozji PM udany rzut zmniejsza doznane obrażenia tylko o połowę. Zakłęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi oraz takimi, które podziałały na postać wcześniej (nie chroni przed ich skutkami, nawet jeśli postać wciąż ich doświadcza; ew. decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany).

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN (Energia)

KRĄG: V (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Jednorazowo leczy 100 pkt. obrażeń na każde 5 POZ Druida, przy czym obejmuje to też rany śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki i niektóre istoty z innych sfer egzystencji.

Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako Jątrzenie. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o OB przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze czaru % rzutem na odp. nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie Jątrzenia oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt obrażeń/5 POZ rzucającego czara druida. Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrawienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie Jątrzenia. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych.

Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

WEZWANIE ROŚLIN (Zakłęcie)

KRĄG: V (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

OPIS: Wzywa wszelkie znajdujące się w pobliżu rośliny w celu pomocy i nadaje możliwość ograniczonego ruchu naziemnym częściom roślin. Dzięki temu są one w stanie skrepić każdą postać, która nie wymknie się ich gałązkom (% rzut na ZR -1 pkt/POZ Druida), ew. zadusić (% rzut na szok co rundę dla unieruchomionej już postaci) - zależnie od woli Druida. Jeżeli w pobliżu nie ma gęstych drzew, tylko duża ilość krzewów, możliwość uniknięcia pojmania jest o 20 pkt większa, a w wysokiej trawie aż o 50 pkt większa. Jeżeli ktoś z bronią tnącą poświęci 1 rundę na uwolnienie pojmanego, to automatycznie go odcina. Czar ten nie ma wpływu na istoty minimum trzykrotnie większe od roślin, które znajdują się na danym obszarze (itp.).

Uwaga: Czar ten rzucony przez Druida z Kręgu Roślin ma 10-krotnie większy czas trwania i obszar działania.

OBŁĘD OTOCZENIA (Iluzja)

KRAĞ: V (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół

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

PRZEMIANA W ROŚLINĘ (Polimorfia)

KRAĞ: V (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 25

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: Druid

OPIS: Polimorfia ta przemienia Druida na określony przez niego czas w dowolną dobrze mu znaną, odpowiadającą rozmiarami roślinę. Posiada on wszelkie jej cechy i zdolności, z wyjątkiem ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), Odporności Psychicznych, które zachowuje własne. W tym czasie pod tą postacią nie potrzebuje jeść, ani pić.

Uwaga: Druidzi z Kręgu Roślin potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

KONTROLA TEMPERATURY (Zakłęcie)

KRAĞ: V (czar nr 6)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub 1 niepalny przedmiot

OPIS: Zakłęcie kontroluje temperaturę danego miejsca, tak, że Druid jest w stanie zmieniać ją w miarę swoich potrzeb np. ogień z ogniska, by nie parzył, natychmiast chłodzi rozpalone żelazo, zagotowuje małe ilości niemagicznej wody (rzut obronny dla magicznych mikstur), itp.

Czar użyty do rozgrzania trzymanego przez kogoś metalu np. broni lub nawet metalowej zbroi, powoduje poparzenie. Choć nie zadaje obrażeń, wymaga co rundę wykonania % rzutu na odp. nr 8 zmniejszoną o modyfikator zbroi. Nieudany rzut oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia i zrobi wszystko, aby się pozbyć parzącego ją przedmiotu - odrzuci miecz, zacznie natychmiast ściągać zbroję, itp.

Uwaga: Rozgrzana tym czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko magiczną bronią.

ANIMACJA ROŚLINY (Zaklęcie)

KRĄG: V (czar nr 7)

ZUŻYCIE PM: 250

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywa roślina

OPIS: Nadaje danej roślinie czasową zdolność ruchu i świadomości. Jest ona w stanie wykonywać proste czynności w zależności od woli Druida jak walka, pomoc, przesadzenie się, każdą zmianę kształtu, itp. W walce animowana roślina traktowana jest w zależności od swojej wielkości i ilości gałęzi (ew. pni), które ustala MG.

ATAKI: 1 Atak/każdą gałąź (o minimum 20cm grubości); TRAFIENIE 50 pkt + 10 pkt/metr gałęzi; RANY (obuchowe): 10/metr gałęzi, ew. próba pochwycenia, a w następnych rundach duszenia 1-100/2 metry, ew. upadek z wysokości 1-100 ran od wstrząsu na każde 2 metry upadku, po uprzednim podniesieniu 1 metr/rundę (jeśli w lesie itp. - to miękkie podłoże łagodzi połowę ran); OBRONA 1 pkt/2cm średnicy; WYPAROWANIA gałęzi lub pnia 1 pkt/1cm średnicy, ponadto rany zadane bronią kłutą są zmniejszane 10-krotnie, a obuchowe 2-krotnie; ŻYWOTNOŚĆ gałęzi/pnia 100/2metry (jeżeli zginie pień, to automatycznie ginie roślina); ZREĆZNOŚĆ 20 pkt; SZYBKOŚĆ 10 pkt/POZ Druida; INTELIGENCJA jak Druida, MĄDROŚĆ 1, ODPORNOŚCI: Psych. 25 pkt + 1 pkt/1cm średnicy; Fizyczne 35 pkt + 1 pkt/1cm średnicy (na ogień o 30 pkt gorzej).

Uwaga: Druid należący do Kręgu Życia, Śmierci, Przeznaczenia lub Roślin jest w stanie tym czarem przywrócić do życia (wegetacji) martwego, ale jeszcze nie spróchniałego drzewca, inteligentną roślinę itp. - zależnie od MG i etosu. Musi jednak wcześniej dodatkowo rzucić Ceremonię natury.

ZAKLĘCIE GROTY (Zaklęcie)

KRĄG: V (czar nr 8)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 grotę lub jaskinię, (spec.)

OPIS: Pojedyncza grotę, jaskinię, itp. wytwór natury staje się dla Druida miejscem świętym, w obronie którego zawsze będzie stawał (szczególnie jeśli jakieś niezwierzęce istoty będą chciały ją na dłuższy czas niż 10 dni zamieszkać, itp.). W tej grocie Druid i jego współwynawcy 2 razy szybciej zdrowieją, ich czary odpierane są na połowę odpowiednich odporności, a ponadto wewnątrz własnej groty Druid potrafi wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż wynikałoby to z jego współczynników. Po wyjściu z groty nadal je oczywiście pamięta.

Znajdując się w grocie Druid intuicyjnie orientuje się co się dzieje na zewnątrz w najbliższej okolicy groty (10 metrów/POZ Druida wokół wejścia) lub jeśli znajdzie się w najbliższej okolicy groty co np. zmieniło się wewnątrz niej. Także we wnętrzu groty jest zawsze intuicyjnie poinformowany o ewentualnym niebezpieczeństwie (tzn. nie może być zaskoczony).

Uwaga: Jeżeli Druid zechce, to kosztem zniszczenia zaklęcia może się przemieścić w dowolnym momencie (1 segment) czasu do najbliższej zaklętej (przez siebie) groty, ale nie oddalonej dalej niż 1 km/POZ Druida.

Niszcząc innemu druidowi świętą grotę druid naraża się jednak na jego gniew.

ZMIĘKCZENIE KAMIENIA (Polimorfia)

KRĄG: V (czar nr 9)

ZUŻYCIE PM: 5

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: kamienna istota/bryła kamienia do 1m³

OPIS: Zamienia niemagiczny kamień (minerał) w miękką pochodną substancję (np. glinę, łupek). Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny kamień.

Istotom kamiennym (niektóre golemsy, żywioł ziemi) lub o podobnej do kamienia skórze (kamienny gigant, kamienny jaszczur, istoty pod wpływem czarów typu "Kamienna skóra" lub "Brylantowa skóra") czar ten zadaje jednorazowo k100*10 ran.

Uwaga: W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę muru, czy do zakładania pułapek).



PASTERZ OWADÓW (Zaklęcie)

KRĄG: V (czar nr 10)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zaklęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk owadów na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łąka, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Przez skupisko owadów należy rozumieć grupkę ich kilkuset przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdowali się (bardzo) blisko siebie. Czar ten potrafi np.: odegnąć szkodniki z danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się owadom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do utrudniania życia innym istotom (-20 pkt do TR, OB, UM i innych wykonywanych

czynności) czy wręcz służy poprzez natarczywość owadów do odstraszenia różnych stworów (co rundę ofiara musi wykonać % rzut na sugestię, inaczej ze strachu ucieka z danego obszaru). Aktywne opędzanie się od owadów zmniejsza o połowę doświadczane utrudnienia.

Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu)

CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG VI

UZDROWIENIE (Energia)

KRĄG: VI (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 120

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Ten czar leczy wszystkie obrażenia, ponadto skutecznie łagodzi każdy ból, napełnia energią, która skutecznie usuwa wszelkie ślady zmęczenia i wyczerpania. Istota całkowicie wyczerpana, jak np. tuż po wskrzeszeniu lub agonii, natychmiast wstaje na nogi, w pełni sił vitalnych. Uzdrawienie usuwa także z organizmu trucizny oraz leczy wszystkie choroby. Nie może jednak usunąć skutków przekleństwa i klątwy oraz chorób psychicznych. Jakkolwiek nie może też zregenerować utraconych kończyn, to goi i regeneruje rany głębokie, tzw. poważne rany/obrażenia, nawet jeśli brakuje małych fragmentów ciała lub uległo ono już częściowemu zepsuciu.

Uwaga: Druid z Kręgu Życia zużywa na ten czar tylko 12 PM.

POWIĘKSZENIE/POMNIEJSZENIE ZWIERZĘCIA (Polimorfia)

KRĄG: VI (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę

OPIS: Za pomocą powiększenia druid dwukrotnie powiększa określone zwierzę. Takie zwierzę zyskuje dwukrotnie większą Żywołność i Siłę Fizyczną, a także dwukrotnie wzrastają mu Wyparowania własnej skóry i ilość zadawanych przez nie obrażeń. Odpowiednio modyfikowane są odporności. Pozostałe cechy jak Zręczność, Szybkość, Inteligencja, Mądrość i Biegłość pozostają bez zmian.

Pomniejszenie działa dokładnie na odwrót.

Jeżeli zwierzę jest neutralnie lub źle nastawione do druida, może wykonać % rzut na odporność na polimorfie, który - jeśli będzie udany - ochroni je przed tym czarem.

Uwaga: Ten czar rzucony przez druida z Kręgu Zwierząt trwa 10-krotnie dłużej, a ponadto zwierzę broni się przed nim na połowę odporności nr 10.

SANKTUARIUM (Zakłęcie)

KRĄG: VI (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 3000

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 100 lat

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół

OPIS: To zakłęcie wyznacza święte miejsce, które dla wszystkich druidów jest ostoją czystości natury. Druid musi chronić takie miejsce nawet za cenę własnego życia. Zbezczeszczenie miejsca świętego może spowodować nawet utratę zdolności druida, który jest za nie odpowiedzialny (czyli rzucił ten czar). W takim wypadku bóstwo druida najczęściej reaguje zsyłając straszliwą karę zarówno na tych, którzy dopuścili się tego bezecnego czynu, jak i na samego druida, o ile nie starał się on temu zapobiec.

Sanktuarium chroni wszystkie znajdujące się wewnątrz istoty. Jest to miejsce całkowicie neutralne, a więc każda istota, która naruszy święty spokój tego miejsca - poprzez jakikolwiek czyn agresywny, ale także i wynikający z pobudek litości czy miłosierdzia - otrzymuje w każdej rundzie wykonywania takiej czynności k10x10 obrażeń + k10x10 obrażeń na każde 10 POZ druida. Jedynie skuteczna Antymagia może zmniejszyć te obrażenia do połowy.

W Sanktuarium zawsze panuje święty spokój, porządek i harmonia. Druid opiekujący się tym miejscem może dowolnie regulować liczebność występujących tam zwierząt i roślin. Może nawet zesłać na intruzów ww. efekt (obrażenia), bez żadnych dla siebie konsekwencji, jeżeli tylko podejrzewa ich o jakieś złe zamiary.

Uwaga: W miejscu tym życie zwierzęce i roślinne jest niezwykle bujne i panuje tam wieczna wiosna.

UŚPIENIE STWORZENIA (Sugestia)

KRAĞ: VI (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 6

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

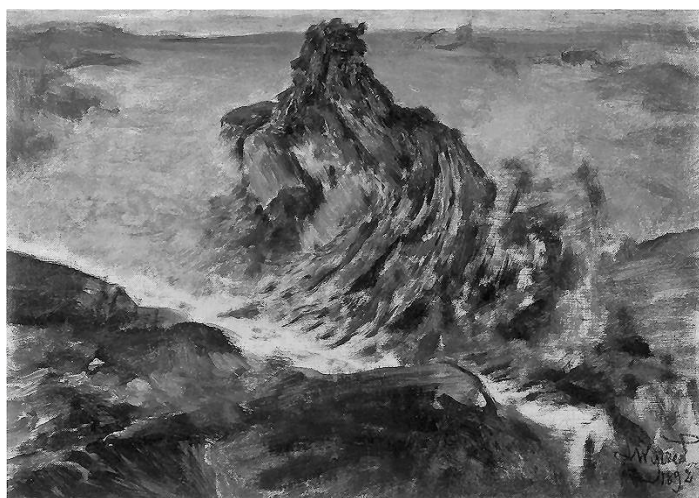
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 stworzenie/2 POZ

OPIS: Ten czar działa na wszystkie istoty żywe, nawet takie jak drzewce, czy inteligentne lub animowane rośliny. Jeżeli wybrane wzrokiem istoty nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 2, natychmiast zapadają w sen.

Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można tylko bardzo brutalnym sposobem - kopiąc ją i tłukąc bez opanowania przez k10 (premiowane) rund, zadając przy tym znaczną ilość czasowych (znikają po 1 dniu, gdyż są to zwykłe siniaki i stłuczenia) obrażeń. Obudzona istota musi jednak wykonać powtórny rzut obronny, albo znów zaśnie i wtedy brutalną czynność budzenia należy powtórzyć. I tak do skutku.

Uwaga: Stworzenia, które były nastawione przychylnie do druida wykonują rzut obronny tylko na połowę odporności.



CIERNISTY SZLAK (Polimorfia)

KRAĞ: VI (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 60

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (ew. stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km kwadratowy/POZ

OPIS: Na objętym czarem obszarze wszystkie liście i gałązki roślin obrastają w ostre kolce, a ponadto zyskują ograniczoną zdolność ruchu. Wszyscy (z wyjątkiem druida, jego podopiecznych i drobnych zwierząt) poruszający się na tym obszarze w każdej rundzie swego ruchu otrzymują k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ druida od licznych skaleczeń i ukłuć. Zbroja lub gruba

skóra zmniejsza obrażenia o połowę. Bardzo gruba (własna) skóra (posiadająca minimum 100 wyparowań na rany tnące) lub zbroja miarowa i odlewana chronią całkowicie. Skutecznie chroni też czar Kamienna skóra lub Magiczna zbroja.

Uwaga: Czar rzucony przez druida z Kręgu należącego do Wielkiego Kręgu Życia ma działanie stałe, może być przez tego druida w dowolnym momencie odwołany, zadaje pięciokrotnie więcej obrażeń i to tylko wybranym przez niego intruzom.

CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG VII

CHODZENIE PO POWIETRZU (Zaklęcie)

KRĄG: VII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (ustala MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać); wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię.

Uwaga: Druidzi z Kręgu Powietrza mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie ograniczony czas jego działania.

PRZEMIANA W DZIEŁO NATURY (Petryfikacja)

KRĄG: VII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: druid

OPIS: Ten czar pozwala druidowi przemienić się w dowolny, znany mu, stały i nieożywiony twór natury np. wielki głaz, fragment skały, spróchniałą kłodę, bryłę lodu (topnienie, to 1 obrażenie na rundę), zbitą grudę ziemi, itp. Druid posiada wszelkie właściwości charakterystyczne dla tworu, w który się przemienił. Zachowuje własne: ŻYW, INT, MD, WI (i ZW) i Odporności psychiczne. Pod nową postacią druid nie odczuwa głodu, pragnienia, zimna, gorąca i wszelkich czynników zewnętrznych, które normalnie nie mogą uszkodzić tworu natury, w jaki się przemienił.

Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemi potrafią w dowolnym momencie przerwać działanie czaru, ponadto w ich przypadku działa on tak długo, jak sobie tego życzą.

ZAUROCZENIE STWORZENIA (Sugestia)

KRĄG: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 7

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota, która nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 2, staje się całkowicie podległa woli druida. Wykona w miarę swych możliwości każde zrozumiałe dla niej polecenie, nawet samobójczą misję. Jednak polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie przerwie działanie czaru. Zauroczona istota nie wie, że podlega działaniu czaru, a druida traktuje jako swego najwierniejszego przyjaciela, za którego gotowa jest oddać życie. Jeśli ta istota zostanie zauroczona ponownie przez kogoś innego, jego także traktuje jako przyjaciela, jednak wierniej służy temu, wobec którego w normalnych warunkach zachowywałaby większą lojalność.

PASTERZ ZWIERZĄT (Zaklęcie)

KRĄG: VII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 700

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zaklęcie to pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż zwierzęta lub druid opuszczą obszar jego działania. Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupę (stado) zwierząt znajdujących się w momencie rzucania czaru blisko siebie. Druid może przegnać zwierzęta, skierować je na inny obszar, zmusić do ataku, rozrodu, poznać ich problemy.

Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować na raz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje - 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje.



MAGICZNY KWIAT (Zakęcie)

KRAŁ: VII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 35

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIEG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)

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

OPIS: Zakęcie 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 druida. Efekt czaru uaktywnia się dopiero wówczas, kiedy wybrana osoba dobrowolnie weźmie go do ręki.

Podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:

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

- Kryształowy - w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt automatycznie 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 druida. Udana % 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 DRUIDYCZNE - KRĄG VIII

ZAKŁĘCIE ASSANU (Zakłęcie)

KRĄG: VIII (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3) jednorazowo staje się posłuszna druidowi, ponadto jej życie i śmierć jest uzależnione od jego jednego słowa (np. słowo giń powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała akurat skutecznie działającej Antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru, itp.) oraz całkowicie podlega woli druida i w żaden sposób nie jest w stanie się mu przeciwstawić lub mu zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleczeń) druida, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ druida. Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i druid są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak tylko podczas skupienia. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy druida lub upłynie 1 rok/POZ druida od momentu przejścia, zakłęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego przeznaczenia. W trakcie działania tego czaru na tą postać nie działają inne Zaklęcia Assanu oraz wszelkie czary typu Urok, Przejęcie, Oczarowanie, Hipnoza.

Uwaga: Czar ten rzucony przez druida należącego do Wielkiego Kręgu Czasu trwa potencjalnie 10-krotnie dłużej (a więc i 10-krotnie więcej rozkazów druida należy wykonać, by czar przestał działać).

ZMIĘKCZENIE METALU (Polimorfia)

KRĄG: VIII (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 8

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: bryła metalu o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego (spec.)

OPIS: Czar zamienia niemagiczny metal (lub jego stop) w substancję o właściwościach plasteliny. Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń, jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal.

Istotom metalowym (niektóre golemsy, animanty) lub o "żelaznej" skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu Stalowa skóra) czar zadaje k100x10 obrażeń.

Uwaga: W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę żelaznych wrót, czy do zakładania pułapek).

FALA NEUTRALNOŚCI (Zakłęcie)

KRĄG: VIII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ

OPIS: Ten czar można rzucić tylko raz na 24 godziny. Druid w każdej rundzie działania czaru emituje fale potężnego zaklęcia, rozchodzące się w zasięgu czaru. Każda fala zaklęcia, zależnie od woli i etosu druida, oddziałuje na istoty złe, neutralne albo dobre, zadając im lub lecząc 50 obrażeń. Na istoty o ewidentnym charakterze czar działa z podwójną mocą. Leczenie obrażeń w innych przypadkach porównywalne jest do czaru Leczenie lekkich obrażeń.

W momencie rzucania czaru druid musi zdecydować, jakim charakterem czar sprzyja, a jakim szkodzi. Zakłęcie ma moc odsyłania z powrotem istot przybyłych z innych sfer egzystencji, o ile istoty te nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 3.

Czar oddziałuje również na martwiaki, które nie wykonają pozytywnych % rzutów na zaklęcia (odporność nr 3) i przetrwanie (odporność nr 4). W takim przypadku martwiak zostanie odwrócony albo przejęty - w zależności od zamysłu rzucającego.

Rzucając ten czar, druid powinien kierować się swoim etosem i charakterem.

TARCZA NATURY (Zakęcie)

KRĄG: VIII (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 80

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (przed druidem)

OPIS: Czar chroni druida od przodu przed każdym niebezpieczeństwem, też magią (na zasadzie Antymagii). Tarcza ta może zniwelować ilość ataków równą POZ druida, później znika. Czar może więc chwilowo powstrzymać np. żywioł, wicher, ogromnego potwora, jego ataki, smocze zionięcie, czary, itd. Tarcza chroni też stojące najbliżej druida osoby.

OCZY NATURY (Zakęcie)

KRĄG: VIII (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 40

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Działanie tego czaru polega na tym, że skoncentrowany druid może obserwować "na własne oczy" dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna, niezależnie od odległości, jaka ich dzieli. Druid ma 5% szansę na POZ, że zobaczy to, co chce. Za pomocą tego czaru druid nie może zobaczyć miejsc, gdzie natura musiała ustąpić istotom cywilizowanym, a więc np. miast.



CZARY DRUIDYCZNE - KRAŁ IX

ADAPTACJA W NATURĘ (Polimorfia)

KRAŁ: IX (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 90

CZAS RZUCANIA: 11 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: druid

OPIS: Ciało druida zostaje (wraz z ekwipunkiem) tak przekształcone, że jest on w stanie przeniknąć każdy niemagiczny element natury bez jakichkolwiek negatywnych dla siebie konsekwencji. Przykładowo druid może swobodnie przechodzić przez dowolny ogień lub lawę, nie tonie, ani nie dusi się pod wodą, przenika przez skały, nie zważa na najsilniejsze huragany. Ponadto podczas działania czaru jest kompletnie niewrażliwy na ciosy zadane dowolną niemagiczną, naturalną (nie zmienioną przez istoty myślące) bronią. Wszelkie nie zmienione przez cywilizację, niemagiczne zwierzęta, rośliny i żywioły, a także niektóre prymitywne monstra (zależnie od MG) również nie potrafią naturalnymi sposobami zranić druida.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG powinien wprowadzić modyfikacje w zależności od warunków w jakich znalazł się druid (np. co do szybkości poruszania się i widoczności).

PASTERZ ROŚLIN (Zakłęcie)

KRAŁ: IX (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 900

CZAS RZUCANIA: 11 segmentów

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zakłęcie to pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk roślin na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż druid opuści obszar jego działania. Przez skupisko roślin należy rozumieć grupę roślin, które rosną bardzo blisko siebie. Druid może zasugerować roślinom powolną zmianę kształtu, rozpocząć u nich gromadzenie zapasów na zimę, spowodować kwitnienie, zmusić je do rozrodu, poznać ich problemy, wykorzystać je do zacierania śladów i mylenia drogi, czy wręcz do odstraszenia intruzów (ofiara musi jednorazowo wykonać udany % rzut na odporność nr 2, inaczej ucieka z danego obszaru).

Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować na raz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje - 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje.

SYMBOL PRZETRWANIA (Zakłęcie)

KRAŁ: IX (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 90

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (znak runiczny)

OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (żywność) na półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jej półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Odnosi tylko połowę ran z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko premia z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z symbolu kończy działanie czaru).

WZROK PRAWDY (Zakłęcie)

KRĄG: IX (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 9

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)

OPIS: Czar pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Druid wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Poddane dokładnym oględzinom (pełna runda) przedmioty ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.

PRZYWOŁANIE/ODEŚLANIE ŻYWIOŁU (Czar specjalny)

KRĄG: IX (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 90/typ

CZAS RZUCANIA: k10 rund/typ

ZASIĘG RZUCANIA: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

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

PM 90 i 100 UM - magiczny element żywiołu

PM 180 i 150 UM - mały elementarny żywioł

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

PM 360 i 250 UM - duży elementarny żywioł

PM 450 i 300 UM - arcyelementarny żywioł

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

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

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

Uwaga: Druid z Kręgu danego Żywiołu nie musi "płacić" swemu żywiołowi, by ten był jemu posłuszny.

CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG X

DAR NATURY (Czar specjalny)

KRĄG: X (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 500

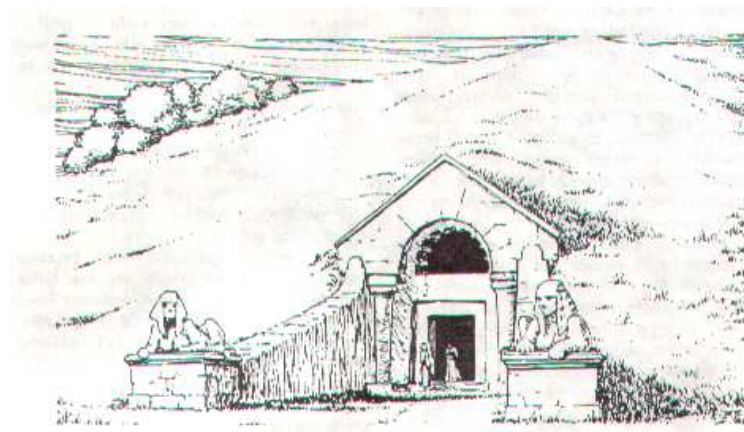
CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: spec.

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli druida. 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).



ŚWIĄTYNIA NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: X (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ
wokół miejsca rzucenia

OPIS: Uświęca dany naturalny i niezamieszkały teren oraz przenosi go do Półsfery Egzystencji znajdującej się w obrębie bieżącej Sfery. Na obszar ten można dostać się tylko za zgodą druida lub znając Hasło Wejścia. Druid może siłą woli

zneutralizować każdą próbę rzucenia jakiegokolwiek niechcianego czaru lub natychmiast usunąć ze Świątyni natury niepożądane istoty, chyba że zdołają się one obronić za pomocą skutecznie działającej AntyMagii. Efekt zaklęcia utrzymuje się do momentu, gdy druid opuści uświęcony obszar.

WĘDRÓWKA DUSZY (Szok)

KRĄG: X (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 10

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: druid, ew. współwyznawca

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

Druid 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. Druid otrzymuje obrażenia tylko od czynników nie fizycznych (zaklęcia, energia, iluzja, itp.) - jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń, niż połowa ŻYW druida, natychmiast ginie wraz z ciałem. W kwestii zasad druid w postaci duszy nie posiada agonii.

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

WIEDZA NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: X (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 100

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Po rzuceniu tego czaru druid jest w stanie uzyskać wyczerpującą odpowiedź na konkretne pytanie dotyczące natury, ew. jej przeszłości. Jedno zdanie równe w przybliżeniu 10 słowom zajmuje rundę działania zaklęcia. Jeżeli naturze powierzono jakieś tajemnice, to druid ma szansę równą 1% na swój POZ, ewentualnie 2-krotnie większą (zależnie od kręgu, etosu, tajemnicy i MG) na ich poznanie.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może pozwolić, aby za pomocą tego czaru druid poznał określone hasło, np. Słowo-Klucz umożliwiające przedostanie się przez Bramę do innej Sfery Egzystencji.



WYMAZANIE (Zakłęcie)

KRĄG: X (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: średni

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3) zostaje kompletnie unicestwiona, zaś wszyscy, którzy się z nią zetknęli i nie wykonali udanego % rzutu na AntyMagię zapominają o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą, itp. Wszelkie materialne dobra należące uprzednio do ofiary przechodzą na własność osób, które je znajdują lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku.

Uwaga: Zakłęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary lub równowagi pomiędzy siłami zła i dobra, w przeciwnym razie druid naraża się np. na śmiertelny grzech.

CZARY DRUIDYCZNE - KRĄG I Specjalny

KATAKLIZM (Energia)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 1)

ZUŻYCIE PM: 10 000

CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG RZUCANIA: wzrok

CZAS DZIAŁANIA: spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: 4 km kwadratowe/POZ (spec.)

OPIS: Czar ten przywołuje ogromną innoplanową energię w celu wywołania niekontrolowanego, sztucznego kataklizmu, rozpoczynającego się w widzianym przez druida punkcie i rozchodzącego się na wskazany obszar (oczywiście o ile kataklizm ma realne szanse tam dotrzeć). Istoty na obszarze objętym działaniem czaru muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną.

Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów:

- powódź: ulewne deszcze padają bez przerwy przez k10 dni, a ponadto po 1 dniu wszystkie nieckowate tereny zalewane są na głębokość k5 metrów.

- trzęsienie ziemi: objawia się potężnymi uskokami (przez 2k10rund) i każda istota/przedmiot z prawdopodobieństwem równym 1% na POZ druida może wpaść w powstałą szczelinę. Ofiara może tego uniknąć, jeśli nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na jej akt. SZ) i utrzyma równowagę (% rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ druida). Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp.) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar maga).

- susza: na danym obszarze przez okres k10 miesięcy lub przez okres k10 lat w wypadku terenów suchych nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości trwania suszy może wyschnąć.

- zaraza: pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie się rozwijać i roznosić przez 2k10 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (k10) faza ataku. Podczas niej następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie wykonały udanego % rzutu na odporność nr 6. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, zmniejszając odporność na zarazy o 1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk, itp. (przy każdym fizycznym kontakcie wykonuje się % rzut na odporność nr 6, by sprawdzić czy się nie zaraziło). Najczęściej zarazy są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) może maksymalnie wynosić 1 na każde 5 POZ druida.

- itp. : zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).

Uwaga: Rzucając ten czar druid powinien kierować się swoim etosem.

PRZYWRÓCENIE RÓWNOWAGI (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 2)

ZUŻYCIE PM: 10 000 (spec.)

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG RZUCANIA: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4 POZ (spec.)

OPIS: Przywraca stan danego obszaru do tego, który miał miejsce przed jego zniszczeniem np. przez cywilizację, kataklizm, magię. Czar jest w stanie połowicznie odtworzyć poprzednie warunki np. wyrównać teren, dopuścić wodę, zniszczyć daną chorobę, zasadzić nowe rośliny, zniszczyć twory cywilizacji (np. spowodować osunięcie się domu w gruzy), zrodzić drobne zwierzęta (np. owady), przywołać większe zwierzęta, itd. (zależnie od sytuacji i MG).

Uwaga: Do rzucenia tego czaru przez Druida z Kręgu Równowagi wystarcza zaledwie 1 000 PM.

PASTERZ NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 1 100

CZAS RZUCANIA: 2 rundy

ZASIĘG RZUCANIA: 0

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia

OPIS: Zaklęcie to pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk elementów natury na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie. Czar trwa tak długo, aż druid opuści obszar jego działania. Druid może np. zmienić ukształtowanie terenu lub bieg strumienia, pogłębić lub zwęzić koryto rzeki, spowodować osunięcie się skał, stworzyć niezbyt głęboką (głębokości do 10 cm na POZ) rozpadlinę (zaskoczona tym istota musi wykonać % rzut na akt. ZR, inaczej wpada do niej) lub ją zamknąć (analogicznie).

Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować na raz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje - 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje.



REINKARNACJA NATURY (Czar specjalny)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 4)

ZUŻYCIE PM: 500

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Dotknięta postać na stałe przeistacza się w inną losową, charakterystyczną dla danej Sfery Egzystencji istotę, która posiada wylosowane na nowo współczynniki.

Oto schemat losowego przeistoczenia:

1-3: zwierzę bezkręgowie (koniec grania tą postacią)

4-6: zwierzę kręgowe (praktycznie koniec gry, chyba że właśnie nim)

7-8: rasa humanoidalna (istota częściowo zachowuje pamięć, jednak nie doświadczenie, czy poziom). Szanse na wylosowanie konkretnej rasy podane są w kolejnym schemacie.

9-10: dowolny wylosowany lub wybrany przez MG stwór (praktycznie koniec gry, chyba że nim).

Najczęściej znane rasy humanoidalne to:

1-15%: ludzie (1-5 na 10 inne podrasy)

16-25%: orki (1 półorki, 2 orki wyniosłe, 3 orkony)

26-30%: elfy (1 półelfy)

31-35%: gnomy

36-40%: krasnoludy

41-45%: gobliny (1 gobory)

46-50%: hobgobliny (1 hobgobory)

51-55%: gnole

56-58%: hobbity

59-62%: reptillioni (ludzie-jaszczury)

63-65%: ogry (1-2 ogryliony)

66-70%: olbrzymy (1 półolbrzymy, 2 szklary, 3 małauki)

71-74%: trolle (1 półtrolle)

75-76%: minotaury (1-3 minotaury Opasy)

77-79%: tryglodyci

80-85%: inne rasy ludzi-jaszczurów (1-5 rasa Khang, 6-9 rasa Khara, 10 inne)

86-87%: wodni ludzie [ludzie-płazy] (1-2 Trytoni, 3-5 Salamandry)

88-89%: ludzie-węże (1 rasa Andara)

90-92%: ludzie-ptaki

93-94%: centaury (1-2 agrysy opasy)

95-99%: inne rasy (zależnie od występowania i MG, np. gigole, ludzie-pajaki [arani])

100%: specjalne rasy

Po wylosowaniu rasy humanoidalnej MG losuje (z dostępnych dla niej) profesję, a następnie ewentualnie poziom (10% szansy na 1 POZ, 1% na 2 POZ, 0,1% na 3 POZ, itd.). W niektórych sytuacjach (np. Labirynt Śmierci) MG może zdecydować, że istota po przemianie przyjęła charakterystyczną dla danego obszaru postać.

Uwaga: Istota poddana działaniu tego czaru musi wykonać udany % rzut na odporność nr 4, inaczej po przemianie jest martwa.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI (Zakłęcie)

KRĄG: I Specjalny (czar nr 5)

ZUŻYCIE PM: 50

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG RZUCANIA: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: przedstawiciel kasty klerycznej, rycerskiej lub łowca

OPIS: W czasie trwania czaru nic (poza Przemianami Boskimi) nie jest w stanie cokolwiek zrobić postaci noszącej Aureolę świętości, zaś każda istota, która podniesie na nią rękę zostaje obłożona śmiertelnym przekleństwem (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwą (współwyznawca).

Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego Aureolą świętości i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.