

ROZDZIAŁ V:

BETA-WERSJA ROBOCZA

[przyp. Shadow]

MAGIA I CZARY

„[...] Śmiem twierdzić, iż Magya oddziałuje jedynie na przedmioty, istoty i przestrzenie, które choć cząstką jej Mocy są przesiąknięte – tako i nie pływa na te rzeczy i obiekty znanej nam rzeczywistości, które teje magycznej energii są całkowicie pozbawione. Szczęśliwie dla nas, czarodziejów, coś tak nienaturalnego, jak brak pierwiastka Magyi, zdarza się niezwykle rzadko.

Z występowaniem miejsc i przedmiotów, którymi w ogóle nie włada magyczna energia wiążą się tajemnicze legendy, spisywane w pilnie strzeżonych przed profanami i nieukami księgach mędrców, badających gwiazdy i przestrzenie niebieskie. Można w nich wyczytać, iż u początku Istnienia Wszechrzeczy był tylko Kryształowy Prafilar, który, pękając, zapoczątkował powstanie obecnie znanego nam Unywersum. Pęknięcie wprowadziło w krystaliczną strukturę prafilara, istniejącego w ciągły i spójny sposób, element braku – pustki, szczeliny – i prakryształ rozleciał się na części – bliżej nam nieznaną liczbę większych kawałków (z których istnienia aż 13 możemy się domyślać, na podstawie solidnych przesłanek, w bliższym lub dalszym sąsiedztwie naszego Świata) oraz w nieskończoną ilość drobin, które tajemnicze siły (niewątpliwie najlepiej poznana z nich jest Magya) przemieniły w Pierwotną Materię naszej Sfery Egzystencji. W taki sposób pustka i brak, rozsadzając Kryształowy Prafilar, przyczyniły się do powstania uniwersum i żyjących w nim istot.

Niektórzy słynni astrologowie wierzą, że ze szczeliny, która rozsadziła Kryształowy Prafilar, z jej nieskończonej pustki, wyłoniła się Wielka Nicość. W Wielkiej Nicości nie ma niczego – ani rzeczy, ani życia, żadnej świadomości ani myśli – zatem nie może tam występować również i energia magyczna. Jednak owi mędrzy, na podstawie swych badań, są przekonani, że – choć jest to tajemnica nierozwiązywalna i zrozumiała zapewne tylko dla Bogów – że w Nicości tkwi klucz do wszystkich sekretów Magyi! Kto ten sekret – w bluźnierczych traktatach Starożytnych zwany Magyczną Wszeczwładzą – posiada, ten będzie równy Bogom. Boska moc bowiem, owa dogłębna znajomość Magyi i niewyobrażalna potęga Bytów wielbionych na Ochrii, bierze się właśnie z ich tajemniczej umiejętności podróżowania umysłem do dna Nieskończonej Nicości.

Ile jest prawdy w domysłach astrologów – nie wiadomo. Jednakże ich teorie zgrabnie tłumaczą dziwną, nadprzyrodzoną i prawie nieskończoną moc władania Magyą – daleko większą oraz doskonalszą niż jakakolwiek znajomość arkanów czarodziejstwa u Śmiertelnych. [...]”

fragment manuskryptów jaszczurzego maga Xilastatusa Czarodzieja

MAGIA W UNIWERSUM KRYSTAŁÓW CZASU

Odmienne niż innych inscenizacjach narracyjnych, w „Kryształach Czasu” magiczność (i związane z nią czarowanie oraz wszelkie, inne przekształcenia magiczne) nie biorą się znikąd, nie pochodzą od jakiejś pierwotnej, arcywładnej istoty czy bytu, nie wywodzą swego istnienia z sił natury czy jakiegoś Innego Świata. W „Kryształach Czasu” magia jest wszechobecna i wszechpotężna sama w sobie, gdyż jest elementarną i niepojętą potęgą, która leży u podstaw Istnienia Wszechrzeczy, fundamentem – na którym zbudowany jest cały Kosmos Bezmiarów Wieloświata. Używanie magii jest jedną z trzech najważniejszych sił sprawczych w uniwersum „KC”, obok woli umysłu (i siły mięśni istot żywych, którymi ów umysł kieruje) i nadnaturalnego pierwiastka boskich (lub chaotycznych) Przemian.

Źródło i pochodzenie magii nie jest do końca znane. Magia pojawiła się u zarania świata, nim jeszcze zaczął płynąć czas, tuż po Wielkiej Katastrofie, w której powstały Rzeczy, zwane Kryształami Czasu – będące

ponoć najpotężniejszymi przedmiotami magicznymi, jakie kiedykolwiek istniały – przedmiotami, których lękają się nawet bogowie. Magiczna energia była obecna przy powstaniu Pierwszej Sfery Materialnej. Istniała, nim pojawili się najstarsi bogowie, stwórcy Orchii. To nie Bogowie stworzyli Magię, ale to właśnie oni najlepiej znają jej tajniki i potrafią najlepiej ją wykorzystywać (choć czynią to rzadko, wyżej ceniąc sobie swą Istotę Boskości – nadnaturalną moc Przemian). To za pomocą energii magicznej bogowie budowali planety, powoływali do życia pierwsze rasy rozumnych istot i ustanawiali dla nich swe prawa.

Owa tajemnicza energia od zarania czasu przenika cały widzialny i niewidzialny świat, jest obecna w prawie wszystkich Sferach Egzystencji. Są to zarówno Sfery Egzystencji Materialnej, jak i miejsca tak okropne – pokroju przerażającego zaświatu martwiaków – skąd czarnoksiężnicy biorą swą moc animowania martwych i tworzenia ożywieńców. Moc magii przenika wszystko, co istnieje – formy materialne i niematerialne. Magia wypełnia zarówno ziarno piasku, jak i całą planetę. Magia jest esencją wszędobylską.

Z istnieniem magii nierozłącznie związana jest pewna tajemnicza Sfera Egzystencji, która leży gdzieś u fundamentów uniwersum KC. Sfera ta jest wypełniona niewyobrażalnymi wręcz ilościami Eteru, substancji, która znajduje się w ciągłym, nigdy nie gasnącym ruchu – wciąż krąży i przemieszcza się we wszystkich możliwych kierunkach wewnątrz owej Sfery, nigdy nie ustaje i nigdy się nie zatrzymuje. Uważa się, że to



właśnie dzięki tej wieczystej i nieskończonej mobilności magia w ogóle może istnieć i oddziaływać na świat. Ruch eteru wytwarza bowiem moc potężnej energii – którą w mechanice inscenizacji mierzy się miarą **Potencjału Magicznego**. Te ogromne pola magicznej energii powstają i gromadzą się tuż przy granicy owej Sfery (zwanej **Eternią**), niczym elektrostatyczne iskry kumulują się na powierzchni skóry pocieranej wełnianym swetrem. Moc jest następnie rozsyłana po nieskończonych wszechświatach. Podejrzewa się, że dzieje się to za sprawą jeszcze bardziej tajemniczej sfery (a właściwie półsfery egzystencji), która jest zawieszona wokół całej Eternii i niczym ochronny kokon oddziela ją od Zewnętrznych Przestrzeni. Działa jak pryzmat, soczewka, a może bardziej jak siatka dyfrakcyjna, nie tylko bowiem powoduje rozprzestrzenianie się Potencjału Magicznego we wszystkich kierunkach, ale w dodatku wzmacnia ową moc tak dalece, że może ona docierać praktycznie do każdego miejsca w uniwersum „KC” (choć oczywiście nigdy tego nie udowodniono, bo nikt nie wie, gdzie znajdują się jego granice). Ową wrazą „barierę” zwykło się nazywać **Tarczą Elizjum**, i aż strach pomyśleć, co by się stało, gdyby jej nagle, z jakichś powodów zabrakło...

UWAGA: informacji z powyższego akapitu (ja i wielu innych miejsc tego rozdziału) uczestnicy nie powinni bezpośrednio wykorzystywać w fabule inscenizacji, bowiem służą one jedynie wytłumaczeniu zasad rządzących magią. Badania nad tymi prawami wśród istot inteligentnych stoją póki co na zbyt niskim poziomie, aby BG mogli te informacje w jakikolwiek sposób pozyskać. Najpotężniejsi z mędrców i czarodziei mogą się co najwyżej tych faktów domyślać, na podstawie jakiś niejasnych przesłanek czy chwiejnych teorii. Nawet bowiem Rasy Kolonizatorów nie odkryły, w czasach swej świetności, przed eonami lat, wszystkich tajemnic Magicznej Energii – tą wiedzą mogą dysponować co najwyżej Bogowie, a to i tak nie wszyscy. Osoby zainteresowane naturą Bezmiarów Wszechświata „Kryształów Czasu”, wpływem i zależnościami między jego najważniejszymi Sferami odsyłamy zaś do rozdziału opisującego **Genesis** uniwersum.

Na podstawie tych wszystkich wiadomości nietrudno zauważyć, że magia w uniwersum „KC” jest zjawiskiem tak powszechnym, że jest w stanie oddziaływać prawie z każdym obiektem, który w tym, czy innym świecie (Sferze) się znajduje. Mało tego, jeśli bowiem magia przenika prawie wszystko, co istnieje – wszystko co powstało, bądź narodziło się w naturalny sposób (oraz większość utworzonych sztucznie przedmiotów i stworów), to znaczy, iż te byty mogą na podobnej zasadzie oddziaływać – w mniejszym lub większym stopniu – na magię i związaną z nią energię. W mechanice gry tą uniwersalną zależność odzwierciedla osobny współczynnik podstawowy, który posiada każda istota (żywa czy nawet martwa), czyli **Umiejętności Magiczne**. To dzięki nim właśnie można wykorzystywać moc i jej potencjał do wielu rozmaitych celów, przy ich pomocy można magię wzbudzić, umiejętnie wyzwolić z otoczenia Potencjał Magiczny a związując go w odpowiednią formę, jednocześnie właściwie go ukierunkować. Magia pod kontrolą rozumnych i

potężnych użytkowników pozwala wznosić zamki lub niszczyć całe miasta. Może leczyć lub zabijać. Przywracać życie, bądź utrzymywać jego odrażającą karykaturę, poruszając ciała martwiaków. Magia jest uniwersalnym sposobem kreowania rzeczywistości, a posługiwać się nią można wszędzie tam, gdzie jej tajemnicza energia występuje, czyli praktycznie w całym poznanym uniwersum. Jedynymi Sferami, które magii są prawdopodobnie pozbawione, są te, które leżą na niepoznanych, nienazwanych Przestrzeniach Oberża, gdzie prawdopodobnie energia mocy już nie dociera. Możliwe, że docierała tam w zamierzchłej przeszłości, gdy Bezmiary Wszechświata były jeszcze młode, a Tarcza Elizjum dopiero co powstała i mogła posyłać Potencjał aż do granic rzeczywistości. A może coś przypominającego magię tam istnieje, lecz ma zupełnie inną postać niż na Orchii, może nigdy jej nie było, a może dopiero kiedyś tam się pojawi. Tego nikt nie wie. Z drugiej zaś strony występująca w pewnych miejscach nadzwyczaj wielka ilość energii jest bardzo pożądana – co skwapliwie wykorzystują kapłani, budujący tam swoje świątynie, czy też magowie, wznoszący wieże i laboratoria. Gdzie indziej nieokiełznana, a potężna magia samoistnie potrafi zmieniać rzeczywistość: z cmentarzy powstają martwiaki, mroczne siły wciągają pod ziemię miasta, z emanującej magią góry spływają na całą okolicę błogosławieństwa (anomalie zazwyczaj nie są tak znaczne, powyższe przykłady można uznać za skrajne).



Oczywiście aby włączyć najpotężniejszymi mocami magii, nie wystarczą same Umiejętności Magiczne – choćby nie wiem jak wysokie by one nie były. Do tego niezbędne jest poznanie i opanowanie odpowiedniej wiedzy na temat magii, którą zdobywa się w ciągu wielu lat intensywnego szkolenia – i jeszcze długo później, przez lata praktyki. Niemniej jednak, gdy ktoś rodzi się z wysokimi UM, mówimy o nim, iż ma predyspozycje do zostania czarodziejem. Powszechnie jednak wiadomo, że nie tylko czarodzieje, czy bogowie (oraz związani z nimi, i obdarzeni przez nich łaską, klerycy) potrafią używać magii. Jakies specyficzne oddziaływania magiczne mogą być wykorzystywane nawet przez tych,



którzy z kastami magicznymi nie mają nic wspólnego, a nawet w ogóle nie mają bladego pojęcia o magii (czy świadomości jej istnienia). Przez sam fakt znajdowania się w uniwersum KC są w stanie w minimalnym zakresie oddziaływać na otaczające ich pola magicznej energii, czasami robią to instynktownie, czasami podświadomie, a czasami po prostu rodzą się z jakimiś nadzwyczajnymi umiejętnościami wykorzystywania magii. I nawet jeśli czyjeś UM są równe 0, to i tak wciąż dysponuje on jakimś potencjałem magicznym, choć być może nigdy nie będzie miał okazji go użyć.

Niektóre istoty, za sprawą tej supernaturalnej mocy, która od urodzenia przepełnia ich ciała, zyskują różne, nadzwyczajne umiejętności, a takie choćby demony potrafią niekiedy używać potężnych czarów, same zaś są obdarzone, przerażającymi śmiertelnymi, zdolnościami. Magią na Orchii – na całe szczęście – mogą posługiwać się nie tylko demony (czy bogowie, lub inne, nadprzyrodzone byty). Jest ona również dostępna istotom śmiertelnym, które albo poświęciły swe życie na naukowe zgłębianie jej prawideł (czyli członkowie kasty czarodziejskiej), albo dzięki boskiemu przyzwoleniu i objawieniu poznały sposoby korzystania z magicznej energii (kasta klerycka). Oczywiście z bezpośrednich efektów czarów (czy przedmiotów magicznych) korzystać mogą wszyscy, o ile jest to dozwolone w opisie ich użytkowania. Mało jest – istnieją także przedstawiciele kast nie-magicznych, którzy w taki, czy inny sposób, poznali ograniczone sposoby wykorzystywania mocy magicznych.

Podstawowym sposobem korzystania z energii magicznej jest tzw. magia dynamiczna – czyli po prostu rzucanie czarów. Jest to czynność bardzo prosta w założeniach teoretycznych, a jednocześnie niesamowicie skomplikowana w praktyce. Stąd też czarowanie (obojętnie czy kleryckie czy czarodziejskie) jest rzeczą bardzo rzadko spotykaną w powszechnym użyciu, mimo iż przedstawiciele kast magicznych są względnie liczni. Osoby ciemne, niewykształcone i zacofane nierzadko darzą czarownictwo zabobonnym lękiem, mylnie interpretując te moce z działalnością boską czy też demoniczną. Stąd też pojawiły się animozje między przedstawicielami różnych profesji magicznych – gdyż jedni uznali taką sytuację za korzystną, inni zaś są zdania, że magia – jako naturalna część otaczającego ich świata – powinna znaleźć swoje, należne miejsce w świadomości Ras Inteligentnych. Wracając jednak do rzucania czarów – to procedura ta polega najczęściej na wydobyciu i przywołaniu odpowiedniej ilości energii, czyli strumieni Potencjału Magicznego, które w następstwie skomplikowanych, hermetycznym algorytmów, mistycznych czynności i innych, tajemniczych rytuałów, zostają zawiązane w

odpowiednią formę, która właściwie ukierunkowana – zostaje u celu przekształcona w konkretną postać (czyli końcowy efekt czaru). Tą formę magii dlatego właśnie nazwano dynamiczną, gdyż operuje ona na „żywym”, pozyskiwanym na bieżąco, Potencjale Magicznych – którego końcowe formy przekształcenia mogą być bardzo różne, ograniczone tylko ramami formuły czaru. A jak wiadomo – poważnym problemem, związanym z istnieniem PM jest to, iż taka energia bywa kapryśna. Zbadano ją w niewielkim tylko stopniu, i jako taka przysparza niekiedy dużych kłopotów, szczególnie tym, którzy nieostrożnie się z nią obchodzą. Oprócz tego istnieją również statyczne formy magii, których postać została już kiedyś, dawno temu, określona na stałe i ich wykorzystywanie oraz procedura tworzenia jest niezmienna, a różne może być co najwyżej przeznaczenie. Takimi statycznymi formami są np. Runy oraz zasadniczo większość przedmiotów – w których magię zaklęto na stałe (czyli **Przedmioty Magiczne**). Poza mini istnieje jeszcze wiele form pośrednich, którymi są różnorodne umiejętności profesjonalne, korzystające częściowo z efektów para-magicznych, lub czerpiące swą moc z PM (takie jak wyższe formy Traumaturgii, którymi posługują się bardowie). Używanie form magii, a szczególnie czarowanie, jest możliwe dzięki poznaniu i opanowaniu energii magicznej, przenikającej ciało i umysł bohatera. Ten, kto używa może, dla wzbudzenia magicznych efektów, posługiwać się energią magiczną (PM), pochodzącą bezpośrednio od siebie samego (czyli tzw. osobisty PM) lub też korzystając ze źródeł zewnętrznych (osobistych amuletów, symboli bogów, oraz innych medalionów przechowujących PM, czy zasobów mocy). Mimo, iż osobista moc istot inteligentnych jest niewielka, umiejętnie używana, pozwala wykorzystywać potężne czary, zdolne zmieniać oblicze świata.

RZUCANIE CZARÓW

Aby móc rzucić czar w sposób prawidłowy, należy spełnić kilka podstawowych i niezbędnych warunków:

1. rzucający musi posiadać odpowiednią umiejętność rzucania czarów;
2. musi znać formułę czaru, który chce rzucić;
3. znajdować się w sytuacji, umożliwiającej rzucanie czarów w ogóle, a zwłaszcza tego konkretnego czaru, którego chce użyć;
4. dysponować dostateczną liczbą Potencjału Magicznego;
5. prawidłowo wypełnić procedurę rzucania zaklęcia.

Ad. 1:

Postać próbująca rzucić czar musi posiadać profesjonalną umiejętność rzucania czarów (co najmniej na 1 PU) – właściwą dla danej kasty i profesji. Zasadniczo przyjmuje się, że członkowie kast magicznych obowiązkowo muszą posiadać tzw. podstawową umiejętność rzucania czarów (czyli *Ortodoksyjną* lub *Iluminacyjną*), bo odpowiada ona także za właściwe zrozumienie formuł czarów własnej profesji – a bez tego nie można dokonywać prawidłowych adaptacji czarów pozostałymi umiejętnościami czarowania. Oczywiście istnieją od tego pewne wyjątki – np. chaoklaści całkowicie

odrzucają klasyczne metody czarodziejstwa na rzecz swych uniwersalistycznych zdolności adaptacyjnych, a przedstawiciele kast niemagicznych opierają się tylko i wyłącznie na adaptacyjnych metodach rzucania czarów, gdyż formuły magiczne objaśniają im wcześniej odpowiedni nauczyciele z kast magicznych (lub też ich adaptacje podlegają zupełnie innym, unikalnym regułom).

Zasadniczo można rzucać czary tylko i wyłącznie swojej profesji – chyba, że w opisie profesji podano, iż przy pomocy odpowiednich umiejętności można adaptować czary jakiś innych, określonych profesji. Jednak prawie zawsze dotyczy to tylko członków profesji nie-magicznych – którzy jako tacy nie posiadają własnych formuł czarów.

Ad. 2:

Jest chyba oczywiste, że aby rzucić jakiś czar, należy w pierw posiadać i rozumieć formułę rzucanego czaru. To w jaki sposób, jak często i w jakich okolicznościach dana postać może zdobywać formuły nowych czarów, zostało konkretnie zaznaczone przy opisie każdej z profesji (o ile ma ona możliwość rzucania czarów, oczywiście). Nie można rzucać czarów (nawet jeśli posiada się ich formułę) z wyższych Kręgów, niż dostępne bohaterowi na danym POZ.

OPCJONALNA ZASADA UCZENIA SIĘ CZARÓW

Jeśli MG uzna, że samo zdobycie formuły czaru (np. dostanie jej od nauczyciela, prawidłowe odczytanie z magicznego pergaminu, zesłanie w czasie transu przez boskie objawienie itd.) nie jest wystarczające, i należy jeszcze w jakiś sposób sprawdzić, czy bohater we właściwy sposób pojmuje zasadę rzucania czaru (a więc czy może go potem rzucać metodą podstawową lub adaptować do którejś z innych umiejętności czarowania) może wprowadzić tą właśnie zasadę. Aby prawidłowo pojąć czar, którego formułę właśnie się zdobyło, należy poświęcić określoną ilość czasu na jego przestudiowanie. Trwa to zwykle 1 dzień/każdy Krąg danego czaru. Po tym czasie należy sprawdzić odpowiednim testem, czy nauka wypadła pomyślnie. W przypadku czarów czarodziejskich wymaga to udanego testu INT (pomniejszonej o 10 pkt./każdy Krąg czaru). Czary kleryckie wymagają analogicznego testu MD, zaś jeśli mamy do czynienia z jakimś czarem rzadki, antycznym lub po prostu – bardzo skomplikowanym, to MG może wymagać podobnego, dodatkowego testu UM (czarodzieje) lub WI (klerycy). Nie można wykonywać poznawania czaru „na raty”, jeśli więc proces nauki zostanie z jakiś powodów przerwany, to trzeba będzie cały proces powtórzyć od początku.

W przypadku unikalnych formuł magicznych profesji nie-magicznych (np. Wiedźmińskie Znaki czy Rytuły Historiozofii) MG powinien we własnym zakresie określić, czy poznawana formuła magiczna jest bliższa czarom czarodziejskim, czy może kleryckim – i zgodnie z tym zaordynować odpowiednie testy.

Ad. 3:

Aby sprawdzić, rzucający czar znajduje się w sprzyjających do tego warunkach, należy sprawdzić w opisie konkretnej umiejętności czarowania, czy takie okoliczności zaszły. Jest tam dokładnie opisane – dla

każdej metody – co można robić w czasie rzucania czaru i w jakich okolicznościach można daną procedurę przeprowadzić (np. czy należy głośno wymówić formułę, czy może wystarczą same gesty), ponieważ każda metoda różni się w tym od pozostałych. Należy też dokładnie przeczytać opis czaru, ponieważ niektóre z formuł magicznych mogą mieć pewne ograniczenia czasu lub przestrzeni (np. nie zadziałają w zamkniętym pomieszczeniu czy pod ziemią), lub wymagają odpowiednich komponentów, na które dany czar należy rzucić. Trzeba też bardzo uważać na kwestię żywiołów – czyli to, w jakim



środowisku się znajduje czarujący. Nie ma problemów z samym rzuceniem czaru opartego o ogień, gdy bohater robi to, znajdują się pod wodą – natomiast już zupełnie inną sprawą jest fakt, iż taki czar po prostu nie zadziała (np. *Kula Ognia* wystrzeli z dłoni elementalisty na kilka, może kilkanaście centymetrów, ale zaraz potem zostanie zneutralizowana przez wszechogarniające masy wody).

Ad. 4:

Rzucanie czaru wymaga nieodwracalnego zużycia pewnej części magicznej mocy – która jest czerpana albo od samego siebie, albo z jakiegoś źródła

zewnątrznego (a w sytuacjach ekstremalnych – bezpośrednio z sił życiowych czarującego, patrz *Moc Z Witalności*). Przy opisie każdego czaru znajduje się dokładnie sprecyzowana ilość (lub czasami pewien zakres, z którego konkretny wybór ilości zależy od rzucającego, ma to bowiem wpływ na siłę i efekty czaru) Potencjału Magicznego, który należy zużyć, aby dany czar rzucić.

Ad. 5:

Prawie zawsze, żeby poprawnie wykonać proces czarowania, do końca rzucania czaru należy zachować przytomność, nie mówiąc już o tym, że nie można w tym samym czasie wykonywać jakichkolwiek innych czynności (wyjątkiem są np. *Magiczne Rytuły* – przy których czarujący ma możliwość zadeklarowania, że np. czar uaktywni się akurat w momencie, gdy straci przytomność, itp.). Uwagi nie można rozpraszać na cokolwiek innego poza zawiązywaniem mocy magicznych w czar i obserwowaniem otoczenia, w którym zamierza się umiejscowić wywołany efekt. Sprawdzenie, czy rzucanie czaru się powiodło, czy też nie – jest wykonywane przez test odpowiedniej umiejętności rzucania czarów (zmienionej przez ew. modyfikatory – np. warunki atmosferyczne czy przyjazne otoczenie, w postaci własnego laboratorium). Przy opisie każdej z tych umiejętności dokładnie zaznaczono czy ma on postać zwykłego sprawdzenia „gołych” UM, czy też może wylicza się je z kilku współczynników (jak to się dzieje np. w przypadku *Magicznych Rytuałów*, gdzie WI jest ważniejsza od UM).

Wszystkie wymienione na początku czynniki oznaczają mniej więcej tyle, że bardzo niebezpieczne dla czarującego stają się wszelkie próby rozproszenia go czy przerwania procesu czarowania – szczególnie jeśli rzuca czar przy pomocy dość czasochłonnych metod podstawowych. Rozproszenie uwagi nie musi koniecznie polegać na cięciu mieczem – może to być zwykłe szturchnięcie, kopnięcie w kostkę, ugryzienie w rękę, szczer wbiegający pod koszulę, przyjacielskie klepięcie po ramieniu, a nawet zwykłe rozśmieszenie. Aby sprawdzić, czy czarujący nie uległ rozproszeniu w wyniku takich gwałtownych, utrudniających czynności MG może wprowadzić dodatkowy, ujemny modyfikator do testu umiejętności czarowania, której używa w danej chwili bohater. **Modyfikator ten jest w pkt. równy ilości ran, które czarujący otrzyma w**



wyniku takiego rozpraszającego ciosu. Jeśli w dodatku taki bohater znajduje się w bardzo trudnych, niesprzyjających, niekorzystnych okolicznościach (np. skrupowanie ruchów, krańcowe wycieńczenie, otoczenie przez wrogów itd.) to MG ma prawo zwiększyć ten modyfikator o ilość wszystkich ran, jakie czarujący doznał w tej konkretnej walce.

W momencie, kiedy rozproszenie wystąpiło z przyczyn nie związanych z zadawaniem ran (np. owo przyjacielskie „tyrpięcie”), to MG nie wprowadza modyfikatora punktowego, tylko modyfikator procentowy. Jego wartość powinna się wahać od **5% do 50% początkowej wartości umiejętności „czarującej”**, w zależności od tego, jak silne czy intensywne było rozproszenie.

W niektórych, nietypowych sytuacjach (pojawienie się chmury dymu albo roju owadów – obojętnie jakiego pochodzenia, nagły wrzask, itd.) prowadzący ma prawo – zamiast normalnego modyfikatora – zarządzić dodatkowy *test na zaskoczenie* (patrz **Mechanika**), i od jego wyniku uzależnić to, czy bohaterowi będzie dane prawidłowe dokończenie rzucania czaru.

Jeśli bohaterowi nie powiedzie się rzucanie czaru (czyli test odpowiedniej umiejętności) – obojętnie czy z powodu rozproszenia, czy z winy własnej niezdarności i braku profesjonalizmu – to cała zużyta do tego energia magiczna (PM) zostaje bezpowrotnie stracona. Częściowo zawiązane strumienie Potencjału Magicznego, niewłaściwie uformowane i nieprecyzyjnie ukierunkowane, rozpraszają się całkowicie lub rozchodzą w obce, pozaorchijskie przestrzenie, nie wywołując żadnego, pożądanego efektu.

PROCEDURA RZUCANIA CZARÓW DLA PROWADZĄCEGO I UCZESTNIKÓW

1. Uczestnik, którego BG zamierza skorzystać z zdolności rzucania czarów, wybiera: jaki konkretnie czar (nazwa) oraz w jaki sposób chce go rzucić – czyli wybiera konkretną umiejętność profesjonalną do rzucania czarów (podstawową lub którąś z adaptacyjnych, jeśli takowe posiada). Musi obowiązkowo poinformować o tym MG. Jeśli to MG przygotowuje się do rzucania czaru przez któregoś z prowadzonych przez siebie BN, nie ma takiego obowiązku. Zasady narracyjności definiują bowiem w tym przypadku, że BG mogą co najwyżej zauważyć fakt rzucania czaru, gdy ten już zacznie działać – czyli niejako odczuć go na własnej skórze. Jeśli któryś z BG uważnie przyjrzy się takiemu BN (który właśnie przygotowuje się do rzucenia czaru), to może ewentualnie rozpoznać jakieś charakterystyczne gesty, czy inne szczegóły, istotne dla metody czarowania, którą używa BN – ale tylko wtedy, jeśli samemu taką samą umiejętnością dysponuje (w sytuacjach, gdy przeciwnik ma znacznie wyższy PU, MG może zarządzić, **opcjonalnie**, test MD lub INT na prawidłowe rozpoznanie, że w ogóle zachodzi okoliczność rzucania czaru i wykorzystywana jest do tego taka, a nie inna metoda czarowania).
2. W przypadku metod podstawowych, gdy bohater przywoła już w umyśle formułę czaru, następuje moment, w którym musi zdecydować, jaki będzie cel

rzucanego czaru (osoba, obszar, obiekt, itp.). W przypadku szybszych metod czarowania (czyli większości adaptacyjnych) decyzję o celu podejmuje się jednocześnie z decyzjami punktu pierwszego. Podjęte na tym etapie decyzje są nieodwołalne, nawet w przypadku oczywistej pomyłki nie podlegają zmianie. Oznacza to, że raz zadeklarowana czynność musi zostać wykonana – nawet jeśli miałoby to spowodować śmierć rzucającego czar. Dotyczy to szczególnie tych wszystkich metod adaptacyjnych, w których rzucenie czaru następuje w momencie podjęcia takiej decyzji przez BG (uczestnika).

3. W chwili, gdy przystępuje się do zawiązywania Strumieni Potencjału w formę czaru (czyli w rundzie, w której rozpoczyna się gestykulację, aklamację formuły, obrzędy, itd.) – należy odpisać od posiadanych zasobów PM ilość tej magicznej energii, która jest wymagana do rzucenia czaru. Można to zrobić z zasobów osobistego PM lub zewnętrznego źródła PM (amulet, medalion, symbol religijny itd.). Jeśli ilość PM w zewnętrznym źródle PM jest niewystarczająca, to czar zaczyna czerpać magiczną energię z osobistego PM – a gdy i ten okaże się dla niego niewystarczający, nastąpi czerpanie PM z sił życiowych czarującego (patrz **Moc Z Witalności**).
4. W odpowiednim momencie MG zarządza wykonanie wspomnianego wcześniej testu umiejętności, odpowiadającej za rzucenie danego czaru przy pomocy wybranej na początku metody. W sytuacjach oczywistych, gdy wartość tej umiejętności przekracza



100, a wciąż nie ma żadnych czynników, które wpływałyby na ich obniżanie – rzutu tego można zaniechać, aby zachować płynność fabuły.

5. Jeśli test odbył się pomyślnie, to można przystąpić do sprawdzania efektów czaru – czyli obliczania jego siły raniącej/leczącej, obszaru działania, testowanie odpowiednich odporności (pomniejszonych o AOdp i ew. inne modyfikatory) ofiar czaru, czasu oddziaływań, itd.

ARKANA MAGII

Przedzierając się przez wszystkie dotychczasowe rozdziały, czytelnik zdarzył się już mniej więcej zapoznać z zasadami i istotą wykorzystywania mocy magicznych, szczególnie jeśli chodzi o mechanikę związaną ze współczynnikiem Umiejętności Magicznych i poszczególnymi umiejętnościami profesjonalnymi, odpowiadającymi za rzucanie czarów przy pomocy różnych metod. W tym miejscu warto jeszcze wspomnieć o paru istotnych szczegółach, uwarunkowanych mechaniką inscenizacji.

NIEPRZEWIDYWALNE EFEKTY CZAROWANIA

Ponieważ rzucanie czarów – obojętnie od tego, jakiej umiejętności do tego byśmy nie użyli – jest czynnością bardzo trudną i skomplikowaną, bohater podejmujący się tej czynności nigdy nie jest (i nie będzie) w stanie uwzględnić wszystkich niuansów i przypadkowych czynników, które mogą mieć wpływ na przebieg procedur magicznych. I nie chodzi tu tylko o warunki zewnętrzne czy wewnętrzne, które mogą mu się wydać zbyt błahę, by zwracać sobie nimi głowę – i zbyt mało znaczące, by mogły mu w czymś przeszkadzać. Istnieje także szereg probabilistycznych czynników, które są związane bezpośrednio z naturą samej magii i krążącego poprzez Sfery Potencjału Magicznego. Tutaj, podobnie jak i w przypadku użycia jakiegokolwiek innej umiejętności – czy to rzemieślniczej, czy bojowej – istnieje pewna niewielka, bardzo rzadko występująca w praktyce szansa, że rzucanie czaru wyjdzie nam znacznie lepiej (lub gorzej), niż się spodziewaliśmy. O przypadkach nadefektywnego (lub tzw. krytycznie pozytywnego, udanego) lub pechowego (krytycznego niepowodzenia) wykorzystania umiejętności wspomniano w tej Xiędze już nie raz. Umiejętności rzucania czarów nie są w tym względzie żadnym wyjątkiem – zasady efektów krytycznych dotyczą także i ich. Podstawowa różnica polega na tym, że można określić pewien wachlarz prawdopodobnych efektów tych nieprzewidywalnych sytuacji – ponieważ mamy do czynienia ze szczególnym rodzajem wykorzystywanej energii – czyli Potencjału Magicznego, a ten ma tendencje do zachowywania się w określony sposób. Oczywiście nie sposób ze stuprocentową pewnością określić, jak w takiej krytycznej sytuacji będzie przebiegało rzucanie czaru (i jego efekt), ale dla wygody uczestników inscenizacji (no i MG – oczywiście!) pogrupowano przykładowe skutki „krytycznego czarowania” w postaci poręcznych tabel, z których można wylosować konkretny efekt. To, czy doszło do nadefektywnego/pechowego rzucenia czaru, określa pierwsza tabelka poniżej. Pierwsze przedziały wartości określają, ile musi wynosić aktualna wartość

wykorzystywanej umiejętności – a więc po poddaniu jej wszelkim modyfikatorom. Warto zwrócić tu uwagę, iż nie zawsze będą to „czyste” UM, gdyż bazowe wartości niektórych umiejętności adaptacyjnych wylicza się także z innych współczynników. Druga kolumna tabelki mówi nam, jaki rezultat musimy uzyskać w teście owej umiejętności, aby mieć do czynienia z nadefektywnością – a trzecia: analogicznie, tylko względem efektów pechowych:

Tabela V: Krytyczne Rzucanie Czarów

Wysokość Umiejętności	Rzucenie Czaru (wynik rzutu 1k100):	
	Nadefektywne	Pechowe
01 - 04	01	97 - 00
05 - 100	01 - 02	99 - 00
101 - 200	01 - 04	00
201 - 300	01 - 08	00
td...		

Jeśli więc wynik testu naszej umiejętności zmieścił się w którymś z przedziałów, należy wykonać kolejny rzut 1k100, aby w tabelce (dla właściwego typu krytycznego) sprawdzić, co takiego niezwykłego wydarzyło się z naszym czarem. Oczywiście wszystko, co zostało przedstawione w tabelkach, jest tylko propozycją – i na ich podstawie MG może opracować własny system „krytycznego czarowania”. Jeśli zaś któryś z wylosowanych efektów wyda się nielogiczny, niepasujący do sytuacji, toku prowadzonego przez MG scenariusza, to ma on prawo zarządzić, aby uczestnik powtórzył sprawdzanie efektu i rzucił jeszcze raz.

Tabela V: Nadefektywne Rzucenie Czar

1k100	Opis Działania
01-05	Efekt czaru ma 10-krotnie większą moc np. większą siłę raniącą/leczącą, itd.;
06-20	Efekt czaru ma 2-krotnie większą moc np. większą siłę raniącą/leczącą, itd.;
21-25	Czar został rzucony jakby był Przemianą , tzn., że przeciwnik broni się przed nim tylko 1/10 właściwej odporności;
26-30	Czar został rzucony tak precyzyjnie , że przeciwnik broni się przed nim tylko 1/2 właściwej odporności;
31-40	Czar rzucono tak dobrze, iż jego Antyodporność zwiększa się o 20 pkt. ;
41-50	Czarujący wykazał się nadzwyczajnym kunsztem , dzięki czemu AOdp czaru zostaje podwojona;
51	Wytworzyło się specyficzne, międzywymiarowe połączenie strumieni Potencjału Magicznego, dzięki czemu efekt czaru staje się stały (o ile to możliwe; nie dotyczy efektów raniących)
52-55	Efekt czaru będzie trwał 10-krotnie dłużej ;
56-70	Efekt czaru będzie trwał 5-krotnie dłużej ;
71-80	Obszar działania czaru staje się od 3 do 5 razy większy , niż normalnie;
81-95	Doszło do nieprzewidywalnej Interferencji Chaosu w strumieniach PM, w skutek czego MG może zmodyfikować efekt czaru wedle własnego uznania, jednak nie silniej niż 2-krotnie;
96-00	Rzuc 2 razy i zsumuj efekty.

Tabela V: Pechowe Rzucenie Czar

1k100	Opis Działania
01	Sposób, w jaki bohater rzucił czar, spowodował, iż skupiły na nim uwagę wrogie mu siły nadprzyrodzone; na czarującego zostaje zesłana Kara Boska ;
02	jw. – z tym, że dotyczy jedynie klątwy ;
03-05	w. – z tym, że dotyczy jedynie przekleństwa ;
06-15	Niezdarnie związane Strumienie Potencjału Magicznego doznały samozapłonu , w skutek czego cały użyty do czaru PM eksploduje w promieniu 5m, wszystkim, którzy się tam znajdują zadając 10 Obraż./każdy 1 PM (przysługuje rzut obronny na

odp. nr 5, by zredukować rany do połowy); silnie radioaktywne promieniowanie, które w czasie tego procesu uwalnia się w w/w strefie, powoduje ryzyko wystąpienia 1k5 mutacji popromiennych (przed każdą przysługuje rzut obronny na 1/2 Odp. nr 10);

16-25	Czarujący tak spartolił robotę, iż nawet nie zdarzył zawiązać PM , a ten już doznał eksplozji ; zadaje mu : 5 Obraż./każdy 1 PM (obrona przed energią specjalną, Odp. nr 5, pozwala zmniejszyć je o połowę); stnieje też ryzyko otrzymanie przez niego 1k3 mutacji popromiennych (przed każdą przysługuje rzut obronny na Odp. nr 10);
26-40	Rzucający czar całkiem pomylił procedury rzucania czaru, w efekcie czego otrzymuje obrażenia równe ilości PM, użytych do czaru (lub tylko połowę, po udanej obronie przed energią, Odp. nr 5);
41-50	Wystąpiła napła anomalia czasoprzestrzenna , którą sprowokował nieuważny bohater; z ogromnymi żrzcieżeniami cały jego osobisty PM zostaje wessary w Obce Przestrzenie, a towarzyszący temu błysk zaślepia każdą obecną przy tym istotę (która nie obroniła się przed tym efektem specjalnym, Odp. nr 5);
51-55	Rzucanie czaru tak osłabiło bohatera, że ten jest przez 1k50 dni krańcowo wyczerpany i nieprzytomny;
56-65	w. – z tym, że dotyczy jedynie 1k50 godzin ;
66-75	jw. – z tym, że dotyczy jedynie 1k50 minut ;
76-95	w. – z tym, że dotyczy jedynie 1k50 rund ;
96-00	Rzuc 2 razy i zsumuj efekty.

OPCJONALNE MODYFIKATORY TESTÓW

Jeśli MG gry i uczestnicy nie obawiają się wprowadzenia kilku, drobnych modyfikacji do mechaniki przeprowadzenia testów umiejętności rzucania czarów, to mogą posłużyć się prezentowaną tutaj zasadą opcjonalną. Odzwierciedla ona wszelkie – albo w każdym razie te najważniejsze – modyfikatory (pozytywne), jakie mogą się pojawić, gdy osoba rzucająca czar znajduje się w wyjątkowo sprzyjających dla siebie okolicznościach. W wyjątkowych sytuacjach (bardzo zaawansowany bohater, przeprowadzenie czynności w czasie święta/miesiąca poświęconego swemu bogowi, pomoc doświadczonych mentorów, itp.) MG może użyć tych modyfikatorów także do innych umiejętności, które są oparte o UM lub polegają na przemianach Potencjału Magicznego. Wszystkie zamieszczone poniżej modyfikatory w zasadzie są **niekumulatywne**, ale wyjątkowo (np. w nagrodę za wierne i zaangażowane odgrywanie postaci) MG może pozwolić, aby raz na jakiś czas (np. raz w orchijskim miesiącu), do wyjątkowo ważnej, istotnej czynności była możliwa ich skumulowania modyfikatorów (lub tylko pewnej ich części).

Tabela V: Modyfikatory Okolicznościowe

EFEKT	WYMAGANY CZYNNIK
+ 5%	czarodziej znajduje się w swojej siedzibie;
+ 5%	kapłan znajduje się w świątyni wyznawanego boga;
+ 10%	kapłan znajduje się w poświęconym przez siebie miejscu kultu swej religii;
+ 5%	astrolog znajduje się w swoim obserwatorium;
+ 15%	astrolog znajduje się w obserwatorium, w którym w ciągu ostatniej doby dokonywał obserwacji nieba;
+ 3%	druid znajduje się w naturalnym otoczeniu;
+ 5%	elementalista znajduje się w pobliżu aktywnego, silnego źródła jednego z żywiołów (typu wielkie ognisko, bijące źródło, itp.);
+ 2%	kleryk znajduje się wśród swoich współmiernych (ale musi to być jakaś średnia lub większa grupa);
+ 3%	nkwizytor uczestniczy w bardzo ważnym wydarzeniu swej wspólnoty religijnej (np. oskarża kogoś przed sądem o herezję);
+ 15%	chaosyta/chaoklasta/demonolog znajduje się w Sferze Egzystencji silnie związanej z Chaosem (np.

w Otchłani Demonów);

- + 5% osobie mającej profesjonalną umiejętność władania Przemianami udało się w ciągu ostatniej doby dokonać co najmniej 2 takich, w pełni udanych i niezauważanych;
- + 3% czarnoksiężnik/nekroskop utrzymuje stały, mentalny kontakt z zaświatami.

PARĘ SŁÓW O NATURZE ANTYMAGII

Ci, którzy uważnie przeczytali Rozdział I, dokładnie wiedzą już, w jakich zasadach opiera się współczynnik pomocniczy Antymagii, w jakich sytuacja się go wykorzystuje i w jaki sposób przeprowadzane są jego teksty. Z pewnością jednak wiele osób zastanawiało się, skąd wzięła się Antymagia? Jakie jest źródło i pochodzenie tej „mocy”, która – jak się zdaje – nie miała by prawa istnieć w uniwersum na wskroś „prześięknętym” energiami magii? Otóż, przez niezmierną ilość czasu, rozumne istoty były pewne, iż zdolność do rozpraszania Strumieni Potencjału bierze się z... wyjątkowo silnej emanacji magicznej potęgi, którą dysponują niektóre stworzenia. Wydawało się bowiem, iż wielka moc magiczna, którą dysponuje ktoś (lub coś) od urodzenia, może być w stanie zakrzywiać, dekoncentrować i zniekształcać wszelkie, zewnętrzne pola magii. Były to spostrzeżenia być może i słuszne – jeśli weźmiemy pod uwagę stan ówczesnej wiedzy czarodziejskiej – i dobrze tłumaczące owo tajemnicze zjawisko, bardziej jednak oparto je o pewne przekonania, domysły – niejako analizując problem „na oko i chłopski rozum”. Niewiele więc owe teorie miały wspólnego z prawdą, znamienne jednak jest, iż nawet dziś, w niektórych kręgach, owe zabobonne wyobrażenia są wciąż żywe. Prawdziwym czarodziejom przysparzały one jednak więcej wątpliwości, niż odpowiedzi na pytania. A kiedy tylko jedno zastrzeżenie udawało się rozwiązać – na jego miejsce – zamiast pewności, pojawiało się kilka kolejnych obiekcji, i proces ten trwałby chyba w nieskończoność. Jak bowiem wytłumaczyć, że potężną zdolnością do rozpraszania magii dysponują istoty całkowicie niemagiczne? Skąd AMg wzięła się u demonów – istot, które wcale nie są zrodzone z Esencji Magii, ale z Esencji Zła i Chaosu? Te – i wiele podobnych paradokсів – przez wieki spędzały sen z powiek uczonym mędrcom.

Prawda jest zaś taka, że istnienie AMg z sił magicznych bierze się tylko pośrednio – i na zupełnie innych prawach, niż to się Istotom Inteligentnym wydawało. Oczywiście niewielu z pośród znawców magii zdaje sobie sprawę z tego, jak wygląda prawda – większość z nich albo wciąż jest pogrążona w mrokach niewiedzy i ignorancji, błędząc po fałszywych ścieżkach poznania, albo domyśla się rzeczywistości, nie potrafiąc jednak z całkowitą pewnością udowodnić swych teoretycznych modeli. Wszystko zaś zaczyna się tam: u podstaw żyjącego wszechświata, tam gdzie w mitycznej Sferze Egzystencji ścierają się ze sobą masy niepowstrzymanego eteru, dające początek Strumieniom Potencjału Magicznego, leży źródło wszelkiego misterium magii. Tam, na granicy Eternii, pod Tarczą Elizjum, pojawiają się anomalie – które zrodziły Antymagię. Owe osobliwości zwie się Momentami Statycznymi Eteru. Wbrew swej mylącej nazwie, taka anomalia nie polega jednak na jakimś bezwładnościowym zatrzymaniu się Eteru – ten bowiem



nigdy nie ustaje w ruchu (i strach pomyśleć, co by się działo, gdyby tak nie było). Moment Statyczny pojawia się, gdy na powierzchni Eterii znajdzie się tzw. Martwy Punkt, miejsce, w którym nie ma Eteru, gdyż wszystkie jego okoliczne strumienie i fale załamują się i skręcają pod ostrymi kątami, podążając w zupełnie innych kierunkach – pozostawiają jałową przestrzeń. Ponieważ zaś Tarcza Elizjum ma właściwości kumulowania, wzmacniania i przesłania każdego zjawiska, które pojawia się na powierzchni Sfery Egzystencji Eteru, także i owe Momenty Statyczne zostają przez nią wychwycone. Jako, że mają one naturę całkowicie przeciwną Strumieniom Potencjału Magicznego, mówi się, iż są w stanie wywoływać samoistne wpływy Prakontinuum, zespalać ze swą naturą istotę Wiecznej Pustki. Takie zaś połączenie jest w stanie rozproszyć każdą Magię – i to ono jest głównym powodem tego, że w zasięgu „promieniowania” Tarczy Elizjum, można spotkać miejsca pozbawione magicznego oddziaływania (lub takie oddziaływania tłumiące). Takie „strumienie” Antymagii (choć bardziej prawidłowe byłoby by użycie pojęcia „macki” – gdyż ów nie-magiczny byt ma bardziej postać nieregularnego, pulsującego istnienia o niesprecyzowanej formie) nie mają zaś charakteru płynnych, ciągłych pasm i potoków magicznej energii, które są zdolne do współistnienia w wielu wymiarach jednocześnie. Taki „rdzeń” Antymagii nie podlega bowiem prawom czasu i przestrzeni – może swym wpływem i zasięgiem obejmować te przestrzenie, które w rzeczywistości są od niego oddalone o ogromne obszary liniowe. Potrafi swym „zasięgiem” otaczać wiele przedmiotów, obiektów i istot na raz – a im silniejszy jest jego wpływ na cel (tzn. im „głębiej” jest on w owym rdzeniu „zanurzony”), tym większą mocą Antymagii dysponuje. Mało tego – jest to anomalia niesamowicie „żywotna”. Raz wytworzony „rdzeń” potrafi egzystować jeszcze przez pewien czas po tym, jak zabraknie Momentu Statycznego na powierzchni Eternii (gdyż np. wiecznie zmienny Eter właśnie zmienił swą trasę, zakrywając Martwy Punkt). Potrafi ona „odnaleźć” najbliższą, nowo powstałą przerwę eteralną i natychmiast przyłączyć się do potencjału nie-magii, który ten nowy Moment Statyczny wywoła w Tarczy Elizjum. Stąd też bardzo trudno jest pozbawić kogoś na stałe jego przyrodzonej Antymagii. Można ją co najwyżej obniżyć – tłumiąc wpływ „rdzenia”, jednak są to przedsięwzięcia tymczasowe, rzadko kiedy udaje się wywołać taki efekt

na stałe, gdyż wymaga on (już w swej okresowej postaci) niewyobrażalnych wręcz nakładów magicznej energii. Zdarzają się też przypadki, krótszego lub dłuższego, zneutralizowania AMg, jednak jest to wielce niebezpieczna czynność – wymaga bowiem bezpośredniego odwołania się do Nieskończonej Nicości, aby poprzez ogromny ładunek Pierwotnej Pustki, stworzyć pole, które będzie w stanie przeciwstawić się polu AMg. Nie trzeba chyba wspominać o tym, iż jest to wielce niebezpieczna procedura, na którą decydują się jedynie desperaci – lub szaleńcy! Na podobnej zasadzie bardzo trudno jest wytworzyć Antymagię w czymś, co jej wcześniej nie posiadało – gdyż trzeba wytworzyć sztuczne (niejako „pasożytnicze”), międzywymiarowe podłączenie celu do najbliższego „rdzenia” Nie-Magii. Wydaje się to w praktyce prostsze, niż tłumienie AMg, ale tak naprawdę niewiele istot potrafi wywołać taki efekt na stałe – nawet bogowie i demony mają z tym poważne problemy.

Na zakończenie wypada wspomnieć o tym, że w związku z różnym postrzeganiem genezy Antymagii, na Orchii wykształciły się dwie, przeciwstawne szkoły filozoficzne – które oczywiście większość swych sympatyków biorą z obrębu kast magicznych (a głównie: czarodziei). Nie mają one jakiś stałych ośrodków, powszechnie uważa się też, że nie wywodzą się ściśle z jakiegoś określonego terytorium – czy krainy. Badania, które przez całą, znaną historię prowadzono nad zjawiskami magicznymi, powodowały bowiem, że uczeni w wielu rejonach Orchii, czasem całkowicie od siebie niezależnie, dochodzili do identycznych (lub zbliżonych) wniosków. Stąd też odłamy poniższych prądów myślowych mogą w różnych miejscach nosić różne miana, ale każdy z nich będzie cechował się pewnym wspólnym mianownikiem, który umiejscawia go w takim a nie innym nurcie.

Pierwszą, która istnieje najdłużej – a odnosi się do owego pierwotnego, nie do końca prawdziwego, postrzegania rzeczy – jest szkoła, zwąca się Elektryzmem. Nazwę swą wzięła od starożytnych badań,

jakie elementaliści – czarodzieje Władcy Żywiołów – prowadzili na połączonych pierwiastkami Żywiołu Ognia i Powietrza: gromem i błyskawicą, które to – jak dziś powszechnie wiadomo, są emanacjami elektrycznej energii. A pola elektryczności mają to do siebie, że im które jest potężniejsze – tym mocniej załamuje i zniekształca inne, słabsze pola. **Elektryzm**, choć jest światopoglądem o powierzchniowej naturze, nie mającym w zwyczaju drążyć spraw do ich sedna, jest szkołą dominującą. Swą pozycję zawdzięcza tradycji, liczącej kilka tysięcy lat, jej przedstawiciele cechują się skrajnym konserwatyzmem, nie przywykli do korygowania swych poglądów na naturę uniwersum – a Antymagii w szczególności. I choć to do nich należy chwała, całkiem zresztą zasłużonych, odkryć, które miały kluczowe znaczenia dla rozwoju czarodziejstwa, wiele osób, wtajemniczonych w arкана magii, uważa, że ich czas przeminął i powinni usunąć się w cień. Ich wybujałe wpływy, niechęć do wszelkich nowinek i tradycjonalizm (złóśliwi mawiają, że mottem elektrystów jest: „*Jeśli coś działa dobrze, to po co to zmieniać – a jeśli działa niedobrze, to i tak nie ma sensu tego zmieniać, bo można wywołać jeszcze większy burdel*”) postrzegany jest coraz częściej jako kula u nogi, która hamuje dalszy postęp magii. Warto jednak zwrócić uwagę także na drugą stronę medalu. Na początku wspomniano bowiem, że poglądy elektrystów są „nie do końca prawdziwe”. To zaś oznacza, iż w ich teoriach i twierdzeniach może czaić się jakieś ziarno prawdy. Chodzą słuchy wśród uczonych, że rzeczywiście mogą istnieć w wszechświecie anomalie praw magii i natury, które rację położą po stronie tradycjonalistów. Parokrotnie bowiem dowiedziono, iż wywołanie bardzo potężnego przeciążenia magicznego, potrafi stworzyć warunki podobne do tych, jakie cechują pole Antymagiczne. Jakże więc mylą się ci, którzy całkowicie odmawiają elektryzmowi wszelkich racji...

Drugą z liczących się szkół filozoficznych są mędrcy, którzy określają się jako Fundacjoniści. Ci zaś, w opozycji do dotychczasowych prądów pragną sięgnąć do istoty wszelkich rzeczy i zjawisk – a magii przede wszystkim. **Fundacjonalizm** upatruje bowiem źródła działań i istnienia każdego, pojedynczego obiektu w elementarnych, podstawowych i fundamentalnych (a więc i uniwersalnych) prawach, które rządzą egzystencją Bezmiarów Wszechświata. Nawet jeśli te prawa pozostają poza granicami poznania, jakie dane zostało Istotom Inteligentnym (co jest podstawowym zarzutem, stawianym fundacjonalistom przez innych filozofów), to darzenie do ich poznania jest właściwą drogą odkrywania prawdy. Popularnym mottem fundacjonalistów jest: „*Prawda was wyzwoli, prawda gdzieś tam jest!*”. Ludzie, którzy obnoszą się z tym światopoglądem, reprezentują modernistyczne, ożywcze trendy poznawcze, dążą do rozwijania zastanego stanu rzeczy – i postępu magii w szczególności. Swymi poglądami godzą w skostniałe struktury wielu organizacji profesyjnych i kastowych, są jednak nieliczni i wciąż są na trudnej drodze zdobywania swych zwolenników i poszerzania swych wpływów. Często działają półoficjalnie, lub nie eksponują swej działalności czarodziejskiej – gdyż w wielu miejscach na Orchii uprawia się propagandę strachu i nienawiści – w której zwolennicy starych, dobrych porządków



przedstawiają ich jako niezrównoważonych awanturników intelektualnych. Fundacjoniści są więc mniejszością – ale świetlana przyszłość jest dopiero przed nimi, drzemie w nich olbrzymi potencjał opiniotwórczy. Niestety – póki co nie mogą się pochwalić jakimiś spektakularnymi osiągnięciami czy odkryciami, ponieważ nie są jeszcze w stanie w pełni wykorzystać swych możliwości. Brakuje im narzędzi poznawczych – i choć nie brakuje im entuzjazmu – minie jeszcze wielu stuleci (a może i tysiącleci), nim zdołają odmienić oblicze świata. Warto nadmienić, że to wśród nich Wychodźcy upatrują tych, którzy przyczynią się do odnalezienia Uśpionej Bogini...

Na koniec trzeba jeszcze powiedzieć parę słów o trzeciej, ostatniej szkole filozoficznej, której trudno nie zauważyć wśród przedstawicieli kast magicznych. Są to ci, którzy mianują się Entropistami, a ich odpowiedź, na pytanie o naturę Antymagii (jak i resztą na wszystkie inne pytania, nie tylko dotyczące teorii magicznych), jest jedna i brzmi: „*A wszystko to Chaos i tylko Chaos, i nic ponad Wieczną Zmienność*”. **Entropizm** jest marginalnym światopoglądem, i choć trudno o jego jednoznaczną definicję w moralnych kategoriach dobra i zła, osoby postronne lękają się jego przedstawicieli. Nie rozumieją ich radykalno-wywrotowych poglądów i metod, często przesładują lub piętnują ich światopogląd. Nigdy jednak nie należy lekceważyć entropisty, potrafią bowiem być potężnymi sprzymierzeńcami, jak śmiertelnie niebezpiecznymi wrogami. Dzięki bowiem swym niekonwencjonalnym teoriom i działaniom, potrafią oni osiągać wielkie rzeczy, sięgając po Moce, i korzystając z Praw, które nie są dostępne zwykłym śmiertelnikom (a mogą sprawiać trudność nawet najwybitniejszym czarodziejom).

Zarysowane tu szkoły filozoficzne nie są ani jedynymi, które istnieją w obrębie kast magicznych, ani najliczniejszymi jakie istnieją w ogóle. Zarówno MG, jak i pozostali uczestnicy mogą wykorzystać powyższe opisy jako przykłady do wymyślenia lub (w przypadku BG) zakładania własnych. Przedstawione wyżej zjawiska dotyczą tylko i wyłącznie pewnego małego wycinka wiedzy magicznej i zjawisk kulturowo-społecznych, które się z tym wiążą, a istnieje przecież całe mnóstwo innych szkół filozoficznych – które nie koniecznie zajmują się magią, równie dobrze mogą przecież traktować o zjawisku magii ogólnie, lub nawet całkowicie dyletancko. Koniec, końców magia – nawet jeśli jest wszechobecna – to w swych wyższych, kunsztownych formach (które reprezentują kasty magiczne) – jest dość rzadko spotykana w codziennym życiu. Zamieszczone tu opisy mają więc na celu przybliżenie pewnego ogólnego zjawiska, które polega na podziale prądów myślowych oraz światopoglądów między konserwatystów, modernistów i nihilistów, a które to zjawisko obejmuje wszelkie dziedziny życia na Orchii – nie tylko magię...

PARĘ UWAG O POTENCJALE MAGICZNYM

Nikomu nie trzeba chyba tłumaczyć, jak ważnym czynnikiem jest Potencjał Magiczny, czyli tak naprawdę energia magiczna, dzięki której można dokonywać magicznych przekształceń rzeczywistości, rzucając

czary, używając potężnych mocy magicznych czy „nasączając” nim przedmioty (które dzięki temu zyskują nadzwyczajne właściwości) a nawet inne istoty. Dokładne zasady wyliczania osobistego Potencjału Magicznego, którym dysponuje każda postać w uniwersum KC (w swym ciele i umyśle), zostały opisane w Rozdziale I. Ponieważ Strumienie Potencjału Magicznego, które są wysyłane w niezliczone przestrzenie dzięki Tarczy Elizjum, przecinają prawie każdą Sferę Egzystencji, większość obiektów żywych, jak i martwych rozporządza jakimś zapasem tej magicznej w energii, który w danej chwili może natychmiast wykorzystać – o ile został tego nauczony (lub poinstruowany). Poznanie zasad, rządzących tą tajemniczą energią było kluczowe dla rozwoju profesji magicznych. Tak naprawdę gwałtowny rozwój kasty czarodziejskiej nastąpił dopiero kilka tysięcy lat temu, gdy przełamano monopol kleryków na władanie magią i poznanie jej sekretów. Przez lata poprzedzające ten okres każdego, kto na własną rękę – bez przyzwolenia bogów (albo w każdym razie: hierarchii kościelnej) – starał się korzystać z magii, uważano za świętokradcę, bluźniercę i heretyka. Przełomem stało się odkrycie tzw. **Pierwszego, Powszechnego Prawa Magii**, które mówi, iż ilość energii magicznej we wszechświecie jest stała. Stąd też wysnuto wniosek, że każde jednostkowe zużycie energii magicznej jest tak naprawdę zużyciem pozornym, polega bowiem tylko na przekształceniu Potencjału Magicznego w pewien konkretny efekt – najczęściej będący innym rodzajem energii (np. cieplnej lub elektrycznej). Nawet jeśli się tak nie dzieje – to efekt czaru i tak – prędzej czy później, pośrednio czy bezpośrednio – spowoduje przekształcenie jakiejś energii (np. energii ruchu, energii umysłu – PSI, itp.). Gdzieś, w którymś miejscu uniwersum, gdy Strumieni Potencjału zaczyna brakować, Tarcza Elizjum zaczyna z





niezliczonych sfer pobierać odpowiednie ilości normalnej energii, by we właściwym swej naturze procesie, przekształcić je w energię magiczną – i na powrót wysłać je w Zewnętrzne Przestrzenie, na bieżąco uzupełniając tym samym wszelkie niedobory Potencjału Magicznego w Bezmiarach Wszechświata. I choć istoty inteligentne nie zdają sobie sprawy z natury całego tego, skomplikowanego procesu – potrafiły zaobserwować jego skutki – a najpowszechniejszym z nich naturalna regeneracja osobistego PM. Przez niezliczone wieki zachowawczy kapłani nauczyli, iż tylko z łaski bogów można władać magiczną mocą, oni tylko mogą moc ową zsyłać na swych wiernych sługów. W owych ciemnych, zabobonnych czasach nawet naturalne odzyskiwanie osobistej energii magicznej omyłkowo brano za boską łaskę – gdy w rzeczywistości nie miało to wiele wspólnego z prawdą. Spójrzmy prawdzie w oczy: klerycy nawet jeśli domyślali się prawdy, nie widzieli żadnego interesu w tym, by wyprowadzać innych z błędu. Ponieważ działo się to w czasach na długo przed nadejściem Lahagana, izolacjonizm, panujący pomiędzy wszystkimi rasami rozumnych, sprzyjał jedynie tym tendencjom. Dopiero w momencie, gdy współpraca między nimi się pojawiła, i zaczęła zacieśniać – pojawił się ten ożywczy impuls, który wzmógł zainteresowanie istotą magii. Bezspornie, największą rolę odegrali w tym elficy mędrcy – wedle legend i tradycji, to im przypisuje się rewolucyjne odkrycia w tej dziedzinie. Odkrycia, które w efekcie doprowadziły do Wielkiej Schizmy w szeregach kasty kleryckiej i pojawienia się zupełnie nowej grupy kastowej: czarodziejów.

Osobisty Potencjał Magiczny nie jest jedynym źródłem energii, z którego można czerpać moc magiczną – choć oczywiście jest to najwygodniejsza w użytkowaniu jego forma, którą niejako „zawsze ma się przy sobie”. Ten rodzaj PM jest cechą nieodrodną, indywidualną i osobniczą – wzrasta, wraz ze stałym

wzrostem współczynników podstawowych, a krótkotrwałe przyrosty nie mają na niego żadnego wpływu. Bez problemu można tą osobistą energię wydatkować nie tylko na czary, ale również – jeśli posiada się odpowiednie umiejętności profesjonalne – by uzupełniać zapas energii przedmiotów, które są w stanie PM przechowywać. By jednak zapobiec w toku inscenizacji sytuacji, w której zbyt potężni bohaterowie (obojętnie od tego czy są członkami kasty magicznej, czy nie), nadmiernie wykorzystują swój osobisty PM, szafując nim na prawo i lewo, gdzie tylko popadnie – MG ma prawo zarządzić, aby korzystać z przedstawionej poniżej zasady, która spadek poziomu osobistej energii magicznej, wiąże z coraz większymi trudnościami, wynikającymi w wycieńczenia organizmu – spowodowanego właśnie wpływem PM (a nie tylko samej WT, której spadek w związku z wyczerpującymi czynnościami – jaką z pewnością jest rzucanie czarów i przekształcanie PM – jest obliczany jak dotychczas). Poniższa zasada pozwoli także uniknąć bardzo nieprzyjemnej sytuacji, gdy w drużynie jedna z osób przyjmie na siebie rolę „przechowalnika”, którego jedyną rolą będzie dostarczanie energii magicznej innym BG, poprzez dobrowolne poddawanie się „wysysaniu”.

W żadnym wypadku nie oznacza to oczywiście, że bohaterowie w obrębie drużyny nie mogą sobie przekazywać swego osobistego PM (np. aby można było przeprowadzić jakąś ważną ceremonię religijną). Po prostu – osobisty Potencjał Magiczny, jako cecha nieodrodna, jest czymś wyjątkowo intymnym, częścią nie tylko ciała ale i duszy. Właśnie dlatego, że ma taki, a nie innych charakter – jego wydatkowanie musi być okupione jakimś poświęceniem, w tym przypadku trudnościami wynikłymi z obniżonych charakterystyk:

Tabela V: Opcjonalna Zasada Wyczerpywania Mocy (Osobistego PM)

Utraczone PM	Efekty
1% - 20%	raza nic się nie dzieje...
21% - 40%	o 10% bazowej wartości spada SZ, ZR i SF;
41% - 60%	o 25% bazowej wartości spada SZ, ZR i SF;
61% - 80%	o 50% bazowej wartości spada SZ, ZR i SF;
81% - 100%	w., z tym, że dodatkowo (przy każdym zużyciu PM) należy wykonać udaną obronę przed szokiem (Odp. nr 4), lub traci się przytomność;
powyżej 100%	w momencie zakończenia przemiany PM następuje automatyczne omdlenie (i 50% obniżenie współczynników), a w krytycznych sytuacjach (gdy np. w wyniku czerpania Mocy z Witalności bohater utraci więcej niż 3/4 ŻYW) MG może zarządzić test na Odp. nr 5 (niepowodzenie oznacza wpadnięcie w krytyczną, pogłębiającą się agonię i w efekcie śmierć).

Należy pamiętać, iż wraz ze odzyskiwaniem osobistego PM (naturalna regeneracja, medytacja, itd.) stopniowo do normy zaczynają wracać także współczynniki (ew. powraca przytomność – jeśli do tej pory nikt czarującego nie ocucił).

MOC Z WITALNOŚCI

Osobisty PM reprezentuje tą część przenikającej ciała istot energii magicznej, którą względnie bez większych (patrz pow. zasada opcjonalna) uszczerbków na zdrowiu i życiu, można wykorzystywać do różnych celów. Poza

tym jednak istnieje jeszcze pewna, dodatkowa ilość Potencjału Magicznego, który przenika istotę bytu każdego bohatera, ale jest na stałe związany ze strukturą jego śmiertelnego ciała. Czerpanie z tego zapasu jest jak najbardziej możliwe – jednak jest to proces bolesny (patrz zasada *rozpraszania* czarującego w czasie rzucania czaru), w dodatku może być tragiczny w skutkach. Wykorzystywanie tego ostatecznego rezerwuaru powoduje bowiem **naruszenie integralnej spójności organizmu** – i **wywołuje ciężkie obrażenia**, nierzadko połączone z wewnętrznym krwotokiem (szczególnie z naczyń włoskowatych). Przy praktykowaniu niebezpiecznych operacji z PM (jak rzucanie kosztownych czarów, umagiczanie przedmiotów, balansowanie na krawędzi własnego PM przy przelewaniu energii do amuletu, itp.) może dojść do całkowitego wyczerpania osobistych zapasów PM, co doprowadzi do przymusowego czerpania mocy z witalności.

W mechanice gry – powodowane w tym procesie rany – są przedstawione tak, że na każdy pozyskiwany 1 PM, bohater otrzymuje 10 Obrażeń. Jeśli do wyznaczonego kosztu podjętego przekształcenia magicznego brakuje dostatecznie wielu PM, to niefortunny „eksperymentator” może ponieść śmierć, a nawet ulec **całkowitej zagładzie** (!) – bowiem po jego śmierci PM jest nadal czerpany (z konającego ciała), aż do całkowitego zniszczenia zwłok (czyli do momentu, w którym odniesione w ten sposób obrażenia 5-krotnie przekroczą ŻYW).

A gdyby się zdarzyło, że nawet w tedy brakuje PM do skończenia czaru – wtenczas mamy już do czynienia z wyjątkowo niebezpieczną sytuacją. W otoczeniu mogą bowiem zacząć występować jakieś niesamowite anomalie (np. dojdzie do samoistnego przerwania



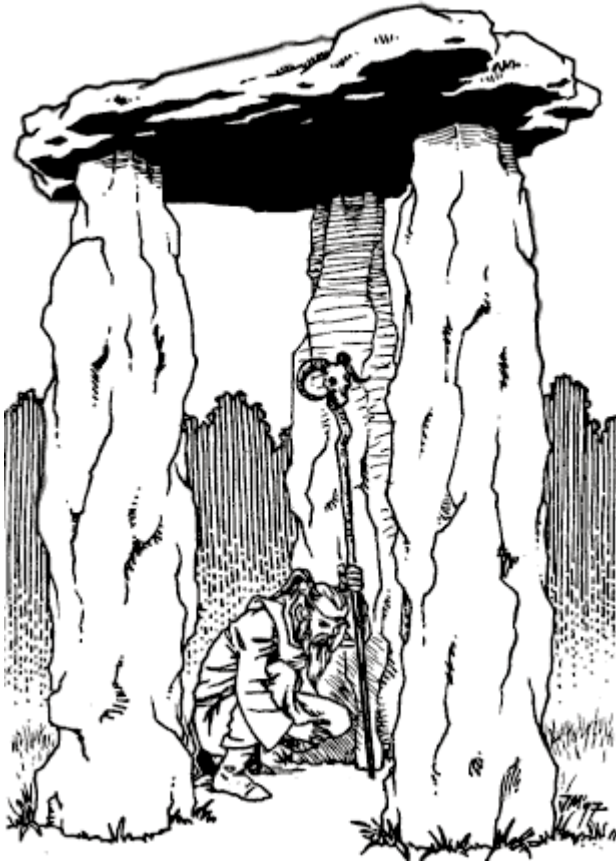
bariery, oddzielającej świat żywych od Sfery Egzystencji Nekromancji, itp.), wahania naturalnego poziomu magii – tak niesamowite właściwości mają zdestabilizowane, nie do końca ukształtowane Strumienie PM, które wyzyskane tak wielkim kosztem – będą dążyły do ukończenia rzucania czaru. Z magią naprawdę należy uważać!

UWAGA: w tak skrajnych sytuacjach MG powinien w własnym zakresie ustalić, co się stanie i jakie będzie to miało efekty – w zależności od tego, jak pasuje mu opisać zaistniałą okoliczność. Jeśli więc np. gracz, który w ten sposób stracił życie, zrobił to przez głupotę – a nie jako akt wielkiego poświęcenia (który miałyby ocalić życie jego towarzyszyom) – to MG może zaordynować zwykłą eksplozję nagromadzonego „w powietrzu” PM (jak któryś z przypadków pechowego rzucania czaru)...

INNE ŹRÓDŁA POTENCJAŁU MAGICZNEGO

Podobnie jak w istotach żywych, tak i w przedmiotach, nieożywionych kawałkach materii – istnieje pewna ilość magicznej energii, na stałe związana z ich strukturą. Oczywiście niewiele jest osób, które tą moc potrafi pozyskać dla własnych celów – a nawet gdy się tak dzieje, obiekty owe zostają uszkodzone, a nawet mogą ulec zniszczeniu. Jednak już wieki temu odkryto, iż istnieją występujące w przyrodzie substancje, które mają naturalną zdolność do gromadzenia w sobie tzw. „wolnej” energii magicznej – którą można czerpać, bez obawy o zniszczenie źródła. Mało tego – opowiadano legendy na temat cudownych minerałów, mających moc samoczynnego odzyskiwania pobieranej mocy – gdyż tak silny był ich pozaprzestrzenny związek ze wszechobecnymi Strumieniami PM.

Prawdziwa rewolucja nadeszła jednak, gdy gnomy – u kresu Czasów Czerni – przyniosły z podziemnego świata Niox-Minas ciężki metal o nadzwyczajnych właściwościach – tajemniczy Protaktyn. Choć rzeczywiście jego surowa ruda potrafiła samoistnie gromadzić spore zapasy PM, była też wielce niebezpieczna dla zdrowia – olbrzymia ilość promieniowania, które wytwarzała, była przyczyną niejednej tragedii. Szybko jednak nauczono się go obrabiać, dzięki czemu – przy zastosowaniu odpowiednich stopów, zaczęto wytwarzać przedmioty bezpieczne dla użytkowników. Wtedy to też opracowano technologię wytwarzania magicznych medalionów, które umiejętnie obrobione i umagicznione – są w stanie przechowywać pewne określone ilości PM. Uważa się, że była to jedna z ważniejszych rzeczy, dzięki którym Istoty Inteligentne mogły skutecznie przeciwstawić się Siłom Ciemności. Od tego osiągnięcia był już tylko mały krok do pojawienia się osobistych amuletów i symboli – które do dziś są powszechnie stosowane przez kasty magiczne (patrz opis profesji kłeryckich i czarodziejskich). Choć takie przedmioty magiczne nie potrafią (zazwyczaj) samodzielnie odzyskiwać PM, energię w nich zgromadzoną można bardzo łatwo wykorzystać do wielu celów, czy to by uzupełnić swój osobisty zapas, czy też do rzucania czarów (o ile posiada się umiejętność *Operowania PM* – co pozwala na swobodne manipulacje i przelewanie mocy: od użytkownika do medalionu, i na odwrót).



Poza przedmiotami magicznymi, które potrafią „składować” PM, istnieją również tzw. **Źródła Mocy**. Są zazwyczaj naturalne twory natury (lub przedmioty o takim charakterze), które wtajemniczeni w Arkana Sztuki Tajemnej zwą Czakramami Kosmicznej Energii, a zabobonny lud – po prostu: „cudownymi miejscami”. Przeważają wśród nich stałe obiekty (nieruchome), takie jak: święte drzewa, kamienne kręgi menhirów, tajemnicze skały magiczne, jaskinie wypełnione mocą itp. Są tak silnie związane z przenikającymi przestrzeń Strumieniami Potencjału Magicznego, że potrafią przechowywać ogromne zasoby energii magicznej (w mechanice gry oznacza to, że nierzadko potrafią składować od kilku do kilkunastu tysięcy PM). Często też potrafią uzupełniać ubytki tej energii na bieżąco, przez co są łakomym kąskiem dla wszystkich, którzy choć trochę znają się na rzeczy. Takie Źródła Mocy można też stworzyć sztucznie – Orchia pełna jest legend o ukrytych w dziczy pracowniach starożytnych magów, którzy wznosili swe wieże przy pomocy magii, łącząc ich istotę na stałe z „korzeniami” magii, tak, że aż „huczą” od wypełniającej je energii. Wiele kultów religijnych posiada właśnie takie „cudowne” świątynie, które magiczną energią zostały nasączone przez boskich opiekunów. Zawsze jednak stworzenie źródła mocy jest przedsięwzięciem niesłychanie trudnym, długotrwałym, czasochłonnym i wymagającym nie tylko tytanicznych nakładów PM, ale i wielkiego doświadczenia.

Z tych wszystkich względów MG powinien bardzo rzadko dopuszczać BG do możliwości korzystania z takich ewenementów. A już prawdziwą rzadkość powinny stanowić próby samodzielnej kreacji takowych. Sama możliwość przeprowadzenia takiej próby powinna stanowić formę nagrody dla wyjątkowo wytrwałych uczestników.

SKŁADOWANIE NIEBEZPIECZNYCH MOCY, CZYLI...

... co się może stać, jeśli przez przypadek dojdzie do próby przelania większej ilości PM, niż miejsce docelowe może go pomieścić? Nie trzeba chyba mówić, że takie zdarzenie – choć rzadkie – może być bardzo niebezpieczne. Taka sytuacja może mieć miejsce w różnych okolicznościach, zarówno gdy przelewa się PM z jednego medalionu (lub innego przedmiotu magicznego, mającego możliwość gromadzenia PM) do drugiego, z ciała do medalionu czy z medalionu do ciała. Zazwyczaj powoduje to normalne, choć dosyć gwałtowne, rozproszenie nadmiaru PM. Pół biedy, gdyby chodziło tylko o stratę cennej energii magicznej. Istnieje jednak poważne ryzyko, że dojdzie do destabilizacji takiego „nadliczbowego” Potencjału Magicznego...

Ryzyko to wynosi 1 % na każde, pełne 5 PM, których cel przelewania nie może pomieścić. Jeśli dojdzie do zdestabilizowania energii, to następuje potężna eksplozja! Każdy nieustabilizowany 1 PM zadaje 1k10 Obrażeń (ew. połowę, po udanej obronie przed energią magiczną: Odp. nr 5). Zasięg eksplozji to sfera o promieniu 1 m na każde, pełne 20 PM, uczestniczących w wybuchu. Dodatkowo, energie promieniotwórcze, które są wówczas wyzwolane – powodują, iż każda istota w zasięgu eksplozji może nabawić się 1 Mutacji Popromiennej/każde 35 eksplodujących PM (przed każdą z mutacji przysługuje test obronny na polimorfie). Pamiętajcie: niebezpiecznie jest grać z magiczną energią!

Potencjału Magicznego w fabule inscenizacji dotyczą te same zasady, co Punktów Doświadczenia, Punktów Esencji czy Poziomu Doświadczenia. Co prawda czarodzieje na Orchii (i niektóre inne istoty) znają pojęcie Potencjału Magicznego – ew. Potencjału Mocy czy po prostu energii magicznej, jak zwykli go nazywać – jednak nie posiadają o nim tak szerokich wiadomości, jakimi dysponują uczestnicy i prowadzący. Kasty magiczne posiadają umiejętności mniej lub bardziej precyzyjnego określania ilości mocy, którą mogą pobrać z jakiegoś źródła, każdy z jej przedstawicieli zdaje też sobie też świadomość z ilości osobistej energii, którą może dysponować bez uszczerbku na zdrowiu. KC nie są jednak inscenizacją techno-fantasy (a w każdym razie: jeszcze nie są :-), więc nikt nie potrafi „wyliczyć” ilości tej mocy co do punktu, nie ma bowiem żadnej miary ani narzędzi pomiarowych, którymi przedstawiciele ras inteligentnych mogliby dokonać owych pomiarów. Ich wiedza o własnej mocy jest raczej szacunkowa, precyzja umiejętności wynika zaś z metod porównawczych. Każdy, kto potrafi posługiwać się czarami, wie – instynktownie, a po części z doświadczenia – że dysponując taką a nie inną ilością mocy, czuje się na siłach, aby rzucić tyle, a tyle czarów o takiej, a nie innej sile, i to wszystko co mogą wiedzieć o swoim Potencjale Magicznym. Tylko uczestnicy i MG, na kartach postaci, mają czarno na białym wypisane, ile mają energii magicznej – co do punktu. Ważne jest, by MG zwrócił uwagę na to, w jaki sposób uczestnicy odgrywają tę wiedzę – czy aby przypadkiem jej nie nadużywają, by jak najrzadziej miały miejsce teksty w stylu: „Wybac, panie ale nie mam teraz czasu, by z tobą gadać, właśnie idę wymedytować se dwadzieścia pi-emów...”

Ze wspomnianymi powyżej uwagami wiąże się także jeszcze jedna, istotna rzecz. W dawnych czasach, na Orchii, istniał barbarzyński proceder... handlu mocą magiczną. Nie tylko znajdowało się tu i ówdzie zuchwalców, którzy chętni byli skupować magiczną moc (jakby to było jakieś ścierwo do karmienia psów, które można kupić u kramarza!), ale i plugawców, którzy na owo zapotrzebowanie rynku odpowiadali, kupując



Potencjałem niczym sukrem. Szybko jednak ukrecono łeb owemu występкови (bo trudno to nazwać handlem) – połączone siły kleryków i czarodziei (i to w większości krain świata), prędzej czy później, urobiło panujących, aby zakazali podobnych rzeczy mocą prawa. Argumentów ku temu mieli aż za nadto. Przede wszystkim, skoro nikt nie jest w stanie dokładnie określić ilości zhandlowanego PM, a co najwyżej tej

mocy się domyślić bądź oszacować (patrz uwagi w akapicie wyżej) – to jakim sposobem ustalić zapłatę za takową transakcję. Zakrawa to co najmniej na nieuczciwe warunki handlu, dając szerokie pole do oszustw i spekulantwa. No bo w końcu: kto komu udowodni, że w danym medalionie znajduje się akurat tyle PM, a nie mniej albo więcej? Poza tym jest jeszcze wiele innych powodów przeciwko. Jak choćby niepewne źródło pochodzenia takiej energii. Bo spójrzmy prawdzie w oczy – który czarodziej (a już tym bardziej: kleryk), będzie sprzedawał PM, który do medalionów przelewa prosto z własnego ciała? Śmiech na sali! Nie spotkacie, gwarantuje wam, takiego Adepta Sztuki, który by się w podobny sposób „rozmiął na drobne” (a jeśli nawet – to jest to wystarczający powód, by inni władający magią traktowali go gorzej niż pariasa, sprzedawczyka, który zdradził szlachetne idee dla pieniędzy – i zasługuje na wykluczenie z profesji). Przy każdym takim handlu zachodzi więc uzasadnione podejrzenie, że PM został pozyskany w nielegalny sposób – metodą wampiryzmu energetycznego, na siłę „wyspany” z niewinnych ofiar. Takich i podobnych powodów za wprowadzeniem restrykcji było wiele – w końcu żaden czarodziej nie lubi, gdy jego Sztukę sprowadza się do poziomu jarmarcznego kramu. Nie ma też takiego kapłana (może poza wyznawcami boga handlu), któryby usankcjonował „kupczenie świętością” – za jaką uważa się PM. Oczywiście przemilczano fakt, iż tym procederem – po cichu – zajmowały się też Gildie Czarodziejskie, ale przecież nie o to w tym całym zamieszaniu chodziło (kto zresztą sprawdzi, czy sporadycznie nie robią tego wciąż).

W rzeczywistości istnieje marna szansa, by ktoś aresztował bohatera, który chce sprzedać niepotrzebny mu i zbędny medalion czy magiczny przedmiot z PM (z drugiej strony znajdziecie mi czarodzieja, któryby coś takiego zrobił – dla członków tej kasty nie istnieje pojęcie „zbędnego medalionu”, czy „niepotrzebnej energii” – więc w życiu czegoś takiego nie robią). Jest to w końcu przypadek jednostkowy – i nie objęty sankcjami. Zdelegalizowany jest jedynie „wielkonakładowy” obrót energią magiczną. Nawet, jeśli gdzieś taki handel istnieje, to w „głębokim podziemiu”. Każdy zaś, kto w takich transakcjach uczestniczy – robi to wyłącznie na własną odpowiedzialność!

OPCJONALNY WPŁYW MOCY NA PRZEŁAMYWANIE ODPORNOŚCI

Jak już wiadomo czytelnikom (z *Rozdziału D*), głównym współczynnikiem, który decyduje o sile czaru – czyli tym, czy dany czar (lub analogiczna zdolność magiczna: np. pochodząca od magicznego przedmiotu) zadziała z maksymalną siłą, czy może wrodzone zdolności obronne organizmu celu (czyli któreś z jego Odporności) spowodują redukcje owe siły – jest Antyodporność. Wiadomo też, że zmienia się ona nie tylko wraz z doświadczeniem użytkownika (POZ), ale i także ze wzrostem UM (co odzwierciedla coraz lepsze zgranie czarującego ze światem magii, jego zasadami oraz tajemnicami). AOdp wyraża się w punktach – i stanowi po prostu ujemny modyfikator do testów obronnych „ofiar” (celów) czarującego (należy więc pamiętać, że działa ona w obie strony – zarówno względem BN, jak i BG). Jeśli jednak MG (razem z uczestnikami) chcą ubarwić nieco i urozmaicić magiczne

pojedyńki, mogą wprowadzić do mechaniki inscenizacji zaprezentowane poniżej zasady...

Przede wszystkim, Antyodporność właśnie rzuconego czaru można zwiększyć. Żeby to zrobić, należy umiejętnie wpleść w jego formę dodatkowe Strumienie Potencjału, które posłużą obniżeniu obrony celu. Więc aby tego dokonać, należy dysponować jakimś dodatkowym, wolnym „zapasem” PM. Przyjmuje się wtedy, że na każde, nadliczbowe 100% PM, użyte do rzucenia takiego „wzmocnianego” czaru, **AODp** zostaje zwiększona o **10 pkt.**, ale jednocześnie o **1% zwiększa to szansę na wystąpienie Krytycznie Pechowego** efektu. Zwiększanie mocy czaru może być więc bardzo niebezpieczne, gdyż zaburza to podstawową jego formę i może prowadzić do zdestabilizowania energii magicznej.

Z podanej powyżej procedury MG powinien pozwolić korzystać tylko czarodziejom, ponieważ ciągle zgłębiając arkana magii metodami naukowymi, są oni w tego typu procedurach najbardziej biegli – i nie sprawią im one większych problemów. Klerycy mogą zwiększać AODp w inny sposób. Te w/w powinni być im dostępny tylko w ostateczności, powinni korzystać z niego bardzo rzadko i z właściwą etosowi ich profesji rozwagą, aby przypadkiem nie obrazić swej siły opiekuńczej. MG może więc pozwolić na to np. w czasie Miesiąca Świątecznego – kiedy moc wszystkich bogów w bardzo ograniczony sposób dociera na Orchię.

Normalnie – aby kleryk był w stanie zwiększyć AODp wykorzystywanego efektu magicznego – powinien on wykonać udany test WI. Antyodporność zostanie wówczas zwiększona o wartość jego ZW. Kleryk nie musi wydawać żadnej, dodatkowej energii na tą czynność, ponieważ przywołuje wówczas opiekuńczą wolę swego boga i to ona odgrywa tu zasadniczą rolę. Jeśli jednak kleryk będzie tej czynności nadużywał, to MG może potraktować ją jako formę modlitwy błagalnej (patrz opis współczynnika *Wiara*), przez co BG szybko wyczerpie ich dzienny limit. Jeśli test WI będzie krytycznie pechowy (nie ma to nic wspólnego z pechowym rzuceniem czaru – dzięki boskiej łasce nie występuje owe ryzyko, z jakim mieliśmy do czynienia przy metodzie czarodziejskiej) – obojętnie od tego, czy MG taktuje to „wzmocnienie” jako modlitwę czy nie – to i tak może zastosować wówczas zasady dotyczące „spartaczonych” modlitw (o ile bóg to zauważy). Jeśli kleryk używa swej mistycznej metody przełamania Odporności niezgodnie z etosem swej profesji – np. wykorzystując ją (w nieuzasadniony sposób) przeciwko bratu w wierze – może automatycznie narazić się (o czym decyduje MG) na Karę Boską.

Jeśli chodzi o pozostałe profesje (z kast niemagicznych), które posiadają jakieś adaptacyjne umiejętności rzucania czarów, zazwyczaj nie mają zazwyczaj odpowiedniej wiedzy o magii (czy wstawiennictwa u sił wyższych), aby zwiększać swoją AODp przy pomocy której z powyższych metod. Jeśli MG już do tego dopuszcza, to nie powinien tego robić zbyt często – tylko w marginalnych przypadkach, najlepiej jako nagrodę za dobrą grę. W dodatku powinien pozwalać tylko na używanie metody pierwszej – przy pomocy swojego PM, gdyż sięganie po moc bogów było by zbyt dużym naruszeniem równowagi inscenizacji.



Skoro zahaczyliśmy przy okazji o kastę klerycką, i wyjątkową umiejętność posługiwania się magią, którą posiadli oni dzięki boskiej przychylności, to wróćmy na chwilę do tej bazowej AODp (tej zależnej od UM i POZ). Ponieważ w przypadku całej tej kasty moc magiczna i wszelkie związane z nią zjawiska mają transcendentalną genezę, MG może czasem dopuścić, aby BG używali swej AODp także do innych umiejętności profesjonalnych, o para-magicznym charakterze lub ważnej roli w etosie danej profesji kleryckiej (np. *Przeklinanie*, *Ekskomunika*, itp.). Będzie ona miała wówczas rolę dodatkowego, ujemnego modyfikatora dla „ofiar” – kumulatywnego ze wszelkimi innymi, które mogą wynikać np. z PU danej umiejętności profesjonalnej. Oczywiście kleryk nie może wówczas dodatkowo zwiększać tej AODp ani przy pomocy PM, ani „z bożej łaski” – zbyt to naruszyłoby to równowagę inscenizacji.

Mimo tego, że Antyodporność jest ściśle przypisana do przekształceń Potencjału Magicznego, nie zawsze można ją w takim charakterze wykorzystać. Dzieje się tak przede wszystkim w przypadku Przedmiotów Magicznych – gdy jakiś się tworzy, nie można (niestety) na stałe zakląć w nich Antyodporności stwórcy. Jeżeli magiczny przedmiot dysponuje jakąś mocą aktywną, to jej antyodporność zawsze jest „pobierana” od aktualnego użytkownika (o ile, oczywiście, wcześniej dokonał on udanego *dostrojenia*). Podobnie dzieje się w przypadku obiektów częściowo lub tymczasowo magicznych – jakimi są mikstury magiczne różnego rodzaju. Zazwyczaj posiadają one własną, określoną mechaniką (w opisie ich działania) zasadę definiowania ujemnych modyfikatorów do odporności ofiary. Wyjątkiem mogą być tu niektóre mikstury (ale nie magiczne tylko normalne, np. substancje chemiczne czy leki), jeśli nie zostały one stworzone w sposób „analogowy” (ręcznie, w laboratorium, z gotowych składników), tylko powstały jako efekt działania jakiegoś czaru (nasz pamiętny przykład kwasu, który został wyczarowany przez alchemika, zamiast standardowej procedury destylacji) – wtenczas rzeczywiście można użyć dodatkowego modyfikatora, w postaci AODp tworzącego.

Dodatkowa AOdp nie pojawia się także w przypadku większości form magii statycznej, takiej jak runy czy figury magiczne. Same te formy – mimo, iż nasycone PM, nie posiadają własnych modyfikatorów odporności (jedyny wyjątek mogą stanowić runy, jeśli ktoś nakreślił je, wyzwalając jednocześnie ich *Moc Ukrytą* – patrz opisy Runów, gdyż wtedy rzeczywiście należy użyć AOdp kreślącego – o ile jest to zgodne z logiką inscenizacji). Dopiero, gdy w formę statyczną wpisuje się jakąś formułę magiczną – zyskuje ona AOdp. Czarom, rzucanym w formy statyczne nie można jednak w żaden sposób zwiększać AOdp. – ani przy pomocy PM, ani boską pomocą.



Specyficzną formą magicznego oddziaływania jest *Traumaturgia* (począwszy od jej *Niższej* formy), którą dysponują bardowie (oraz, marginalnie, ci, którzy od bardów posiali ową umiejętność na zasadzie zapożyczenia, np. Mistrzowie Oręża). Nie bez powodu owe umiejętności (a w zasadzie talenty muzyczno-wokalne), są nazywane Magicznym Śpiewem, Czarowną Muzyką. Co prawda traumaturgiczne zdolności zużywają Potencjał Magiczny tylko wtedy, kiedy wykonuje się pieśni heroiczne, które są formą zaadaptowany czarów (dzięki posiadaniu *Traumaturgii Wyniosłej*) – jednak bazową AOdp (jako dodatkowy modyfikator, używany przeciw ofierze) wykorzystuje się zarówno w przypadku normalnych Heroik, jak i tych adaptowanych. Mało tego – istnieje możliwość zwiększania tej Antyodporności,

poprzez umiejętne wplatanie w słowa i muzykę Strumieni Potencjału Magicznego. Nie używa się tu jednak metody czarodziejkiej. Traumaturgiczne zwiększanie AOdp jest unikalne i jedyne w swoim rodzaju, można je wykorzystywać do każdej formy Traumaturgii (zwykłych i adaptowanych Heroik) – a jeśli się posiada *Wyniosłą Traumaturgię*, to można to robić nawet względem tej *Pospolitej* (a więc tej, która w powszechnym mniemaniu jest uznawana za całkowicie niemagiczną). Ponieważ „czarowna muzyka” nie jest dynamiczną, aktywną magią, tylko jej formą pośrednią – nie zachodzi tu ryzyko zwiększania szansy na efekt krytyczny. Metoda jest taka, że na każde, **dodatkowe 5 PM**, która „wplata” się w dowolny utwór – można **zwiększyć AOdp o 1 pkt.** Może to jednak wydłużyć czas jego wykonywania – od jednego segmentu do nawet kilku minut – w zależności od tego, jak długo trwa on w swej formie początkowej (o wydłużeniu decyduje MG).

OPCJONALNA ZASADA CZAROWANIA PRZECIWSTAWNEGO

Kolejnym czynnikiem, który może urozmaicić i wprowadzić odrobinę realizmu w starciach magicznych, jest zasada, iż czary o przeciwstawmy działaniu mogą się wzajemnie znosić (automatycznie neutralizować wywołwane przez siebie efekty). Procedura ta dotyczy przede wszystkim czarów, które są oparte o antagonistyczne żywioły (np. ogień przeciwko wodzie, powietrze przeciwko ziemi – co jest bardzo często spotykane w magii elementalistów), ale także i czarów, które są rzucane jako dwie różne („wrogie względem siebie”) postaci tej samej formuły magicznej – istnieją bowiem czary, które można rzucać na dwa (zazwyczaj) sposoby, jeden pozytywny a drugi negatywny (np. leczenie/jątrzenie obrażeń).

Żeby czary się wzajemnie zniosły, muszą (zazwyczaj) być rzucone w tym samym (mniej więcej) momencie – opóźnienie między rzuceniem jednego a drugiego nie może być większe 2-3 segmenty. MG nie musi się restrykcyjnie tego trzymać, ponieważ istotny jest nie tyle sam moment ukończenia formuły, ale w zasadzie chwila, w której dwa zawiązane w czary Strumienie PM przesyją przestrzeń w tym samym punkcie. Z tego powodu MG raczej nie powinien dopuszczać sytuacji, w których znoszą się takie czary, że jeden został rzucony na końcu poprzedniej a drugi na początku obecnej – gdyż zbytnio komplikuje to mechanikę. Zasada znoszenia się jest zaś wprowadzana bardziej po to by stwarzać bardziej widowiskowe możliwości w fabule, a nie komplikować obliczenia. MG powinien pamiętać, iż taki rodzaj znoszenia działa zazwyczaj tylko względem czarów „strumieniowych” ew. pocisko-podobnych – gdy ukończona forma czaru „wystrzeliwuje” od czarującego w kierunku celu, pokonując w Sferze Materialnej jakąś konkretną przestrzeń (w której mogłaby się „skrzyżować” z jakąś inną, antagonistyczną formułą). Bardzo rzadkie się przypadki innego rodzaju „znoszeń” – gdy mamy do czynienia z formułami wywołującymi gotowy efekt od razu we wskazanym miejscu (np. jakaś eksplozja). Taka wzajemna neutralizacja może być tylko wtedy możliwa gdy np. dwóch czarodziejów rzuca na siebie jednocześnie czary (kończą je rzucać w tym samym momencie) i jeden próbuje drugiego podpalić, a ten drugi swego adwersarza pragnie zamrozić.

Warto nadmienić, iż znoszenie może mieć miejsce nie tylko w chwili rzucania czaru. Może się także odnosić do czarów, które zostały rzucone już wcześniej, ale wciąż są aktywne (np. mają długi albo stały okres działania). Jest przecież oczywiste, że jeśli mamy w jakimś miejscu uwięzionego w bryle magicznego lodu krasnoluda – to gdy ktoś rzuci w jego stronę *Ognistą Kulę*, to ta prawdopodobnie zniesie działanie poprzedniego czaru, uwalniając naszego biedaka (inna sprawa, że może go przy tym troszkę osmalić).

Mało tego – do zniesienia się czarów może dojść nawet wtedy, gdy w danej rundzie w ogóle nie rzucono żadnych czarów. Chodzi tu przede wszystkim o wszelkiego rodzaju fizyczne „przemieszczanie” aktywnych czarów – np. gdy dojdzie do skrzyżowania mieczy walczących ze sobą rycerzy, a okaże się, że jeden posługiwał się bronią na którą rzucono *Tchnienie Życia*, zaś na drugi oręż: *Tchnienie Śmierci* (są to w końcu przeciwstawne warianty jednej formuły magicznej).

Uznaje się, że całkowicie znoszą swe działanie tylko formuły czarów pochodzące z tego samego Kręgu. Gdy dochodzi do „skrzyżowania” czarów z różnych Kręgów, MG powinien samemu określić, czy rzeczywiście doszło do całkowitego przenicowania. By tego dokonać, powinien porównać, ile PM zużyto na każdy z czarów. Jeśli czar z niższego Kręgu skrzyżował się z bardziej zaawansowaną formułą, to należy w przybliżeniu określić, w jakim stopniu (procentowo) słabsza formuła osłabi efekt czaru potężniejszego. Stanie się tak, gdyż ilość PM słabszego czaru rozproszy tyle samo PM czaru potężniejszego – co prawda słabszy czar w ogóle nie zadziała, ale dzięki temu ten potężniejszy może być znacznie osłabiony (proporcjonalnie do ilości rozproszonych PM). Jeśli by natomiast doszło do sytuacji, że to czar z niższego Kręgu będzie miał większą moc (więcej PM), to MG, przy określaniu mocy czaru z wyższego Kręgu może dodać 10% jego początkowej wartości za każdy 1 Krąg różnicy pomiędzy nimi.

RZECZ O MAGICZNYCH FLUKTUACYJACH

Ponieważ Potencjał Magiczny, który przenika ciała istot Rozumnych (ew. potworów i innych stworzeń) ma specyficzne właściwości i potężną moc – wykorzystując naturalne pola magiczne, jakie wytwarza wokół siebie – można świadomie uzyskać wiele zadziwiających i tajemniczych efektów. Mędrcy, którzy badają magię, nazywają je fluktuacjami – i jak już zapewne domyślają się osoby, które wczytały się w opis współczynnika podstawowego UM – są to owe enigmatyczne aureole, emanacje i inne aury.

Fluktuacje te są nierozłącznie związane z osobistym PM, i tylko w oparciu o niego można je wytworzyć. Żeby to zrobić, należy mieć **co najmniej 200 UM**, stąd też co prawda dokonać pobudzenia (wytworzenia) wokół siebie magicznej fluktuacji może dokonać każda istota, ale wśród Istot Inteligentnych jedynie najpotężniejsi przedstawiciele kast magicznych będą w stanie rozwinąć się na tyle, by osiągnąć tak wysoki poziom owego współczynnika.

Każda z fluktuacji daje możliwość przeznaczenia jakiegoś procenta osobistego PM na podtrzymanie tejże mocy – im więcej PM na nią przeznaczymy, tym silniejsza będzie dana fluktuacja (ale zawsze wymaga się przeznaczenia co najmniej 1%). Ilość PM na stałe

przeznaczonego na fluktuację stanowi tzw. „zakres” tej fluktuacji. Jeden bohater może posiadać wiele fluktuacji (nie wolno natomiast dublować fluktuacji – na raz można wytwarzać tylko jedną fluktuację danego rodzaju, np. zabronione jest wytwarzanie 2 *Aur Magiczności*), ale nie mogą się one „zazębiać” swymi zakresami, z czego wynika też, że bohater nigdy nie może przeznaczyć na nie więcej niż 100% swojego osobistego PM. Ta fluktuacja, która pojawi się pierwsza (tzn. ta, którą bohater wybierze do wytworzenia jako pierwszą), ta zajmuje niższy przedział PM (zakres procentowy), bliższy dna całego osobistego PM (czyli 0 PM). Jest to bardzo ważne, gdyż w miarę postępującego rozwoju potęgi fluktuacji – zacznie ona poszerzać swój zakres PM, a przez to „przysuwać” w górę wszystkie pozostałe fluktuacje – a więc zakresy tych, które pojawiły się u BG później. Trzeba więc bardzo uważać – żeby nie wyjść poza całość osobistego PM – w pewnym momencie może to uniemożliwić dalszy rozwój tym fluktuacjom, którym nie starczyło już wolnych zakresów procentowych PM.

Zakresy PM, wykorzystywanego przez fluktuację, są bardzo ważne – i dobrze, żeby uczestnicy prowadzili na jakiejś osobnej kartce „rozkaz” dla każdej z poszczególnych fluktuacji i ilość zajmowanych przez nie PM. Zakresu zajętego przez owe moce nie można bowiem wykorzystywać do rzucania czarów (ani żadnych innych, zewnętrznych przekształceń). Jeśli zaś – przez przypadek – taki zarezerwowany PM zostanie przez BG wykorzystany do takich „zabronionych” celów – to fluktuacja przestaje działać aż do momentu w którym brakujące PM zostaną przywrócone (w dowolny sposób). Ponieważ niektóre fluktuacje same z siebie zużywają PM z własnego zakresu na jakiś konkretny cel (aby wywołać jakiś dodatkowy efekt), jeśli zużyją wszystkie PM ze swojego zakresu – przestają działać aż do chwili, w której przywrócona zostanie choć 1/2 PM z ich zakresu. Fluktuacje nie mogą czerpać PM na te dodatkowe efekty z „zewnątrz” – tzn. ani z zakresu innych fluktuacji, ani tym bardziej z wolnej puli osobistego PM. Jeżeli dany rodzaj fluktuacji pozwala określić użytkownikowi rozmiar zakresu, to bohater zawsze – jeśli ma w zapasie jaką jego wartość, której jeszcze nie wykorzystał – może ją zwiększyć – tzn. „podbić” do maksimum. Jednak nigdy nie będzie już mógł owego zakresu zmniejszyć (czyli zmienić zdania), dlatego powinien się dwa razy dobrze zastanowić, nim podejmie jakąś decyzję w tej materii.

Jeśli bohater ma już odpowiednio wysokie UM, to aby wytworzyć jakąś fluktuację, musi przeznaczyć na jej wytworzenie wolne PU. Mimo iż moce związane z PM nie są traktowane jak umiejętności (tzn., że nie musi przeznaczać żadnego wolnego czasu na ich naukę, a nowe zdolności pojawiają się natychmiast jak tylko „wyda” się odpowiednią liczbę PU), przekazywanie na nie PU jest odzwierciedleniem tego, iż decyzja o pobudzeniu fluktuacji jest nieodwołalna. Nawet jeśli bohater umrze (i zostanie przywrócony do życia) lub straci pamięć, to wciąż będzie wszystkimi tymi zdolnościami dysponować. Mało tego, dzięki wydatkowaniu PU, bohater nie musi się koncentrować na podtrzymywaniu fluktuacji – są one wytwarzane automatycznie (nawet gdy on sam straci przytomność, świadomość lub osobowość – np. gdy ktoś/coś go opęta).

Należy przyjąć następujące zasady: 1 PU w dowolnej fluktuacji może osiągnąć każda istota – jednak rozwijać je (do 3 PU) mogą jedynie te, które mają jakiegokolwiek, szersze pojęcie o magii (np. potrafią aktywować magiczne pergaminy, posługują się jakimiś pośrednimi lub statycznymi umiejętnościami magii, ew. potrafią rzucać czary metodą adaptacyjną). Do 5 PU mogą rozwijać fluktuacje tylko i wyłącznie przedstawiciele kast magicznych.

Poniżej prezentujemy najczęściej spotykane fluktuacje. Ponieważ magia jest tajemniczą i niepoznaną potęgą – niewykluczone, że istnieją również inne, nieznanе dotychczas Rozumnym, zdolności – dlatego też, w oparciu o poniższe przykłady MG może wykreować fluktuacje wedle własnych pomysłów.

AURA MAGICZNOŚCI – ta potężna moc pozwala ukierunkować jej posiadaczowi otaczające go pola magiczne tak, aby udawało mu się zakrzywić i częściowo rozpraszać wymierzone przeciwko niemu działania magiczne. Na jej podtrzymywanie można przeznaczyć maksymalnie 2%/PU osobistego PM. Dzięki temu, tak długo, jak aura jest aktywna, bohater zyskuje dodatkową AMg, w wysokości 2%/PU, która to wartość jest dodatkowo zwiększana o tyle %, ile procent (a nie pkt.!) PM przeznaczone na jej pobudzenie (czyli w sumie od min. 3% do maks. 20%). W dodatku aura chroni bohatera przed wszelkimi ranami, które mógłby on odnieść od magii. Jednak za każde 50 pkt. zaabsorbowanych Obrażeń zużywany jest 1 PM z zakresu aury.

AUREOLA MOCY – dzięki niej można wykorzystać



pola osobistego PM do wytwarzania specyficznego, ukierunkowanego i wysoce wyspecjalizowanego sprzężenia zwrotnego energii magicznej. Do jej podtrzymania można przeznaczyć nie więcej niż 3%/PU osobistego PM. Bohater może wybrać (jednorazowo, na stałe i nieodwracalnie) sobie jeden, całościowy czynnik, który odpowiada którejś z odporności (np. polimorfia i petryfikacja, Odp. nr 10). Dzięki intencjonalnemu kształtowaniu pola fluktuacji możliwe jest zmniejszenie kosztu PM tych czarów, które są w całości (nie bierze się więc pod uwagę czarów złożonych, specjalnych, rzadkich – te bowiem są stworzone o kilka Odporności) oparte o wybrany kompleks czynników. Ponieważ aureola samoistnie przyciąga dodatkową moc magiczną do tego wybranego typu formuł magicznych, czarujący potrzebuje procentowo tyle mniej energii, ile % osobistego PM przeznaczył na jej podtrzymanie. Wartość ta jest dodatkowo mnożona przez PU. Oprócz tego, za każdym razem gdy bohater wyda 1 PM z puli „zakresu” – przysługuje mu dodatkowy modyfikator do obrony przed jednym, wrogim czarem tego typu, w wysokości 10 pkt./PU.

Np. jeśli przy 2 PU przeznaczymy na aurę 5% PM (z maksymalnej granicy zakresu 6%, którą to możemy zwiększyć w przyszłości, jeśli uznamy to za konieczne), to na owe czary (związane przykładowo z Odp. nr 10) będziemy potrzebowali 10% (5% x 2) mniej PM, zaś wydając PM z zakresu aureoli, możemy zwiększać naszą Odp. na czary polimorfujące i petryfikujące o 20 pkt.

EMANACJA METAPLANARNA – emanacja tego rodzaju pozwala bohaterowi szerzej otworzyć swój umysł i duszę na wszechobecne Strumienie Potencjału Magicznego, przemierzające Niezliczone Terytoria, tak aby istota magii sama z siebie kierowała jego działaniami, delikatnie pomagając i nieznacznie przekłamując otaczającą go przestrzeń. Do wytworzenia tej zdolności można przeznaczyć 1%/PU osobistego PM. Dzięki temu można zignorować niektóre ograniczenia, które w normalnych okolicznościach uniemożliwiałyby wykorzystywanie umiejętności związanych z magią (np. rzucania czarów). Każdy PU możliwa używanie opancerzenia, które ma o 1 stopień większe ograniczenia SZ, niż to dotychczas było dozwolone profesji bohatera (jeśli nie mogło dotychczas w ogóle ograniczać SZ to przy 1 PU OGR mogą wynosić 3/4, przy 2 PU 1/2, przy 3 PU 1/3 itd.). Każdy następny PU pozwala analogicznie zmniejszać obostrzenia, dotyczące OGR ZR. Na podstawie porównania z powyższą stratyfikacją MG może zezwalać także i na innego rodzaju ignorowanie ograniczeń: np. rzucanie znaków wymagających obu rąk tylko przy pomocy jednej (i to z połamanymi 2 palcami), wypowiedzianie formuły czaru szeptem zamiast na cały głos itp. Jeśli jednak ograniczenia będą się nakładać na siebie (np. rzucanie czaru w zbroi, ze skrepowaną jedną ręką, w dodatku w jakiś niesprzyjających okolicznościach typu wichura), do prawidłowego podjęcia akcji, Prowadzący ma prawo wymagać od BG wydania PM z zakresu emanacji – w takiej liczbie, jaką uzna za stosowną w zaistniałej sytuacji.

NAZNACZENIE CZASOPRZESTRZENNE – dzięki tej nadzwyczajnej zdolności, osoba czarująca może

wokół swej osoby wytworzyć bardzo specyficzne naznaczenie magiczne, które ma tą właściwość, że częściowo zakrzywia czasoprzestrzeń uniwersum. Dzięki temu bohater jest w stanie wykonywać wszystkie magiczne czynności znacznie szybciej, gdyż dla niego samego czas płynie wówczas nieco szybciej – przez co w jego otoczeniu szybciej pojawiają się efekty owych czynności. Na naznaczenie można przeznaczyć maksymalnie 2%/PU osobistego PM. Naznaczenie umożliwia skrócenie czynności magicznych o 10%/PU. O tym, czy bohater wytworzył wystarczająco silną fluktuację by skrócić daną (np. bardzo zaawansowaną lub skomplikowaną) czynność powinien zdecydować MG, kierując się dla porównania zasadą, że każdy 1% zakresu naznaczenia pozwala bez problemu przyspieszyć rzucanie czarów z jednego Kręgu.

Np. jeśli nasz bohater z 4 PU (i 8% PM przeznaczonymi na naznaczenie – czyli maksymalną w tym przypadku wartość dostępnego zakresu), może skracać czynności magiczne o 40% ich początkowego czasu trwania, to wiemy iż może to bez problemu robić ze wszystkimi czarami do VIII Kręgu włącznie, lub ew. umagiczniać przedmioty na poziom umagicznienia nie wyższy niż czwarty itp.

NAZNACZENIE ŹRÓDŁOWE – tego rodzaju fluktuacja ma nieco inne działanie niż klasyczne aury magiczne, ponieważ pozwala na pewnego rodzaju ukierunkowaną interakcję z otoczeniem względem pojawiających się w nim czarów. Na podtrzymanie naznaczenia można przeznaczyć 1%/PU osobistego PM. Gdy moc owa jest aktywna, bohater może dokonać pótleateralnego, magicznego „naznaczenia” dowolnego celu, z którym wejdzie w fizyczny kontakt (wystarczy chwilowe muśnięcie dłonią). Znamię tej fluktuacji jest traktowane jak *przekleństwo*, ofiara może podjąć obronę udanym testem Odp. nr 5, ale jeśli bohater przeznaczy na jej zaznaczenie połowę PM z zakresu mocy, to rzut obronny nie przysługuje. Jednocześnie nie można posiadać więcej naznaczonych ofiar niż 2/PU. W dodatku wszystkie muszą się znajdować w polu widzenia „naznaczającego”, w przeciwnym razie musi on wydać 1 PM na każde pół godziny podtrzymywania kontaktu. Tak długo, jak długo działa ta zdolność (tzn. bohater dysponuje jakimiś PM z jej zakresu), specyficzna właściwość naznaczenia powoduje, iż ofiary zaczynają z niesamowitą siłą przyciągać w swoim kierunku wszystkie formy ukształtowany Strumieni Potencjału. Oznacza to, że jeśli w promieniu 5m/PU od ofiary rzucono jakiś czar (lub doszło do aktywacji podobnego efektu magicznego), istnieje 50% (plus ilość % równa procentom z „zakresu” tej fluktuacji), że ofiara stanie się jego nowym celem (obojętnie od tego, kto lub co, było tym celem wcześniej). Mało tego – naznaczenie powoduje też automatyczne ściąganie na ofiarę także wszelkiego zdestabilizowanego PM. Więc jeśli w zasięgu pojawi się takowy, to ofiara natychmiast odczuwa tego skutki (np. gdy komuś w pobliżu pechowo wyszło rzucanie czaru, to nie on, tylko „zaznaczona” ofiara odczuwa tego konsekwencje).

MAGIA U BOHATERÓW DWU (EW. TRZY-) PROFESYJNYCH

Ponieważ w uniwersum KC jak najbardziej jest możliwe, by łączyć ze sobą różne profesje (o ile pozwala na to ich etos, co jest wyraźnie zaznaczone w opis każdej profesji), mogą się zdarzyć różne kontrowersyjne połączenia, np. po wielu latach żołnierskiej tułaczki doświadczony wojownik nagle zaczyna pasjonować magia (bo mógł odkryć w sobie jakieś ukryte predyspozycje do niej) i pragnie poświęcić się zgłębianiu tajemnic profesji maga. Takich przykładów może być znacznie więcej. W każdym z nich obowiązuje nadrzędna zasada rozdzielności umiejętności – tzn. specyficznych zdolności magicznych (i wszelkich ew. modyfikatorów z tym związanych) można używać tylko w odniesieniu do profesji, od której pochodzą.

Wyjątek stanowią wszelkiego rodzaju umiejętności adaptacyjnego rzucania czarów (szczególnie czarowanie autoratywne). Nawet jeśli w obu profesjach dana umiejętność się dubluje, to bohaterowi przysługuje tylko ona tylko jednorazowo – nie można mieć osobnej umiejętności rzucania czarów autoratywnych z 2, różnych profesji – jest to bowiem jedna i ta sama umiejętność. Na nieco innych zasadach wyjątek stanowią niektóre ze wspólnych umiejętności kast magicznych. Jeśli bowiem dwuklasowiec dysponuje od profesji magicznej np. *Operowaniem PM*, to może ją również używać do rzucania czarów zaadaptowanych na zasadach profesji niemagicznej. Profesje niemagiczne bowiem – nawet jeśli potrafią adaptować czary – nie potrafią swobodnie przelewać PM ze źródła do źródła, przez co są ograniczone tylko do czerpania mocy z osobistego PM, nie mogą używać medalionów czy naturalnych Źródeł Mocy.

PROFESJA MAGICZNA Z PROFESJĄ NIEMAGICZNĄ

Wspomniany wyżej przykład naszego maga-wojownika może być dosyć charakterystyczny, przedstawia bowiem wiele aspektów, które mogą wywoływać jakieś konflikty umiejętności i czynności, których taka wieloprofesyjna kombinacja powoduje. Zresztą nie jest ona jedyną możliwą kombinacją tego typu – dotyczy to też wszelkiego rodzaju połączeń typu rycerz-kapłan, awanturnik-iluzjonista czy hermeneutyk-alkchemik.

Należy wtedy zawsze pamiętać, że ważniejszymi ograniczeniami w przypadku używania magii są restrykcje dotyczące profesji z kasty magicznej. Dotyczy to przede wszystkim rodzajów uzbrojenia ochronnego i



zaczepnego, które są dozwolone do używania przy posługiwaniu się zdolnościami magicznymi. Będzie to w wielu wypadkach wymagało pójścia na pewien kompromis, np. rezygnacji z używania ciężkich zbroi i walki bronią o dużych rozmiarach podczas rzucania czarów, odprawiania rytuałów czy transmutowaniu (o medytacji nie wspominając). W przypadku połączenia z profesją klerycką dochodzą do tego ograniczenia w używaniu magii. Nawet jeśli bowiem profesja niemagiczna daje bohaterowi dostęp do jakiegoś nowego rodzaju czarów (np. przy pomocy odpowiednich adaptacji), ale występują tam formuły oparte o magię zabronioną etosem profesji kleryckiej – to z zakazanych czarów należy zrezygnować. Posługiwanie się nimi może bowiem obrazić siłę opiekuńczą kleryka, mało tego – już sama próba nauczania się (np. zaadaptowania) takiego czaru (czy nawet jego poszukiwanie) może być odebrane jako bluźnierstwo przeciw własnej religii. Jeśli jakiś rodzaj dodatkowej magii (oferowany przez profesję niemagiczną), czy to w postaci czarów, czy też innych form (stacycznych lub pośrednich) nie jest zabroniony przez profesję magiczną – ale z drugiej strony nic na jej temat nie wspomina, to wszelkie zasady korzystania z nich przez dwuprofesjonalistę powinny być na bieżąco kontrolowane przez MG (który winien się opierać na swoim zdrowym rozsądku i logice inscenizacji).

ODMIENNE PROFESJE W OBRĘBIE KASTY CZARODZIEJSKIEJ

W tym przypadku (np. mag-elementalista) granice wszelkich ograniczeń, wynikające z różnic między profesjami mogą być traktowane bardziej płynnie (np. możliwość używania „najcięższego” uzbrojenia, dostępnego obu profesjom). Szczegółowe rozstrzygnięcia pozostawia się w gestii MG. Należy pamiętać przede wszystkim o zasadzie, że nie można dublować identycznych umiejętności, bohater taki może także swobodnie korzystać ze wszelkich dostępnych obu profesjom źródeł Potencjału Magicznego – w żadnym wypadku nie przysługują mu jednak dwa, osobne Amulety Osobiste (może mieć tylko jeden). Ewentualne modyfikacje czy ustalenia przy rzucaniu zaklęć (czy innych efektów) stosuje się tylko do czarów rzucanych dzięki profesji, do której te zasady się odnoszą (nie wolno więc sumować POZ z obu profesji przy określaniu np. siły oddziaływania czaru).

ŁĄCZENIE PROFESJI Z KASTY KAPŁAŃSKIEJ Z PROFESJĄ KASTY CZARODZIEJSKIEJ

Należy trzymać się zasad podobnych jak w akapicie wyżej (profesje czarodziejskie), z tym, że konieczne jest zachowanie bardziej ścisłego rozdziału profesji ze względu na różnice między rodzajami magii – gdzie z jednej strony mamy transcendentne objawienie, a z drugiej – naukową metodykę. Bohaterowi wolno używać tylko jednego podręcznego źródła PM, i jest nim oczywiście Symbol Religijny (wyznanego boga). Amulet Osobisty mógłby zostać uznany za obrazę wiary, dlatego też, w tym przypadku religijny obowiązek musi iść przed ziemskim obyczajem. Może się zdarzyć, iż bohater będzie dysponował Amuletem, przynależnym czarodziejskiej sztuce (np. otrzyma go po długich staraniach i wielu trudnych perypetiach, jako wyjątkową nagrodę), ale wówczas może go używać tylko w

ostateczności. Za ostateczność uważa się tu zaś przypadki ekstremalne, gdy wyczerpano już zarówno wszelkie dostępne źródła zewnętrzne, jak cały osobisty PM, i dalsze czerpanie mocy z własnego ciała może zagrażać życiu lub zdrowiu.

Religia reguluje co prawda strój i obyczaje, ale nie oznacza to, że bohater miałby, wbrew zdrowemu rozsądkowi – wzorem większości kleryków – nosić ciężką zbroję, która by ograniczała umiejętności (i czary) oferowane przez drugą profesję. Takich sytuacji powinien wręcz unikać. MG może być natomiast mniej restrykcyjny w przypadku dostępnych broni – i przymknąć czasem oko na posługiwanie się cięższymi egzemplarzami, które oferuje profesja klerycka – ale są zabronione w fachu czarodziejskim. Nie należy też wahać się przed wyciąganiem dozwolonych i zgodnych z wyznawaną wiarą korzyści płynących z takiego połączenia. Choć druga profesja powinna wypełniać rolę „służebną” wobec kleryckiego powołania, jednak nikt nie powinien mieć oporów przed użyciem osobistego PM, odnowionego dzięki kleryckiej *Intencji*, na zaklęcia czarnoksięskie.

PRZEDMIOTY MAGICZNE I ICH TWORZENIE

NA DOBRY POCZĄTEK... ...MAGICZNE PERGAMINY

Zanim weźmiemy się za opisy właściwych (tzn. prawdziwych) przedmiotów magicznych, konieczne należy w tym miejscu, tuż po opisie magii, jej procedur i rzucania czarów, wspomnieć o pewnej specyficznej, pozornej formie umagicznionej materii – jaką są właśnie Magiczne Pergaminy.

Jak już wiadomo klasyczne rzucanie czarów, czy to przy pomocy metod podstawowych, czy też adaptacji – jest procesem czasochłonnym, nierzadko skomplikowanym i czasami może być poważnie utrudnione – lub nawet uniemożliwione przez jakieś ekstremalne sytuacje. Dlatego też już bardzo dawno temu członkowie kast magicznych szukali rozwiązania tego problemu. Można było co prawda stworzyć jakiś przedmiot magiczny, który rzucanie czaru znacznie by upraszczał np. mając zawiązaną w sobie (na stałe) formułę magiczną, a jeszcze lepiej zdolność do gromadzenia jakiegoś zapasu PM, który przy rzucaniu można by wykorzystać – i w ten właśnie sposób powstały Czarodziejskie Różdżki czy Kapłańskie Laski. Było to jednak rozwiązanie tylko połowiczne – przedmioty owe były bowiem przedmiotami magicznymi we właściwym znaczeniu tego słowa, a więc do ich stworzenia potrzeba było jeszcze więcej czasu, kunsztu i energii – niż do zwykłego rzucania czarów. I choć efekt bywa zachwycający – to jednak tylko najpotężniejsi z pośród władających magią mogli sobie pozwolić na tworzenie tych potężnych „rzeczy”. Należało znaleźć rozwiązanie jeszcze prostsze – i odpowiedzią na ten problem była właśnie idea wykreowania pozornych przedmiotów magicznych. Idea, którą w życie można wprowadzić właśnie w przypadku magicznych pergaminów. Ów przedmiot bowiem, jest niczym innym, jak tylko zwykłą (choć często najlepszej jakości) kartką

papieru, pergaminu – lub innego, dowolnego materiału piśmienniczego, na którym wypisuje się odpowiednio spreparowaną formułę czaru – nasączając przy tym całość odpowiednią ilością magicznej energii. Podobnie jak w przypadku mikstur magicznych (patrz **Rozdział III**) – które też mogą być uważane za pozorną formę magicznych przedmiotów – tak i tu elementem, który powoduje stałe związanie magii z materią nie jest sam proces nasączania pergaminu PM (jak to ma miejsce w przypadku Prawdziwych Przedmiotów Magicznych), ale fakt zapisania na nim czaru.

Dzięki takiej procedurze, mimo iż magiczny pergamin jest uznawany jedynie za nietrwale magiczny obiekt o I Stopniu Umagicznienia, jego przydatność jest ogromna. Jeśli bowiem Pergamin Magiczny z zapisanym na nim czarem, będzie trzymany z daleka od wilgoci, źródeł ognia, toksycznych gazów, reaktywnych substancji, robactwa – czy innego plugastwa – można go przechowywać dowolnie długo, nie dotyczą go bowiem proces samoistnego „ulatniania” się PM z nietrwale umagicznionych obiektów. Ponadto, pergaminy z czarami są wielce uniwersalne, ponieważ mogą posługiwać się nimi wszyscy przedstawiciele kast magicznych – obojętnie od tego, jaki czar został na karcie zapisany. Mało tego, nawet niektórzy przedstawiciele profesji niemagicznych potrafią, jeśli mają jakieś pojęcie o magii (co wyraźnie zaznaczono w opisie danej profesji, w paragrafie o *Używaniu Magii*), korzystać z takich pergaminów, z mniejszym lub większym powodzeniem. Ponieważ zaś metodyka tworzenia Magicznego Pergaminu jest taka, że właściwą formułę czaru poprzedza tzw. „nagłówek” (którego odczytanie nie uaktywnia właściwej mocy karteluszu), użytkownik, który potrafi odczytać język, w którym zapisano Pergamin, może podjąć świadomą decyzję, czy użyć go teraz, czy może zachować na jakieś przyszłe, cięższe czasy. W nagłówku bowiem znaleźć można wskazówki co do rodzaju działania czaru i jego potęgi (choć oczywiście w żaden sposób nie pozwala on na dokładne poznanie formuły czaru czy też jego naukę – patrz dalej).

WPISYWANIE CZARÓW NA PERGAMINY

Żeby stworzyć magiczny pergamin, należy posiadać, oczywiście, jakąś wolną kartkę i coś do pisania. Poza tym należy znać jakiś język (pismo) w którym formuła ma być na pergaminie zapisana – musi to być jakaś „szlachetna” lingua, choć niekoniecznie musi to być *Mayarin* (czyli sztucznie stworzony język, specjalnie na potrzeby czarodziejów) – np. niektórzy czarnoksiężnicy preferują *Dawną Mowę*, a Smoki wolą zapisywać je w swoim języku. Oprócz tego – jeśli jednak delikwent nie posiada żadnego odpowiedniego języka – a zna Runy (co najmniej na 1 PU) – to może posłużyć się nimi do stworzenia magicznego pergaminu. Oczywiście nie może tego zrobić klasyczną metodą (tą, dzięki której w jednym symbolu runicznym można zapisać jedną formułę), gdyż każdy, kto tylko spojrzałby na pergamin – natychmiast wyzwoliłby jego moc (automatycznie stając się jej celem)! W tym celu należy stworzyć na karcie mozaikę runiczną – wiele przeplatających się ze sobą Runów, które będą przypominać wyglądem wielobarwną, wielokonturową ilustrację (czy drzeworyt), a odczytywane w odpowiednim porządku nazwy run



wyzwolą czar. Nie trzeba chyba przypominać, że w ten sposób nie można wplatać w Runy ich ukrytych mocy – ponieważ i w same Runy nie przelewa się żadnego dodatkowego PM (jak to się dzieje przy normalnym pisaniu tych symboli magicznych).

Jednak podstawowymi umiejętnościami, bez których stworzenie Pergaminu jest niemożliwe, są: *Operowanie PM* oraz podstawowa (właściwa danej kasty) umiejętność rzucania czarów (czyli *Ortodoksyjnie* lub *Mistycznie*) – obie co najmniej na 1 PU. Jeśli do tego jeszcze bohater dysponuje *Umagicznieniem* (choć nie jest to absolutnie konieczne), MG może w jakimś stopniu zmniejszyć negatywne modyfikatory w poniższych procedurach. No i należy oczywiście znać formułę czaru, który chcemy zapisać...

Procedura zapisywania jest prosta – po trwającym pełną dobę odpoczynku czarodziej/kleryk przystępuje do sporządzenia jednego lub więcej magicznych pergaminów. Wpisywanie czaru zajmuje 2 godz./każdy Krąg jego trudności. Pracę na Magicznymi Pergaminami można kontynuować najwyżej 24 godziny – dłuższy okres czasu może spowodować przeciążenie umysłowe – w konsekwencji otrzymanie PO (1 za każdą przekroczoną godzinę, ew. połowę końcowej wartości po udanej obronie na szok). Na jednej karcie można zapisać tylko jedną formułę magiczną. **Czynność ta powiedzie się, jeśli bohater wykona udany test UM, zmniejszonych o 20% (i dodatkowo 2% za każdy Krąg trudności czaru).** Niepowodzenie oznacza rozproszenie całego potrzebnego PM i zyskanie w zamian zapisanej bezsensownymi bągwołami kartki. Na stworzenie magicznego pergaminu należy wydać zaś ilość PM równą wartości 110% kosztów rzucenia wybranego czaru. Jeżeli ktoś próbuje zapisać następną czar na już zapisanej karcie – spowoduje automatyczne wymazanie pierwotnej formuły, zniszczenie PM, zaś nowy zapis ma już nie -20% modyfikator, a -70%.

Usunięcie, lub uszkodzenie zapisków na pergaminie powoduje rozproszenie magii karty, czyli w konsekwencji również utratę formuły czaru. Nie trzeba chyba przypominać o zgubnych skutkach oddziaływania na takie przedmioty wszelakich żywiołów – jak ogień (który może spalić materiał) czy woda (która może rozmazać atrament).

Stąd też pewną ciekawostką są „pergaminy” tworzone przez 2 najbardziej tajemnicze rasy Orchii – rozumnych

jaszczurów, oraz ziemio-wodnych trytonów. Ci pierwsi, gdyż od zarania czasu umiłowali mineralne budulce, jakie występowały w ich skalistych domenach, a w czasach starożytnych nie posiadali zbyt szerokiego dostępu do papirusu czy skór zwierzęcych, pismo przechowywali na glinianych tabliczkach. Ich słynne Kamienne Tablice też miały pierwotnie taką formę – dopiero później zostały przeniesione na kamień – który to – jako materiał święty, był zarezerwowany tylko dla najważniejszych zapisków, w dodatku nierzadko osiągały one rozmiary niewielkich postumentów. Trudno sobie chyba wyobrazić jaszczurzego kleryka czy maga, wędrującego z kamienną stellą na grzbiecie – dlatego też, gliniane tabliczki były powszechnie używane również do takiego zapisywania czarów – a w ich przypadku nazwa „pergamin” może być trochę myląca. Zaletą tego rozwiązania była możliwość wielokrotnego użycia tabliczki. Po aktywacji ostatniego czaru wystarczyło bowiem trochę krystalicznie czystej, źródlanej wody (lub odpowiednia zaprawa gliniankowa), jedno maźnięcie łapą – by przygotować tabliczkę do kolejnego zapisu. Atramenta nie były wymagane, gdyż do pisania wystarczyło zwykle, zaostrome drewno. W dodatku potrzeba było naprawdę dużej ilości wody, by taki „pergamin” uszkodzić – zaś ogień, zamiast go niszczyć – tylko utwardzał i utrwalał strukturę (choć uniemożliwiał jej późniejsze, ponowne wykorzystanie). Pewną wadą tego rozwiązania technologicznego była oczywista nieporęczność tabliczek. Transportowano je bowiem w specjalnych, metalowych pojemnikach-segregatorach, przypominających nieco okładki ksiąg. Do takiego pojemnika mieściło się jednak nie więcej niż 2-3 tabliczki, więc wielce niewygodne było zabieranie z sobą większej ich ilości. Dzisiaj ta forma zapisu magicznego jest już prawie zapomniana – tylko najstarsze zakony kleryckie i najbardziej tradycjonalistyczni czarodzieje wciąż jeszcze podtrzymują tę niespotykaną tradycję. Choć oczywiście u większości Rozumnych może ona wzbudzać tyleż zainteresowania co politowania – biorąc pod uwagę obecną dostępność innych, lepszych materiałów.

Trytoni zaś, istoty morskiego pochodzenia, zdeterminowane swym środowiskiem byli pierwotnie w ogóle pozbawieni możliwości wytwarzania tych pozornych przedmiotów magicznych – jakież bowiem pergamin, choćby pokryty najlepszą impregnacją – wytrzymałby długotrwałe przebywanie w wodzie? Jednak cwaniactwo płaziej rasy nie zna granic – gdy tylko wpadli na pomysł przechowywania pisma na odpowiednio wodoodpornych skałach, postanowili wypróbować analogiczną metodę do zapisu czarów. W taki sposób powstały tzw. „matryce”. Są to odpowiednich rozmiarów kamienne płyty, o niewielkiej grubości, w których na stałe wryto odpowiednie symbole alfabetyczne – by związać w nich czar, oprócz użycia Potencjału, należy dodatkowo wypełnić owe „żłobienia” specjalnym woskiem lub wodoodporną żywicą. Po zużyciu pojedynczego czaru ów plastyczny materiał jest następnie starannie usuwany – i matryca jest gotowa do kolejnego „zapisu”. Stworzono nawet specjalne, nieco pogrubione „tafle”, na których czary można zapisywać po obu stronach – dzięki czemu na jednym kamieniu można trzymać aż dwie formuły. Pomijając cały uniwersalizm tej metody, ma ona pewną

wadę. Choć nie mają się owej tafli żywioły, ich spora powierzchnia – do relatywnie małej grubości czyni ją bardzo wrażliwą na upadki nawet z nieznacznej wysokości – szczególnie uderzenie o twardą powierzchnię może skończyć się dla matrycy tragicznie. Pomimo tego, takie przedmioty są nie lada gratką i ciekawostką, nie tylko dla magów, ale i zwykłych kolekcjonerów. Mimo swej wagi – która piórkowa z pewnością nie jest – trytoni potrafią nosić przy sobie nawet i dwie (zwykle dwustronne) tafle, zawieszane na torsie przy pomocy ozdobnych łańcuchów. Taki widok musi budzić szacunek nie tylko przedstawicieli ich własnej rasy, jest w końcu nie lada wyczynem dźwiganie takiego „tobołu” – a co dopiero pływanie z nim. Oczywiście trytoni – nawet ich „cherlawi” czarodzieje – świetnie poruszają się w wodzie, więc nawet, gdyby takie obciążenie któregoś z nich gwałtownie pociągnęło do dna – i tak nie utoną.

AKTYWACJA MAGICZNEGO PERGAMINU

Rzucić czar z magicznego pergaminu może każdy przedstawiciel profesji magicznej (lub nie-magicznej, jeśli pozwala na to jej opis), który potrafi odczytać język, przy pomocy, którego zapisano czar. Jeśli znajomość takiego języka jest niepełna, MG powinien wprowadzić dodatkowe modyfikatory, obniżające prawidłową szansę dokończenia tej procedury – proporcjonalnie do braków lingwistycznych bohatera.

Formułę czaru należy odczytać na głos, nie wymaga się żadnej gestykulacji (wystarczy mieć pergamin przed oczami) ani sięgania do źródła PM – gdyż cała wymagana energia magiczna jest już zawarta w przedmiocie.

Zdarzają się oczywiście rzadkie przypadki przeklętych pergaminów – które są zwykle efektem nieudolnego procesu preparowania pergaminu (w mechanice inscenizacji może to oznaczać pechowy wynik testu sprawdzającego wykonanie pergaminu). Takie niebezpieczne przedmioty mają w sobie zawartą jedynie ową 10%, nadliczbową ilość PM, która wiąże formułę na stałe z materiałem i sprawia pozory jej normalności. Pozostała, brakująca energia do rzucenia czaru czerpią od użytkownika (z jego osobistego PM lub witalności) – o czym ten zwykle dowiaduje się po fackie. Nie sposób bowiem na pierwszy rzut oka (a nawet standardowymi metodami badawczymi) rozpoznać takiego „wybrakowanego” pergaminu – czasem nawet jego stwórca może nie zdawać sobie sprawy, co takiego spreparował. Dlatego też testy tworzenia pergaminów powinny być przeprowadzane tak, by uczestnicy nie znali ich wyników.

Z pergaminów magicznych można rzucać nie tylko czary z wyższych, niedostępnych na razie BG Kręgów magii, ale i nawet obcych profesji:

- **Twórca pergaminu rzuca** zawarte na nich **czary** jedynie **z modyfikatorem UM** (bowiem to właśnie test tej charakterystyki odpowiada za prawidłowe ukończenie formuły) w wysokości **-5 pkt./Krağ** trudności;
- czar z magicznego pergaminu **sporządzony przez kogoś innego** – ale **z tej samej profesji** jest rzucony z modyfikatorem **-10 pkt. UM/Krağ** trudności;

- czar wpisany przez obcą osobę (o **innej profesji z tej samej kasty**) ma modyfikator **-20 pkt. UM/Krąg** trudności;
- a czar **obcej profesji, z obcej kasty** jest rzucany z modyfikatorem **-30 pkt. UM/Krąg** trudności.

Rzucanie zaklęcia z magicznego pergaminu zajmuje 4 sg więcej czasu niż normalnie, chyba, że pergamin jest już rozwinięty i przygotowany do użytku – wtedy tylko 2 sg (ew. 1 sg. w przypadku tabliczek czy matryc).

Obojętnie od tego, czy czar rzucono pomyślnie, czy nie – magia pergaminu zostaje zużytkowana, pismo ulega zatarciu i rozmazaniu. Karty nie można już użyć – ani tym bardziej odcyfrować zawartej w niej kiedyś formuły. Choć oczywiście czasami takie zużyte karteluszki są wykorzystywane do różnych, tajemniczych celów – np. magicznych rytuałów. Czasami może to nawet stanowić pewne zagrożenie dla użytkownika, szczególnie jeśli wyczerpana karta po jakimś wyjątkowo osobistym czarze dostanie się w niepowołane ręce.



ROZPOZNAWANIE NOWYCH CZARÓW Z MAGICZNYCH PERGAMINÓW

Jeśli na pergaminie, który znalazł się w posiadaniu bohatera znajduje się formuła czaru jego własnej profesji (przy czym dotyczy to głównie kasty czarodziejskiej), może on próbować uzyskać tą formułę – o ile potrafi ją zrozumieć (tzn. jeśli pochodzi ona z dostępnego mu Kręgu magii). W tym celu musi dokonać rozpoznania zapisu czaru dokonanego na karcie pergaminu. Trudność polega na tym, że nieumiejętne odczytanie pergaminu może uaktywnić zawartą w nim moc – co uniemożliwi dalsze korzystanie z tego egzemplarza.

Procedura odczytu będzie udana, jeśli bohaterowi powiedzie się test 1/2 UM (obniżonej o 1 pkt./każdy Krąg trudności czaru) – dzięki temu pergamin nie zostaje uaktywniony. Trwa to ok. 1 godziny/Krąg czaru. By we właściwy sposób przenieść formułę na jakiś inny „nośnik” (przy pomocy którego będzie można zacząć naukę czaru), wymaga się dodatkowego testu 1/2 INT (ew. WI w przypadku czarów kleryckich) – przy czym test ten można powtarzać do skutku, jednak każde niepowodzenie o kolejną 1 godzinę wydłuża całość procedury.

Posiadając odpowiednio uzyskaną formułę, można rozpocząć jego naukę – o ile uczestnicy korzystają z tej zasady opcjonalnej.

PRAWDZIWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Na Orchii przedmioty i obiekty, które byłyby w naturalny sposób obdarzone mocą magiczną, występują bardzo rzadko – i są uważane za ewenementy, czasami brane jako znak boski łaski, innym razem – za zły omen. Jednak już przed tysiącami lat rasy rozumne – a konkretnie: ci z ich przedstawicieli, którzy poświęcili się magicznym rzemiosłom – posiadli sekret nasączania magiczną energią zwykłych przedmiotów tak, by Potencjał na stałe związał się z ich strukturą, obdarzając tym samym zwykłą materię nadzwyczajnymi cechami. Ten kto posiada ową sekretną wiedzę i umiejętności, po ciężkich, długoletnich, badaniach i eksperymentach będzie w stanie z dziecięcą łatwością wytworzyć przedmiot, który zasłynie ze swych fantastycznych, magicznych mocy. Stąd też – jak Orchia długa i szeroka – w starych legendach, mitach, antycznych kronikach i pieśniach bardów pełno jest wzmianek o magicznym orężu, ochronnych talizmanach, niezwykłych szatach, nadzwyczajnych butach czy cudownych naczyniach. W rzeczywistości jednak znalezienie na swej drodze takiego przedmiotu jest niesłychanie rzadkie – gdyż proces ich stwarzania prosty jest się tylko w teorii, a w rzeczywistości wymaga ogromnych nakładów pracy i energii (także magicznej). Jeśli zaś nawet i spotyka się czasem rzemieślników magii – głównie magów i alchemików – którzy powszechnie i na co dzień zajmują się wytwarzaniem takich „cudowności”, to zawsze zazdrośnie strzegą oni swej sztuki, udostępniając tylko nielicznym, pilnując jednocześnie by tak zaklęta magia nie wpadła w niepowołane ręce. Oczywiście można od czasu do czasu spotkać warsztaty „magicznych” wytwórców (szczególnie w stolicach krain oraz w gildiach czarodziejskich) – ale do takich przybytków z pewnością nie wpuszcza się osób z ulicy, a już na pewno takich z pustymi sakiewkami. Stąd też znalezienie przedmiotu, który dysponuje naprawdę potężną mocą (jak czarodziejskie łaski czy paladyński oręż) graniczy z cudem – a ten kto tego dokona, stanie się nie tylko obiektem legendarnego uwielbienia i podziwu, ale i skrytej zawiści i agresji.

W uniwersum KC za przedmioty magiczne uważa się wszelkie obiekty nieożywionej (zwykle) materii, które zostały w sposób celowy związane z Potencjałem Magicznym, obojętnie czy dokonał tego początkujący alchemik (przez przypadek w czasie eksperymentu), potężny bóg dobra i praworządności bądź jego sługa (z przeznaczeniem na nagrodę dla jakiegoś wiernego wyznawcy) czy też parszywy demon z Otchłani (ot tak, dla zwykłego kaprysu). Widać stąd, że pochodzenie magicznych przedmiotów może być różne – niektóre mogą być z bardziej, inne z mniej bezpiecznego źródła. Wszystkie one posiadają jednak pewien kompleks wspólnych cech, które są charakterystyczne dla każdego przedmiotu magicznego – i mogą być pierwszą oznaką, że BG mają do czynienia z takowym obiektem. Owe cechy mają charakter czysto fizyczny, choć oczywiście wynikają z natury samego przedmiotu i powstały dzięki

nasączeniu go Potencjałem Magicznym. Tak więc każdy przedmiot, który zostanie ową energią nasycony, zyskuje owe właściwości.

- każdy przedmiot magiczny ma dwukrotnie większą Wytrzymałość na uszkodzenia, więc nie tylko trudniej jest go zniszczyć ale i w ogóle: zarysować, skorodować, znacznie wolniej (lub w ogóle nie) poddają się wpływowi czasu itd.;
- większość z nich już przed umagicznieniem była wykonana z najwyższą jakością i kunsztem, bogato zdobiona i ornamentowana, w dodatku nierzadko używano do produkcji różnorodnych kruszców (a nawet minerałów i kamieni szlachetnych); nawet jeśli tak nie było – to po nasyceniu PM zaczęły sprawiać takowe wrażenie (toporne wykonanie zaczęło nabierać cech ekscentrycznej, nowatorskiej sztuki, pospolite metale nabierają intensywnego połysku i piękna prostoty itp.); z powodu wszystkich tych czynników każdy przedmiot magiczny jest dwukrotnie więcej warty niż jego normalne odpowiedniki – a jeśli w dodatku dysponuje jakimiś nadzwyczajnymi mocami i zdolnościami – to cena ta może nawet wielokrotnie wzrosnąć;
- magiczne uzbrojenie (tarcze, broń, zbroje, hełmy itp.) ma dwukrotnie większą Obronę niż normalne egzemplarze danego gatunku;
- magiczne zbroje (a także ich elementy np. hełmy) mają dodatkowo dwukrotnie większe Wyparowania;
- magiczna broń (lub obiekty o takim przeznaczeniu) ma jeszcze dodatkowy modyfikator (w postaci dwóch wartości) do Trafienia oraz zadawanych Obrażeń; modyfikator ten jest różny i stanowi unikalną „cechę osobniczą” danej broni – zwykle: im broń jest potężniejsza, tym wartości te są wyższe.

Owe własności może oczywiście rozpoznać jedynie specjalista z właściwej dziedziny. Znaczy to mniej więcej tyle, że osoba dysponującą „zwykłym” *Wykryciem Magii* odnajdzie magię w badanym przedmiocie, ale nie będzie pewna, czy powstała ona naturalnie, czy jest efektem inteligentnego i zamierzonego działania, rzemieślnik będzie w stanie poznać, że przedmiot z jego dziedziny jest nadzwyczaj cenny i kunsztowny – ale nie będzie podejrzewał, że dzieje się tak za sprawą magii (podobnie w przypadku płatnerza oglądającego zbroję, czy wojownika walczącego magiczną bronią). Dopiero osoba potrafiąca identyfikować przedmioty magiczne (przy pomocy odpowiedniej, czarodziejskiej umiejętności – lub innej, analogicznej do tego zdolności) będzie w stanie powiązać ze sobą wszystkie te fakty i odkryć ich prawdziwe źródło.

Oprócz powyższych, niektóre (te silniejsze) przedmioty magiczne dysponują specjalnymi mocami (tzw. cechami magicznymi), które mogą być różne – w zależności od tego, kto i po co stworzył dany obiekt. Niektóre są całkiem błahe, inne można traktować jak interesujące ciekawostki, uprzyjemniające działanie samego przedmiotu – ale są wśród nich też całkiem poważne moce, które mają ogromną siłę – potrafiące niszczyć lub tworzyć, leczyć lub zabijać. Nierzadko zdarzają się też przedmioty o cechach tak potężnych, że zwykli śmiertelnicy muszą zapłacić niewyobrażalny trybut za korzystanie z nich – czasem nawet tracąc przez to zdrowie, urodę, życie lub popadając w szaleństwo.



Zdolnością dokładnego rozpoznawania cech dysponuje zwykle większość czarodziei (patrz odpowiednia umiejętność wspólna dla tej kasty), ale poznanie się na tych najpotężniejszych może nawet doświadczonemu mędrcomi przysporzyć sporo kłopotów, a istnieją nawet takie przedmioty, które celowo potrafią maskować swą moc – by nieostrożnych użytkowników przywieść ku zgubie i zatraceniu.

Najsłynniejsze, legendarne przedmioty magiczne, które stworzono na Orchii (lub je na nią skądś „przywleczono”) zostały dokładnie opisane w osobnym rozdziale (w **Xiędze Prowadzącego**) – jest to bowiem wiedza tajemna, nie przeznaczona dla oczu BG, i taką powinna pozostać (chyba, że akurat MG ma inne plany w stosunku do swojej drużyny). Oprócz klasycznych przedmiotów magicznych istnieje także kilka ich kategorii specjalnych, czyli: Artefakty, Relikty, Przedmioty Przeklęte oraz Żywobronie – i one zostaną opisane w dalszej części tekstu. Poniżej zaprezentujemy ogólną charakterystykę przedmiotów magicznych, oraz sposoby ich tworzenia.

OGÓLNE WSKAZANIA PRZY TWORZENIU PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Przedmioty magiczne mogą tworzyć wszyscy przedstawiciele kast magicznych, którzy posiadają minimum 1 PU *Umagiczniania*. Zasada jest taka, że nie można stworzyć przedmiotu magicznego, potężniejszego od aktualnego zaawansowania owej umiejętności. W mechanice inscenizacji znaczy to, że jeśli posiada się 2 PU to można co najwyżej stworzyć przedmiot magiczny o II (lub I) Stopniu Magii (czym są Stopnie Magii – zostało wytłumaczone w akapicie o **Potędze Przedmiotów Magicznych**), itd.

Umagicznienie, czyli planowe, uporządkowane i metodyczne związanie Potencjału Magicznego z

substancją żadanego obiektu, jest procesem dwustopniowym. Polega ono najpierw na Umagicznieniu Właściwym – czyli ustabilizowaniu energii magicznej wewnątrz danej materii, a następnie na ew. pobudzeniu specjalnych właściwości wytwarzanego przez nią pola magicznego – które ma doprowadzić do powstania jakiś określonych przez twórcę mocy (czyli etap drugi: Nadawanie Cech). Jeśli w czasie tego procesu twórca chce korzystać z jakiegokolwiek zewnętrznego źródła PM (co prawie zawsze jest konieczne, biorąc pod uwagę fakt, jak niewielką ilością jest osobisty PM) – musi dodatkowo posiadać umiejętność *Operowania PM* (co najmniej 1 PU). Bardzo pomocną umiejętnością przy nadawaniu cech mogą być też *Znajomość Runów* i *Tworzenie Figur Magicznych* – ponieważ tworzone przy ich pomocy symbole magiczne pozwalają zrećnie zaklinać formuły czarów w przedmiotach. A to – w połączeniu z dodatkowymi mocami przedmiotu, które np. pozwolą w sposób aktywny i dynamiczny składować (oraz czerpać i przelewać) w nim dodatkowy PM – uczyni z nich potężne narzędzia magii.



I. UMAGICZNIANIE WŁAŚCIWE

Żeby podjąć się tej czynności wymagane jest co najmniej **100 UM** (nie mogą być mniejsze). W tym pierwszym (i nieodzownym) etapie następuje „przelanie” wymaganego Potencjału Magicznego w przedmiot i próba utrzymania go w nim, by „pochwylił” jego strukturę i zagnieździł się w niej. Napełniany magiczną energią przedmiot musi być jednoczęściowy, wykonany z twardej substancji, stały, stabilny, całkowicie i ostatecznie wykonany. Nie może być to więc np. nie obsadzone ostrze noża – ponieważ przy dorabianiu rękojeści przedmiot zmieniłby niekorzystnie swoje właściwości. W ten zresztą sposób powstają niektóre z przeklętych przedmiotów magicznych. Jest to też jeden z powodów, dla których – ze względów bezpieczeństwa – magiczne mikstury (jako substancje niestabilne) czy pergaminy z czarami (ze względu na ich nietrwały materiał) są tworzone w zupełnie inny sposób, w oparciu o odmienne umiejętności.

Przed przystąpieniem do nasycania PM należy określić, czy umagiczniać się przedmiot tymczasowo –

czy też na stałe. By umagicznic na stałe – potrzeba wykonać bowiem **test UM – obniżonych o 100 pkt.** (i ew. zwiększonych o jakieś modyfikatory np. wynikające z PU *Umagiczniania*). Do umagicznienia tymczasowego (czyli tylko na I Stopień Magii) UM są jedynie obniżane do 1/2. Jeśli test będzie nieudany, to niestety traci się całą przeznaczoną do procesu energię magiczną – a przedmiot wciąż pozostaje niemagiczny, i całą robotę należy powtórzyć od początku.

Umagicznienie trwa 1k10 minut i pochłania 3k100 PM na każdy zaczęty kilogram (czyli 4 pkt. SF wagi) masy przedmiotu – a ilość ta w dodatku jest zwiększana o 100 PM dla I Stopnia Magii, +200 PM dla II-go (razem już 300 PM), +300 PM za III-ci (w sumie 600 PM), +400 PM przy IV-tym (łącznie 1000 PM), a +500 PM w przypadku V Stopnia Magii (ogółem 1500 PM; patrz zasady kreowania **Artefaktów**).

II. NADAWANIE CECH MAGICZNYCH

Żeby tego dokonać, należy mieć co najmniej **200 UM** (nie mogą być niższe). Pożądane cechy (moce) magiczne można nadawać tylko przedmiotom umagicznionym na stałe, o odpowiednim Stopniu Magii (czyli co najmniej III-cim). MG decyduje, które z proponowanych przez uczestnika cech magicznych mogą być magicznym przedmiotom nadane bez naruszenia równowagi świata inscenizacji – oraz to, jaki stopień umagicznienia musi mieć przedmiot, który mógłby być ich nośnikiem. To do MG należy także rozstrzygający osąd, czy dane moce pasują do rodzaju przedmiotu – oraz czy są one zgodne z etosem religii i/lub profesji BG – trudno bowiem dopuścić do zaistnienia sytuacji, gdy dobrotliwy mnich boga życia tworzy potężną kosę bojową, mającą moc sprowadzania zarazy i „wyciągania” trupów z mogił...

Nadanie przedmiotowi pojedynczej cechy magicznej wymaga udanego **testu na UM, obniżonych o 200 pkt.** (a zwiększonych o ew. modyfikatory). Niepowodzenie oznacza rozmagicznięcie przedmiotu, utratę PM, pozbawienie go zarówno nadawanej cechy, jak i wszelkich pozostałych właściwości (jeśli jakieś już wcześniej udało się nadać). Uniemożliwia to także całkowicie podejmowanie kolejnych prób umagiczniania – ponieważ przedmiot w ogóle nie będzie potrafił utrzymać w sobie Potencjału Magicznego.

W dodatku – jeśli nadajemy cechę przedmiotowi o IV lub V Stopniu Magii – to należy wykonać dodatkowy test (sprawdzający poprawność operacji) na 1/5 INT (lub 1/5 WI – w przypadku kleryków). Niepowodzenie tego testu może oznaczać stworzenie przedmiotu przeklętego. Czasami po prostu – zamiast tego – może pojawić się nieprzewidziana cecha (zamiast tej żądanej), która może być uciążliwa przy korzystaniu z przedmiotu, ew. nie do wykorzystania dla jego stwórcy itp., do uznania MG.

Nadanie każdej cechy kosztuje twórcę wydatek od 10 do 1000 PM (w zależności od jej potęgi – decyduje MG), poza tym pochłania to cały aktualny jego Potencjał Umysłowy (więc przed przystąpieniem do kreowania kolejnej cechy, twórca musi się solidnie wyspać i odpocząć – inaczej kosztuje go to 1k10 PO). Na koniec bohater musi przekazać przedmiotowi część siebie, swojej osobowości – ale i sił życiowych, więc pochłania to od 5% do 50% jego aktualnej ENŻ. Jeśli twórca nie chce wydawać PUm lub ENŻ, to MG może zdecydować o stworzeniu się przedmiotu przeklętego.

Można bez problemu umagiczniać przedmioty, które już wcześniej zostały umagicznione (np. gdy bohater chce podnieść Stopień Magii posiadanego przez siebie przedmiotu, lub nadać mu jakieś nowe cechy) – ale tylko wtedy, jeśli samemu było się jego twórcą. Jeśli tą samą operację chce się przeprowadzić na przedmiocie cudzym – kosztuje to dwukrotnie więcej PM. W dodatku wymaga się dokładnej znajomości przedmiotu „domagicznanego” – tzn. że należy przeprowadzić jego pełną identyfikację, a najlepiej: poznać też jego historię. Niedopilnowanie tych „formalności” może spowodować pojawienie się niebezpiecznych lub niekorzystnych właściwości – szczególnie jeśli bohater chce całkowicie zmienić charakter przedmiotu magicznego. Nie można „domagiczniać” przedmiotów specjalnych (artefaktów, przeklętych itd.).

UŻYTKOWANIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Magycznymi przedmiotami może posługiwać się każdy, o ile etos jego profesji (i/lub religii, normy społeczeństwa w którym żyje itd.) mu na to pozwala – czyli dotyczy to w praktyce większości Istot Inteligentnych. Nawet jeśli bowiem coś komuś jest zakazane (np. na zasadzie religijnego tabu) – to przecież zawsze istnieje jakiś cień szansy, że zechce on ów zakaz złamać...

Ponieważ jednak przedmioty magiczne to nie są jakieś tam zabawki, nie można sobie ich tak po prostu, bez troski używać. Żeby móc się takim przedmiotem swobodnie posługiwać, trzeba się do niego *dostroić*. Proces dostrajania polega na tym, że bohater, mając fizyczny kontakt z przedmiotem, pozwala mu się *poznać*, otwiera swoje ciało i umysł na jego magię – w ten bowiem sposób przedmiot będzie starał się zaakceptować swego nowego właściciela. Proces *dostrajania* należy przeprowadzić za każdym razem, gdy bohater styka się z nowym przedmiotem, ale również wtedy, gdy ktoś odebrał mu przedmiot, z którym już wcześniej się związał – ale ten ktoś przeprowadził własne *dostrajanie*. Czynność dostrajania jest testowana standardowym rzutem na UM. Można ją jednak przeprowadzać – względem pojedynczego przedmiotu – tylko raz na każdym POZ (liczą się te ze wszystkich profesji). Jeśli więc BG (druid 2 POZ/elementalista 3 POZ) chce się dostroić do znalezionej właśnie sztyletu, to może podjąć 5 prób – a jeśli wszystkie zawiodą, to następną próbę może podjąć dopiero po awansie w którejś z profesji. Dostrajanie można przeprowadzić nawet względem przedmiotu, którego się jeszcze nie zidentyfikowała – kosztuje to jednak 1k5 PO, ale jeśli przedmiot jest niebezpieczny lub przeklęty to nie dość, że ilość ta może wzrosnąć, to w dodatku bohater naraża się na różne dodatkowe, nieprzewidywalne konsekwencje (opętanie, rozbicie jaźni itp.). Jeśli proces „duchowego zjednoczenia” się z przedmiotem magicznym, to ten uznaje bohatera za swego właściciela, i pozwala swobodnie korzystać ze swoich mocy (o ile nie są one obwarowane jakimiś dodatkowymi warunkami).

Jeśli natomiast bohater z jakichś powodów nie chce przeprowadzać *dostrajania*, to będzie musiał wykonywać standardowy test UM za każdym razem, gdy będzie chciał skorzystać z którejkolwiek mocy przedmiotu – a w przypadku broni oznacza to, że test jest



wymagany nawet, jeśli BG chce wykorzystać premię do TR/Obraz. Jak widać może to być bardzo kłopotliwe – ale cóż, coś za coś.

POTĘGA PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Z mocą magiczną, która jest zaklęta w każdym przedmiocie magicznym wiąże się pojęcie Stopnia Magii – lub jak kto woli, w mechanice inscenizacji oznacza on po prostu stopień umagicznienia. Oznacza on nie tylko to, jak wielką ilość Potencjału Magicznego „włożono” w stworzenie tego przedmiotu, ale także wyznacza on przynależność przedmiotu do pewnej klasy magiczności, z którą związana jest wielkość jego potęgi i niektóre cechy charakterystyczne – a więc mi. to jak duże modyfikatory może zapewniać użytkownikowi, bądź to jak wiele magicznych mocy może być mu nadane.

Zanim zaczniemy dokładnie opisywać wszystkie Stopnie Magii, warto dokładnie zapoznać się ze zjawiskiem tzw. wolnego Potencjału Magicznego. Jest to naturalny czynnik, który zawsze pojawia się przy kreowaniu przedmiotu magicznego. Otóż – podczas procesu umagiczniania, w jego I-szym etapie, gdy napełnia się przedmiot energią magiczną – nie cała moc zostaje związana z jego substancją. Pozostaje jeszcze pewna ilość energii, która niejako jest „odkładana” – nie rozprasza się, ale „przesiaduje” w przedmiocie magicznym. Ten właśnie Wolny Potencjał może zostać pozyskany przez kogoś, kto dysponuje odpowiednimi umiejętnościami (czyli *Operowaniem PM*) – i dzieje się to bez utraty mocy przedmiotu, jest to proces bezpieczny dla niego, gdyż ów PM i tak nie jest do niczego (zazwyczaj) wykorzystywany – po prostu został skumulowany w umagicznanym obiekcie nie jako na zapas – dzieje się tak prawdopodobnie dlatego, że takie są niepoznawalne prawa przekształceń magicznych. Niestety – ów proces pozyskiwania jest nieodwracalny. Jeśli więc przedmiot magiczny nie posiada specjalnej cechy magicznej, pozwalającej mu na gromadzenie PM (podobnej do tych w magicznych medalionach, czy też osobistych amuletach) – to nie można z powrotem „przełać” PM do przedmiotu (np. w celu jego

przechowywania). Oczywiście – jeśli po „wysaniu” przedmiot magiczny zostanie podniesiony na kolejny, wyższy Stopień Magii, to jakaś ilość Wolnego Potencjału znów się w nim pojawi – nie będzie to jednak żadne jego napełnianie sensu stricte – a jedynie „normalny” proces umagicznienia. Ilość Wolnego Potencjału, jaki można pozyskać z każdego przedmiotu magicznego jest właśnie ściśle uzależniony od jego Stopnia Magii (został przedstawiony w tabelce niżej). Czasami zdarza się, że na przedmiot magiczny – właśnie ze względu na Wolny Potencjał – będzie miał założoną blokadę. Czynią tak przede wszystkim magowie (którzy to właśnie najczęściej ową umiejętnością dysponują) – jeśli chcą by nikt niepowołany nie „dobierał” się im do owego zapasu „ostatniej szansy” – który może się im kiedyś przydać. Zakładanie blokady nie ma nic wspólnego z procesem umagicznienia jako takim – jest całkowicie niezależną czynnością i nie ma na poprzedni żadnego wpływu. Oczywiście – należy tu nadmienić, iż oprócz blokady – przedmiot magiczny może sam z siebie dysponować specjalną mocą, która uniemożliwi niepowołanym osobom (np. takim, które nie przeprowadziły udanego *dostrojenia*) manipulowanie zawartym wewnątrz PM (obojętnie od formy w jakiej by tam występował). Blokady można spotkać głównie w przedmiotach obcego pochodzenia – gdy bohater sam tworzy przedmiot magiczny, to blokada tam się raczej nie pojawi (chyba, że on sam ją zechce założyć). Jeśli natomiast przedmiot magiczny dysponuje mocą składowania PM (jak amulet), to cały Wolny Potencjał będzie składowany właśnie w owej cesze – a jeśli jej „pojemność” będzie niewystarczająca, to nadliczbowy PM ulegnie rozproszeniu (jak na zasadzie przechowywania zbyt dużej ilości PM w zbyt małym źródle). Blokada założona na taki przedmiot będzie oddziaływać właśnie na ową cechę „składowania”. W żadnym wypadku nie można natomiast dobrać się do pozostałej reszty PM – tej, która na stałe związała się z substancją Przedmiotu Magicznego. Nawet, gdyby ktoś tego dokonał, to i tak równałoby się to ze zniszczeniem obiektu (a może i nawet jego eksplozją).



Teraz pora się przyjrzeć, jakie są własności każdego ze Stopni Magii przedmiotów magicznych – jak wiadomo jest ich pięć, i prezentują się w taki oto właśnie sposób:

Tabela V: Stopnie Magii

I Stopień	przedmioty o tym Stopniu są umagicznione w sposób nietrwały – a z tego względu prawie nigdy nie oplaca się zakładać na nie blokad, ponieważ i tak nie zapobiegają one umagicznieniu; przedmiot taki traci PM, który przeznaczono na jego umagicznienie w tempie 1 PM/dzień – choć pewne czynniki mogą tą szybkość zwiększyć (np. silne, aktywne źródło jakiegoś żywiołu, lub kontakt z dużymi ilościami jakowego) lub zredukować (np. gdy przedmiot jest wykonany z metali szlachetnych lub olejnotów itp.); „wysysając” taki przedmiot można pozyskać najwyżej 1k10 PM;
II Stopień	przedmiot taki jest już umagiczniony na stałe i istnieje 10% szansy na to, że założono na nim blokadę (po jej zdjęciu można pozyskać 1k100 Wolnego PM); broń tego Stopnia ma zwykle premię 1-10 pkt.;
III Stopień	tylko przedmioty tego stopnia mogą posiadać jakieś cechy magiczne, 25% szans na blokadę, można z niego pozyskać 4k50 PM; zwykle przedmioty tego stopnia mogą mieć od 1 do 6 cech magicznych (choć oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by było ich np. 7 – jeśli wszystkie będą raczej słabe); magiczne bronie o tym Stopniu miewają modyfikatory 5-30 pkt.;
IV Stopień	są to już dosyć zaawansowane i względnie potężne przedmioty magiczne, mogą mieć nawet i do 10 cech magicznych, z czego przynajmniej jedna będzie znacznie silniejsza od pozostałych, 50% szans na blokadę, można pozyskać z niego 5k100 Wolnego PM; magiczna broń o tym Stopniu mogą dawać premie nawet 60 pkt.;
V Stopień	tego rodzaju przedmioty są ekstremalnie rzadkie (patrz zasady kreowania artefaktów), mogą mieć od kilku do nawet kilkunastu mocy, o różnorodnym (zwykle potężnym) charakterze, w 90% przypadków posiadają blokadę, ilość Wolnego PM wynosi zwykle 100k10; premie, jakie dają bronie artefaktyczne mogą być różne, ale zdarzają się nawet takie, które przekraczają znacznie 100 pkt.

PRZEKŁĘTE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Przedmioty przeklęte są szczególną kategorią przedmiotów magicznych. Mogą występować niemal w każdym Stopniu Magii – poza pierwszym, gdyż nie istnieje większy sens w istnieniu „tymczasowych” obiektów przeklętych. Nie dość, że mogą być każdego Stopnia (z Artefaktycznym, Piątym włącznie), to w dodatku można spotkać – rzadko, bo rzadko, ale jednak – nawet przeklęte relikty i przeklęte żywobronie.

Przeklęte przedmioty magiczne mogą powstać w różny sposób – zazwyczaj przez przypadek lub głupotę użytkowników (kilka tego typu przypadków opisaliśmy już w powyższych akapitach). Czasami do takiej „kreatcji” może dojść w z powodu zwykłego pecha. Proponujemy by uznać, że każdy pechowy wynik jakiegokolwiek z testów, które wykonuje się w czasie procesu umagicznienia (obojętnie od etapu) oznaczał, iż przedmiot stanie się przeklęty – o czym oczywiście nie powinien wiedzieć jego kreator. Może się tego dowiedzieć (a raczej tylko podejrzewać) dopiero po pewnym czasie – kiedy zacznie obserwować różne dziwne i podejrzane sytuacje, związane z użytkowaniem takiego przedmiotu. Z pośród zwykłych śmiertelników

natomiast nie powinno dopuszczać się takich, którzy by potrafili celowo (i z premedytacją) tworzyć przeklęte przedmioty – jest to bowiem domeną potężnych stworzeń zła i chaosu, i to w dodatku tylko tych najznacześniejszych (z rodzaju demonów, czartów czy wręcz bogów). Jedyne mistrzowie czarnej magii – czarnoksiężnicy mogliby być na tyle zdeprawowani, by wyprawiać takie bezeceństwa. Przeklęte przedmioty mogą także powstawać samoistnie – jeśli zostały stworzone w jakiejś obcej sferze – np. poza granicami Sfer Materialnych. W takim przypadku, przeniesienie ich do świata, gdzie panują diametralnie odmienne warunki (a dla obiektów stworzonych np. w Otchłani czy Assanie Orchia z pewnością jest przypadkiem spełniającym te kryteria) może się odbić na cechach magicznego przedmiotu – który został przecież stworzony tam, w obcym świecie w zupełnie innych celach, i przy użyciu zupełnie innych metod (czasami może nawet zupełnie niezrozumiałych dla Istot Inteligentnych). Takie przedmioty traktuje się jakby były przeklęte tylko „przy okazji” – po prostu takie działania objawiają poza swym macierzystym planem egzystencji. Po powrocie do swojej „ojczyzny” znowu działają „normalnie”. Oczywiście, o ile za normalne można uznać automatyczne wyssanie całej energii witalnej (i dodatkowe uwięzienie duszy użytkownika) – podczas gdy w obcej sferze „przekleństwo” polegało jedynie na mocnym ograniczeniu intensywności owego wysysania.

Magiczne, przeklęte przedmioty mają przede wszystkim kilka wspólnych wyróżników. Przede wszystkim: na pierwszy rzut oka bardzo trudno odróżnić je od normalnych przedmiotów magicznych (albo w ogóle – od zwykłych, niemagicznych przedmiotów) – no chyba, że mamy akurat do czynienia z np. Upiorną Zbroją Jeźdźca-Bez-Głowy (bo trudno nie zauważyć, że coś jest nie tak, jeśli obiekt cały ocieka krwią i cuchnie piekielną siarką). Przeklęte przedmioty zazwyczaj bardzo dobrze maskują swe niekorzystne działanie – ich użytkownik może do końca życia (które będzie zwykle bardzo krótkie) nie zdawać sobie sprawy z tego, co tak naprawdę wpadło mu w ręce. O ile bowiem w normalnych przedmiotach magicznych przeważają same normalne, pozytywne moce (choć słabe) – a nawet w tych potężnych, gdy mamy jakieś niekorzystne skutki uboczne, to są one równoważone przez nadzwyczajne cechy o nietuzinkowym działaniu – o tyle w obiektach przeklętych szala zdecydowania przechyla się na stronę mocy negatywnych, szkodliwych. Przedmiot magiczny – jeśli jest przeklęty – to prawie zawsze będzie posiadał parę „normalnych”, niewypaczonych mocy. Jest to pewnego rodzaju haczyk z przynętą, na który ma się złapać nierozsądny użytkownik. Owa przynęta może być czasem nawet bardzo potężna – np. pozwalając raz dziennie podpalić jakiegoś wroga, ew. przekłętą różdżka będzie posiadać zaklętą formułę jakiegoś rzadkiego, imponującego czaru. Jednak pod tymi pozorami „normalności” zawsze czai się drugie, groźne oblicze. Podpalenie wroga może się bowiem odbywać kosztem postarzenia użytkownika o kilka miesięcy (a nawet lat), zaś różdżka moc do rzucenia czaru może czerpać od razu witalności użytkownika (mimo, iż normalnie może posiadać własny zapas energii magicznej – ma on jednak za zadanie zmylić bohatera). Takie ukryte, negatywne moce są zawsze bardzo trudne do odkrycia. „Wabiki”

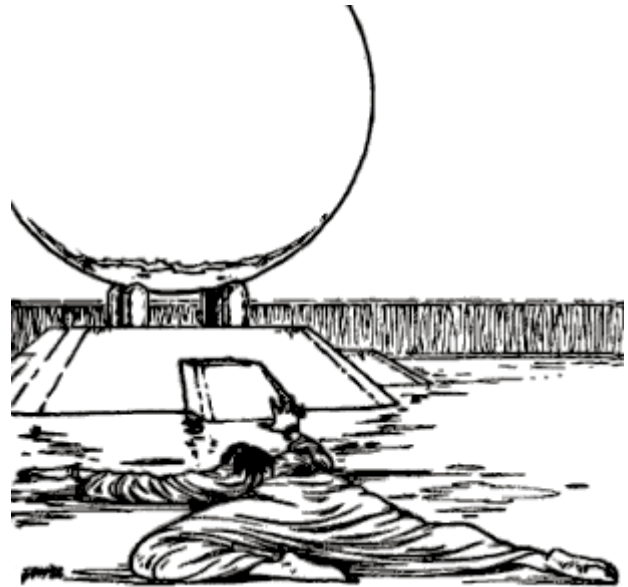
przeklętego przedmiotu można zwykle zidentyfikować w normalny sposób, bez większych trudności. Natomiast każda, niekorzystna cecha przeklętego przedmiotu magicznego posiada swój własny ujemny modyfikator, który zmniejszając wysokość umiejętności profesjonalnej, odpowiedzialnej za właściwą identyfikację przedmiotu, może znacznie utrudnić – lub nawet uniemożliwić poznanie prawdy. Zazwyczaj – im bardziej szkodliwa jest dana cecha – tym modyfikator jest poważniejszy. Modyfikator ten będzie w mechanice „KC” oznaczony w charakterystyczny sposób – jest to po prostu ujemna liczba, która podawana będzie po numerze cechy magicznej, której dotyczy (np. (4/-25 pkt.)). W przypadku stworzenia przeklętego przedmiotu przez jednego z BG, prowadzący powinien we własnym zakresie określić wielkość wszelakich modyfikatorów.

Oprócz tych specyficznych cech, które są inne dla każdego przedmiotu, wszystkie przeklęte magiczne przedmioty mają kilka wspólnych, charakterystycznych zdolności, które posiada każdy tego typu obiekt. Owe właściwości określa się mianem **Cechy Kompleksowej Przedmiotów Przeklętych** (albo po prostu: wspólnymi zdolnościami tychże):

- po pierwsze, każdy **miesiąc używania przeklętego przedmiotu oznacza** dla użytkownika **utrata 1 pkt. ENŻ**; efekty tego mogą być różne – zależy od tego, jaką decyzję podejmie MG, nie zawsze bowiem po utracie całej ENŻ (wywołanej używaniem przeklętego przedmiotu) następuje przemiana w martwiaka; istnieją przedmioty, które w momencie spadku ENŻ do 1 zaczną utrzymywać ciało ofiary w stanie zawieszenia między życiem a śmiercią, więząc ją w odrażającym letargu – nie pozwolą jej odejść, niczym pasożyt żywiąc się jej witalnością (wysysając całą ENŻ powyżej 1, którą ofierze uda się zregenerować); taki stan może trwać nawet całe lata – w nienaturalny sposób wydłużając użytkownikowi życie (oczywiście, gdy ktoś wyzwoli ofiarę z władzy przedmiotu, ta natychmiast umiera, jeśli już dawno przekroczyła naturalną granicę życia dla swojej rasy); jest też całkiem możliwe, że istnieją przedmioty, „wysysające” z użytkownika ENŻ szybciej lub wolniej (szczególnie te o wysokich Stopniach Magii), niż to zostało wyżej podane; cała, powyższa własność może być zmodyfikowana – odpowiednio do uznania MG, jeśli będzie on widział taką potrzebę (np. jakiś wyjątkowy, unikatowy przedmiot przeklęty, pojawiający się w jego kampanii);
- każde **dwa tygodnie** (czyli 0,5 miesiąca) **używania przeklętego przedmiotu powoduje** także **otrzymanie 1 PO**. Czasami – w rzadkich sytuacjach – MG może uzależnić to od wyniku obrony przed szokiem, jednak Odp. nr jest wówczas zmniejszana o modyfikator trudności rozpoznania Cechy Kompleksowej (patrz dalej); efekt, jaki powoduje utrata równowagi psychicznej, wywołana kontaktem z przeklętymi przedmiotami, może być różny. Na początku objawia się on zwykle pewnego rodzaju manią prześladowczą – kiedy bohaterowi zaczyna się wydawać, iż każdy chce mu odebrać jego magiczny przedmiot, zaczyna więc popadać w coraz większą nieufność w stosunku do otoczenia – i to nie tylko osób postronnych, ale i nawet własnych przyjaciół, kompanów z drużyny itd. Czasami, zamiast tego,

pojawia specyficzna forma zauroczenia, chorobliwego uzależnienia, które powoduje, że bohater za żadne skarby nie chce się rozstać ze swoim „ukochanym” przedmiotem magicznym (choć oczywiście ten wyrządza mu krzywdę – co po pewnym czasie może zaobserwować jego najbliższe otoczenie). I niech teraz reszta drużyny spróbuje mu przemówić do rozsądku, nakłaniając do pozbycia się przeklętego przedmiotu – „zauroczony” bohater na wszelkie sugestie z pewnością zareaguje otwartą niechęcią (a może i nawet wrogością). Końcowe skutki, jakie spowoduje przekroczenie GN w ten sposób zależą już ściśle od woli i decyzji MG. Powinien je określić we własnym zakresie, w zależności od tego, z jakiego rodzaju przeklętym przedmiotem mają do czynienia BG. Gama konsekwencji jest tutaj naprawdę ogromna – od „standardowych” chorób psychicznych, poprzez jakieś nietypowe rozdwojenia jaźni a nawet opętania. Może się tak zdarzyć szczególnie w wypadku bardzo silnych przedmiotów – kiedy osobowość BG zostanie przejęta przez dawno nieżyjącego twórcę przeklętego obiektu. Bohater może też sobie po prostu uroić, że jest którymś z legendarnych użytkowników przeklętego przedmiotu (jeśli takowi istnieli) lub jego twórcą (np. potężnym demonem). To pole pozostawiamy już wyobraźni prowadzącego;

- szczególnym przypadkiem przeklętych przedmiotów są magiczne bronie, a to ze względu na dodatkowe modyfikatory, jakie w czasie walki zapewniają użytkownikowi; jeśli mamy do czynienia z bronią przeklętą – to przy jej opisie zawsze znajdziemy dodatkowe modyfikatory, jednak **UWAGA:** są to tylko pozory! Tak naprawdę te modyfikatory są ujemne – ale tak, długo, jak długo użytkownik nie pojęcia, że posługuje się przeklętą bronią (czyli praktycznie zawsze – szczególnie jeśli z powodu jej używania zdążył już popaść w szaleństwo), będzie święcie przekonany o tym, że broń pomaga mu w walce – a nie przeszkadza;
- wszystkie powyższe własności przeklętych broni traktowane są jako jedność (co już wspomniano na początku – jako owa Cecha Kompleksowa) – oznacza to więc, że są nierozłączne, i można je zidentyfikować wspólnie. Nigdy jednak MG nie wolno dopuścić do sytuacji, w której BG już na samym początku identyfikowania broni rozpoznałby jego Cechę Kompleksową – gdyż to automatycznie dałoby im do zrozumienia, z jakiego rodzaju przedmiotem mają do czynienia. A to byłoby zbyt proste, nieprawdaż? Cechę Kompleksową można więc rozpoznawać dopiero wtedy, gdy już zidentyfikowało się prawidłowo wszelkie inne cechy przeklętego przedmiotu – włącznie ze wszystkimi jego negatywnymi mocami. Odkrycie cechy kompleksowej nie ma być ułatwieniem w identyfikowaniu, może ono co najwyżej utwierdzić BG w przekonaniu, gdy już poznali całą prawdę o przeklętym przedmiocie. To, jak duży modyfikator ujemny będzie miała Cecha Kompleksowa – zależy tylko i wyłącznie od MG, ze zrozumiałych względów musi to być jednak moc, którą jest najtrudniej rozpoznać.



Osobną sprawą są tzw. **Aktywne Przekleństwa**, które mogą się kryć w przeklętych przedmiotach magicznych. Nie są one zaliczane do mocy (cech) magicznych owych przedmiotów, ponieważ niekoniecznie muszą się pojawić w procesie kreowania. Mogą być efektem jakiś późniejszych okoliczności – jeśli np. wywoła je ktoś inny niż stwórca przedmiotu (rozgniewany bóg, zawistny konkurent, czysty przypadek itp.). Aktywne przekleństwo może mieć postać klasycznego przekleństwa (tj. takiego, jakie mogą nakładać na przedmioty i osoby klerycy) lub klątwy. Jest zawsze wyjątkowo uciążliwe i obojętne od rodzaju, może nawet zagrażać życiu (a z pewnością zdrowiu). Prawie nigdy nie jest możliwe zdjęcie takiej anatemy w normalny sposób. Słowo „prawie” znaczy tu tyle, że po prostu większość śmiertelników (nawet dysponujących fachową wiedzą bądź magią) nie będzie w stanie pomóc nieszczęśnikowi – dzięki czemu MG ma swobodne pole do popisu jeśli idzie o tworzenie scenariuszy opartych o tego rodzaju perypetie. Dezaktywowanie *przekleństwa aktywnego* powinno być więc efektem długotrwałych (trwających może i przez wiele sesji) prób i starań – nagrodą za podjęte w tym celu wysiłki. Oczywiście zawsze istnieje najbardziej pewne i logiczne wyjście – a jest nim zniszczenie przeklętego magicznego przedmiotu. Kiedy przestanie on istnieć, znikają również Aktywne Przekleństwa z nim związane – gdyż od niego czerpią swą moc, on – i tylko on – jest ich źródłem. O wyperswadowaniu użytkownikowi przeklętego przedmiotu jego zniszczenia już chyba coś wspominaliśmy – więc życzymy powodzenia drużynie, która boryka się z takim problemem. Aktywne Przekleństwa mają też jeszcze jedną, zasadniczą cechę, być może najważniejszą: uaktywniają się dopiero w momencie *dostrajania się* bohatera do przeklętego przedmiotu i **nie przysługuje** przed nimi **żadna obrona**. Jest to główny z powodów, dla których nie sposób zidentyfikować Aktywnego Przekleństwa w klasyczny sposób. Pomóc mogą tu jedynie wysoce wyspecjalizowane umiejętności (i rzadka magia), z gatunku tych, które są w stanie wykrywać zachwianie równowagi sił – a to i tak dopiero w momencie, gdy bohaterowie wiedzą już, że mają do czynienia przedmiotem przeklętym. Widać tu więc wyraźnie, jak wiele problemów może mieć drużyna, która miała pecha

natknąć się na przedmiot magiczny, który nie dość, że jest przeklęty, to jeszcze dysponuje *aktywnym przekleństwem*. Na całe szczęście – są to przypadki marginalne...

Nie trzeba chyba przypominać, że wszystkie, wymienione wyżej informacje o przeklętych przedmiotach magicznych są zaprezentowane w Xiędze Uczestnika jako materiały poglądowe – które mają przybliżyć zagadnienie zarówno prowadzącemu jak i uczestnikom – uwaga, powtórzmy jeszcze raz: UCZESTNIKOM! I tylko im – w żadnym wypadku nie mogą ich wykorzystywać BG, a jeśli dojdzie do takich wypaczeń, to MG powinien wyciągnąć z tego daleko idące, surowe konsekwencje! Zresztą – to już w jego interesie leży, aby BG (i prowadzący ich uczestnicy) nie zaczęli podejrzewać i nie dowiedzieli się zawczasu, że wpadł im w ręce przeklęty przedmiot magiczny.

ARTEFAKTY

Artefakty są szczególną i wyjątkową kategorią magicznych przedmiotów – obejmuje ona wszystkie te obiekty, które w jakiś sposób osiągnęły Piąty Stopień Magii. Te unikalne i jedyne w swoim rodzaju obiekty są bardzo rzadkie, tak bardzo, że przeciętny śmiertelnik nigdy nie będzie miał okazji ujrzeć żadnego z nich na oczy. Na ich temat krążą legendy, podobnie jak i na temat ich twórców – którzy niejednokrotnie byli potężnymi czarodziejami – największymi bohaterami swoich czasów. Stąd widać, że nie tak wcale łatwo stworzyć artefakt. Do czegoś takiego nie wystarczy posiadać tylko 5 PU *Umagiczniania* – choć oczywiście bez tego ani rusz...

Kreację artefaktów obowiązują szczególne zasady – szczególnie jeśli taki przedmiot magiczny chce stworzyć któryś z BG. Każdy bohater, który posiada już w/w umiejętność na maksymalnym poziomie, a chce wykreować artefakt, postępuje zgodnie ze standardowymi procedurami tworzenia magicznych przedmiotów. Z jednym wyjątkiem – każdemu bohaterowi wolno bowiem stworzyć (w sposób świadomy i celowy) w swym życiu (obojętnie jak długo by ono nie trwało) tylko **JEDEN(!)** artefakt. Ma to być praca jego życia, w którą włoży najwięcej wysiłków, wiedzy i mocy, nad którą spędzi najwięcej czasu – nierzadko całe lata, starannie planując cały proces, gromadząc potrzebne materiały, narzędzia czy źródła wiedzy. Ten artefakt będzie posiadał wymarzone przez twórcę moce – nad wytworzeniem których będzie się on głowił pośród bezsennych nocy – dlatego też będzie to jego ukochane „dziecko”, które okupi potem, krwią i łzami. Takie ograniczenie – jak nam się wydaje – powinno w wystarczający sposób zabezpieczać mechanikę i fabułę inscenizacji przed zachwianiem równowagi, jakie mogłoby mieć miejsce w momencie, w którym drużyna nagle zamieniłaby się w manufakturę artefaktów...

Oczywiście nie jest to jedyny sposób na powstanie artefaktu – ponieważ artefakty potrafią „pojawiać” się samoistnie, jako emanacja pierwotnej inteligencji wszechpotężnej magii. Są to rzadkie przypadki, ale jednak czasem się zdarzają. W mechanice inscenizacji wygląda to tak, że każdy bohater, którym ma owe 5 PU *Umagiczniania*, a tworzy jakiś przedmiot magiczny 4

Stopnia Magii – ma pewną niewielką szansę na to, że w czasie tego procesu dojdzie do nieprzewidzianej, samoistnej kreacji przedmiotu artefaktycznego. Należy przyjąć, że dzieje się tak jeśli którykolwiek (albo najlepiej: co najmniej połowa) z testów w procesie umagiczniania tego przedmiotu (zarówno w pierwszym jak i drugim etapie) będzie miał wynik krytycznie udany. Bohaterowi wtedy cały czas będzie się wydawać, że stworzył przedmiot 4 Stopnia Mocy – tak jak to sobie zaplanował, ze wszystkimi wcześniejszymi wytycznymi – ale MG w tajemnicy powinien określić rzeczywiste moce artefaktu (czyli np. odpowiednie wzmocnienie i modyfikację cech określonych przez BG). Taki przedmiot (i jego ukryte moce) będzie można poznać dopiero po przeprowadzonej prawidłowo identyfikacji – ale pokażcie mi czarodzieja, który by przeprowadzał identyfikację każdego, tworzonego przedmiotu magicznego. Przecież każdy z mistrzów sztuki magicznej uważa, iż on sam najlepiej wiec, co robi – wszelkie potwierdzanie tego jest zbędne! Artefaktów stworzonych w ten „podświadomy” sposób nie zalicza się do „jednosztukowej” puli – jednak trzeba bardzo uważać. W momencie nieplanowanego przeskoku z 4 na 5 Stopień Magii jest pobierana dodatkowa ilość Potencjału Magicznego – właściwa dla stopnia artefaktycznego (może być to jeden ze szczegółów, które zwrócą uwagę twórcy, że coś jest „nie tak”). Jeśli więc bohater nie będzie miał odpowiednio dużego zapasu energii magicznej – to zostanie ona pobrana z jego witalności (patrz *Moc Z Witalności*). Jeśli i ta ilość okaże się zbyt mała, to w momencie całkowitego zniszczenia ciała nieszczęśnika, aby artefakt mógł zostać wreszcie ukończony, siły magiczne spowodują zaklęcie i uwięzienie duszy twórcy w artefakcie (na zawsze i nieodwracalnie!). Może się to wydawać straszliwym końcem – ale tak właśnie powstało wiele mitycznych żywoprzedmiotów (patrz *Żywobronie*).

Moce, jakie posiadają artefakty mogą być różne – powszechnie wiadomo, że mogą znacznie przekraczać możliwości zwykłych przedmiotów magicznych. Potrafią przechowywać wielkie ilości energii magicznej, mogą mieć zaklęte w sobie formuły potężnych – czasem nawet antycznych czarów. Mogą wskrzeszać samym dotykem magicznej klingi lub otwierać przejścia do obcych sfer egzystencji. Potężne artefakty zła i chaosu mogą „znać” prawdziwe miano jakiegoś demona, dzięki czemu użytkownik zyska możliwość przywoływania go, zaś artefakt natury i równowagi może wywoływać posłuch wśród sił przyrody, a nawet ujarzmić moc żywiołów. MG powinien jednak pamiętać o jednej, podstawowej zasadzie – magia jest siłą, która (nawet przy całej swej burzliwej naturze) w postaci swych fizycznych emanacji (jaką są przedmioty magiczne, a artefakty już szczególnie) dąży do zrównoważenia. Dlatego też każda potężna cecha artefaktu powinna posiadać jakieś wyraźne, jasno określone ograniczenia, skutki uboczne itp. Nie muszą one oczywiście mieć postaci uciążliwych, złośliwych cech przedmiotów przeklętych (a nawet nie powinny). Przede wszystkim użytkownik jest w pełni świadomy tych ograniczeń i wszelkich konsekwencji, jakie spotkają go w przypadku użytkowania najpotężniejszych mocy. Każdy artefakt powinien mieć bowiem kilka (np. od jednej do czterech) cech, na tyle zrównoważonych, by można było korzystać z nich



dowolnie – i jedną lub dwie główne, których używanie musi być czymś okupione. Np. dar jednorazowego ocalenia życia z krytycznej opresji będzie tylko wtedy możliwy, jeśli bohater poświęci jeden z wolnych PU (ew. na stałe obniży poziom którejś z umiejętności, bądź współczynnika). Oczywiście – za dopuszczalne uznaje się istnienie artefaktów, które ograniczają swą moc jedynie do owych cech zrównoważonych – jak np. niektóre *Artefaktyczne Miecze Dobra*.

Cechą, która łączy wszystkie artefakty jest fakt posiadania przez nie... charakteru. Charakter ten może być podobny do charakteru innych istot – tzn. mieć obie podstawy – prawno-społeczną i moralno-etyczną (prawdopodobnie, chaot-oboj itd.), ale są to przypadki bardzo rzadkie, marginalne. Najczęściej bowiem artefakt posiada tylko jedną z podstaw, jest to swego rodzaju charakter ewidentny artefaktu – np. dobry, zły, praworządny itd. Ten charakter zazwyczaj pokrywa się z charakterem deklaracyjnym jego twórcy (jeśli mamy do czynienia z obiema podstawami). Jeśli artefakt ma charakter ewidentny – to prawdopodobnie będzie on odpowiadał tej części charakteru zjawiskowego, która ma więcej Punktów Esencji. Wyjątkiem od tej reguły jest celowe stworzenie artefaktu o jakimś konkretnym charakterze (np. odpowiadającym akurat tej podstawie, która ma mniej PE). Charakter artefaktu jest bardzo ważny – ponieważ użytkownik, którego charakter jest niezgodny z nim (np. chaotycznie zły bohater, używający neutralnego artefaktu) wystawia się na bardzo nieprzyjemne konsekwencje:

- każdego dnia użytkownika takiego „niedozwolonego” przedmiotu bohater doznaje pogłębiającego się szaleństwa (1 PO bez możliwości obrony – ilość ta jest w dodatku podwajana, w przypadku udanego *dostrojenia*);
- w dodatku artefakt może mieć w swym opisie zaznaczoną specjalną kategorię osób, które – jeśli go użyją (lub choćby dotkną) – ten zacznie *krzywdzić*: zadając w każdej rundzie 10k10 Obrażeń (ew. połowę, po udanej obronie przed tym efektem specjalnym);
- jeśli jednak bohater ma charakter zgodny z artefaktem (np. praworządnie dobry paladyn używający praworządnie dobrego miecza lub

chaotycznie neutralny czarodziej, który włada chaotyczną różdżką), to gdy go używa, magiczny przedmiot zapewnia mu całkowitą ochronę przez utratą ENŻ, otrzymywaniem PO, a także czyni go niewrażliwym na strach (również jeśli jest wywołany magią);

- niezależnie od wszystkich powyższych cech, niektóre artefakty posiadają coś takiego, jak *zastrzeżenie* – przy którym wymieniono dokładnie, iż tylko niektóre, wybrane istoty mogą ich używać; osoba, która nie spełnia kryteriów *zastrzeżenia*, nawet jeśli jej charakter jest zgodny z artefaktem, nie może korzystać z cech magicznych przedmiotu – dla niej będzie się on wydawał przedmiotem całkowicie niemagicznym, ew. słabo magicznym;
- każdy artefakt jest praktycznie niemożliwy do zniszczenia w normalny sposób, bo choć posiada zwykłą WT, zwiększoną w standardowy sposób jak wszelkie inne przedmioty magiczne – to nie działa na niego większość standardowych czynników fizycznych, magicznych – a czasem nawet boskich; nawet więc jeśli komuś uda się np. częściowo zniszczyć artefakt (np. na pewien czas wykluczając możliwość jego używania), to i tak po pewnym czasie odzyska on pełną sprawność, np. samoistnie regenerując utracone punkty Wytrzymałości na uszkodzenia; żeby ostatecznie zniszczyć artefakt – należy odkryć jego sekret, który ujawni jeden, jedyny sposób, dzięki któremu można taki przedmiot „rozwalić”; niestety – standardowe metody identyfikowania cech magicznych mogą co najwyżej dać pewne wskazówki co do odkrycia sekretu, tutaj bardziej przydatne były by wszelkie umiejętności, które wiążą się z wiedzą na temat mitów, legend, historii, religii itd.; niektóre artefakty można zniszczyć na więcej niż jeden sposób – choć im jest on potężniejszy, tym tych metod powinno być mniej; jeśli w opisie jakiegoś artefaktu nie podano sposobu zniszczenia go, to stosowne ustalenia w tym zakresie należą do MG (dotyczy to także sytuacji, gdy BG, który stworzył artefakt, nie chce się takiego „sekrety” wymyślać);

Każdą z powyższych cech artefaktu (jego charakter, to czy kogoś *krzywdzi*, *zastrzeżenie* użytkownika itd.) można potraktować jako pewnego rodzaju kompleksową cechę wszystkich artefaktów – co oznacza, że należy ją traktować jak analogiczną własność przeklętych przedmiotów magicznych – ze wszystkimi tego konsekwencjami, czyli możliwość identyfikacji jej dopiero na końcu, znaczna trudność samej identyfikacji, itd.

RELIKTY

Relikty są najbardziej zadziwiającą ze wszystkich kategorii przedmiotów magicznych, ponieważ ich istota niewiele ma wspólnego z potęgą magii prawdziwej, a moc jest silnie związana z transcendentną potęgą bytów boskich. Tedy więc energia magiczna staje się co najwyżej ich formą, zaś treść – prawdziwa moc i potęga – są ściśle uzależnione od idei (religii lub światopoglądu), od których pochodzą. Relikty są uważane – przez wspólnoty, które otaczają je kultem – za najświętsze przedmioty, którym należy się szczególne miejsce w świadomości, wierzeniach i obrzędach tych

grup. Uważa się je bowiem za dzieła wykonane rękami bogów lub z transcendentalnej inspiracji powstałe, unikatowe przedmioty, które były atrybutami najświętszych mężów i bogobożnych bohaterów. Oczywiście istnieją także relikty społeczności nie związanych z wyznawaniem któregoś z bogów – przedmioty takie zostały zwykle stworzone przez istoty niższego rzędu, które nie posiadały atrybutów boskiego jestestwa – ale ze względu na swą potęgę mogły za takowe uchodzić w oczach zwykłych śmiertelników. Chodzi tu przede wszystkim o różnej maści tytanów (i im podobnych), demony czy wyjątkowo potężnych herosów (np. półbogów, smoczycy władców). Relikty stworzone ich ręką z pewnością nie dorównują przedmiotom kultu religii bogów prawdziwych, ale w taki sam sposób jak i one są wzmacniane przez wiarę i siłę woli swych „macierzystych” społeczności – stanowiąc elementy, wokół których jednoczą się najważniejsze dla nich wyobrażenia i ideologie. Stąd widać wyraźnie – dlaczego magia sama w sobie odgrywa w przypadku reliktyw rolę drugorzędą. Prowadzący powinien jednak bardzo rzadko dopuszczać do pojawiania się reliktyw związanych np. z wyznaniem ateistycznym. Pomijając bowiem fakt, iż te wspólnoty również są bardzo silne, nierzadko potężne nie tylko materialnie ale i duchowo (determinacją, siłą woli i autorytetem), ich odsetek wśród Istot Inteligentnych jest niewielki – poza tym nie przykładają oni wielkiej wagi do takich „przedmiotów kultu”. Są im one najzwyczajniej w świecie niepotrzebne, ponieważ wolą się koncentrować na takich dziedzinach działalności jak nauka, technika i magia czarodziejska (a szczególnie jej artefakty), uważając je za bardziej praktyczne, a z pewnością (w ich mniemaniu) – potężniejsze.

Jakie może być pochodzenie reliktyw? Oczywiście najważniejszymi są zawsze te, które zostały stworzone przez byty transcendentalne, były przez nie używane w mitycznych czasach lub od razu pojawiły się z myślą o zesłaniu ich do użytku wybranym z pośród wiernych. Reliktami mogą być też przedmioty „osobiste”, wciąż przez owe potężne byty używane – ale wtedy oczywiście nie jest dopuszczalne, aby obiekty te dostały się w ręce śmiertelników (a już na pewno nie bohaterów). Mogą natomiast stanowić dla prowadzącego bogate źródło pomysłów na scenariusze. W końcu osobiste relikty bogów z pewnością stanowią obiekt zazdrości ich osobistych wrogów i adwersarzy (np. innych bogów, demonów, czartów, itd.) – może się tak zdarzyć, że ktoś taki relikty wykradnie, no i szukaj wiatru w polu – bogowie, choć wszechpotężni, niekoniecznie muszą być wszędzie na raz, niekoniecznie mogą dostać się wszędzie (a już na pewno nie do świątyni wrogiemu mu bóstwu), tu aż prosi się o interwencję poszukiwaczy przygód.

Relikty mogą być też dziełem „zwykłych” wyznawców – przy czym słowo „zwykły” oznacza jedynie iż byli oni śmiertelni, a poza tym niewiele raczej łączyło ich z przeciętnym zjadaczem chleba. Ktoś, kto bowiem jest twórcą relikty z pewnością odznaczał się głęboką wiarą i silnymi cechami charakteru, wyróżniał się na tle innych gorącym zaangażowaniem w sprawy swej wspólnoty światopoglądowej – i właśnie dlatego został obdarzony łaską stworzenia (bądź otrzymania) relikty. Do wykreowania relikty „siła wyższa” jest

bowiem niezbędna – obojętnie od tego, jakiego rodzaju by ona nie była. Może mieć postać zarówno łaski boskiej, błogosławieństwa udzielonego przez boskiego wysłannika czy nawet daru pierwotnej, najgłębszej inteligencji wszechświata. Wielu legendarnych bohaterów – przywódców religijnych, starożytnych władców, mistycznych pustelników czy pielgrzymów-obieżyświatów – w taki właśnie sposób zyskało lub przyczyniło się do stworzenia reliktyw, które po dziś dzień opiewane są w sektach legend i religijnej tradycji. Przedmioty, które zyskują moc relikty wcale nie muszą być orężem (jak „Gwiazda Reptylionów”, pierwszy łuk stworzony przez elfy czy też pierwszy łuk refleksyjny, który „wymyślił” Kartan), znacznie częściej mają postać narzędzi (np. pierwszy kilof, zesłany krasnoludom) czy przedmiotów codziennego użytku (np. pierwsza fajka do palenia ziół, którą wymyślili niziołkowie) lub przedmiotów obrzędowych (np. święty kielich Graama, przechowywany w najważniejszej świątyni tego boga).

Jeśli MG chce pozwolić bohaterom na tworzenie własnych reliktyw, to powinien pamiętać o przestrzeganiu kilku zasad – a raczej o pilnowaniu, aby reszta uczestników owe zasady przestrzegała. Przede wszystkim relikty – jako przedmioty magiczne silnie związane z religią i wiarą – powinny być dziełem osób, które poświęciły się profesji klerycznej. Osoby z poza tej kasty mogą co najwyżej otrzymać jakiś relikty w darze od swych duchowych (np. kościelnych) lub boskich opiekunów. Ich rola (z racji faktu nieposiadania, zazwyczaj, dostępu do umiejętności *Umagiczniania*) w procesie powstawania takiego relikty powinna być ograniczona. Paladyn może np. wykuć wspaniały oręż – najwspanialszy, jaki kiedykolwiek stworzył, który następnie odda jako ofiarę dla swej świątyni, a tam – jeśli BG sobie na to zasłużył – może on zostać pobłogosławiony na ołtarzu boga, zyskując moce relikty. Możliwość stworzenia relikty przez kleryka powinna być nagrodą za jego wierną służbę swej religii – dlatego też przy jej tworzeniu powinny obowiązywać zasady analogiczne jak w przypadku artefaktów. Nie dość więc, że powinien posiadać 5 PU *Umagiczniania*, to jeszcze wolno mu stworzyć tylko jeden taki relikty w życiu. Praca nad reliktem winna być ogromnym poświęceniem – z tego też powodu, poza oddaniem się medytacjom, osamotnieniu i studiom nad boskimi prawami – należy wyczekiwać na oświecenie, zesłane przez siłę wyższą, kiedy ta uzna, że nasz bohater gotowy jest, by przystąpić do dzieła stworzenia. Ponieważ owo stworzenie będzie następować z woli i łaski bożej – w mechanice inscenizacji można to odpowiednio odwzorować. Proponujemy więc, aby oprócz standardowych testów zmodyfikowanych UM, wykonywać jeszcze dodatkowe testy WI i ZW – zaś o ich wyników uzależnić nie tylko to, czy relikty zostanie pomyślnie stworzony, ale także to jakimi mocami z łaski boga będzie dysponował. Może się też tak zdarzyć, że jeśli w którymś momencie wszystkie trzy testy się nie powiodą – to nie tylko dojdzie do stworzenia przeklętego przedmiotu, ale i w sprawę włączają się siły wrogich bóstw. Wtenczas – taki pechowiec nie tylko wystawia się na ich szkodliwe działanie, ale w dodatku może spowodzić na głowę gniew własnego boga.

Oczywiście podobnie jak w przypadku artefaktów, istnieje też możliwość „samoistnego” stworzenia się

reliktu. Jednak w tym specyficznym przypadku nie ma mowy o żadnym przypadku czy spontanicznej emanacji magicznej. Tak naprawdę to siły wyższe decydują o stworzeniu reliktu – zwykle bez wiedzy jego właściciela – w końcu, jak to mówi przysłowie: „Łaska boska na pstrym koniu jeździ”. To takiej „przypadkowej” kreacji nie wystarczy jednak posiadać tylko 5 PU *Umagiczniana*, ale jeszcze co najmniej 100-150 WI. Gdy te warunki są spełnione, istnieje procentowa szansa (równa ZW bohatera), że któryś z jego ulubionych, często wykorzystywanych przedmiotów stanie się reliktem. Może być to zarówno ulubiona zbroja, najczęściej używana broń, księga modlitewna, do której bohater jest bardzo przywiązany czy też inny przedmiot codziennego użytku (w przypadku niektórych bogów może to być nawet grzebień czy miska na zupe). O tym, kiedy będzie odpowiedni moment na sprawdzenie owej szansy – i jak wielu przedmiotów będzie dotyczył – decyduje wedle własnego uznania MG. Nie trzeba chyba przypominać, że bohater może być cały czas nieświadomy tego, co tak na prawdę posiada. Mało tego – moce takiego reliktu mogą nie ujawnić się od razu. Zdarza się czasem, że aż do śmierci bohatera pozostaną one „uśpione”. Dopiero po jego np. chwalebnej śmierci na polu bitwy z niewiernymi jakiś młody akolita może mieć wizję, która powie mu, iż ukochany miecz świętobliwego paladyna jest potężnym przedmiotem magicznym, w którym – z łaski boga – zaklęto całą jego cnotę, waleczność i odwagę – a przez to powinien zostać odnaleziony i otoczony należnym mu kultem, aby pamięć o czynach jego właściciela nie zaginęła. Tego rodzaju sytuacje również dostarczają wielu ciekawych wątków na przygodę...

To, jakimi mocami powinien dysponować relik – obojętnie od tego kto go stworzył i w jaki sposób – musi być ściśle i bezwzględnie uzależnione od zasad wiary i etosu religii, z którym jest on związany. To one powinny definiować cel jego powstania, to kto może ich używać a kto nie – i jaką potęgą dzięki temu będzie rozporządzał. Mało tego – dostępność owych mocy powinna być uzależniona o czystości wiary użytkownika. Ktoś, kto swą religię traktuje fasadowo, powierzchownie w ogóle nie powinien mieć dostępu do reliktu – nie jest bowiem do pomyślenia, aby tak ważny obiekt wpadł w ręce niedowiarka czy neofity – albo kogoś, kto przeżywa kryzys wiary i w każdej chwili gotów jest zdradzić swych współbraci. Ponieważ każdy relik jest silnie związany z jakimś bytem nadprzyrodzonym, byt ten powinien chronić swe „święte przedmioty” przed dostaniem się w niepowołane ręce. Nawet jeśli nie będzie robił tego osobiście, to od czego ma swych wiernych kapłanów i inkwizytorów? Stąd też niektóre moce reliktu – na wszelki wypadek – mogą być całkiem błahe, trywialne lub z pozoru bezużyteczne, tak by tylko osoby wyjątkowo doświadczone i bogobojne mogły wpaść na pomysł, jak je wykorzystać dla dobra religii. Przykładem takiego działania może być rytualny kielich, który zawsze pochłania wszelką ciecz, którą się go

napełni. Tylko wyjątkowo zmyślny kapłan wpadnie na pomysł, by tą pozornie bezużyteczną moc wykorzystać np. do zebrania i pozbycia się trującej krwi demona, który zaatakował świątynie z myślą, aby własną posoką splugawić święty przybytek. Z tej zasady wynika także kilka kolejnych. Przede wszystkim relik może zostać stworzony tylko w jakimś jednym, konkretnym celu. Skoro zaś osoby i byty związane z wiarą często potrafią „patrzeć” poza czas i przestrzeń, mając wizje przyszłych wydarzeń – twórca mógł np. wykreować relik z myślą o zagrożeniu, które nadejdzie dopiero za kilka tysięcy lat – zaś do tego czasu większość jego mocy może być nieaktywna lub wydawać się głupia i pozbawiona sensu. Drugą bardzo ważną cechą reliktu, jest fakt, iż jest on przedmiotem kultu, usakralizowanym i świętym dla całej swej wspólnoty religijnej. Powinien o tym pamiętać zarówno twórca jaki i ew. przyszli użytkownicy. Relikt powinien więc przynosić korzyści całej wspólnotie – a nie tylko jednostkom. To nie tylko definiuje moce, jakimi może dysponować relik, ale również zasady korzystania z niego. Jednym słowem – bohaterowie mogą dostać relik w swoje ręce np. tylko po to, aby wykonać przy jego pomocy jedną, konkretną misję (np. zabicie demona) – potem zaś powinni zwrócić go do świątyni lub narażać się na podejrzenie o nieczne zamiary lub co gorsza – herezję i bluźnierstwo. Zasada ta może dotyczyć także śmiertelnego twórcy artefaktu, jeśli jest nim jeden z BG – jego byt opiekuńczy może przecież chcieć, aby także inni bracia w wierzy mieli okazję skorzystać z mocy reliktu. Jest to główny powód, dla którego istnieje wiele cudownych przedmiotów, które mają tendencję do „znikania” z rąk swych dotychczasowych właścicieli, jeśli spełnią swe zadanie, lub zostaną użyte określoną ilość razy. Po tym okresie pojawiają się po prostu w jakimś innym miejscu na świecie – aby służyć nowym wiernym, którzy akurat bardziej będą go w danej chwili potrzebować. Jest to doskonały sposób (dla MG – oczywiście) na kontrolę równowagi inscenizacji – ażeby BG zbyt często nie dysponowali zbyt potężnymi jak dla nich mocami.



Należy bowiem zawsze pamiętać, że niektóre – szczególnie starożytne relikty – były tworzone z myślą o istotach dalece potężniejszych istotach, niż są nimi (lub kiedykolwiek będą) nasi dzielni poszukiwacze przygód.

Wszystkie relikty natomiast – obojętnie od swych mocy – posiadają zespół właściwości, których jest charakterystyczny i niezmienny dla tej kategorii przedmiotów magicznych:

- relikty mogą być zarówno przedmioty magiczne (dowolnego Stopnia Magii) jak i normalne, zupełnie pozbawione Potencjału Magicznego rzeczy; obojętnie od tego, czym by one nie były – zawsze traktuje się je jak przedmioty magiczne V Stopnia Magii, chociaż nigdy nie posiadają przynależnych im właściwości (typu charakter, *zastrzerzenia*, itd.) – natomiast ma to istotne znaczenie przy ustalaniu kogo może dany przedmiot zranić (jeśli przeznaczono go do walki), bowiem przed tak wysokim „stopniem magii” – wiadomo – nic nie chroni;
- relikty, które powstały z przedmiotów niemagicznych mają zwykle kilka cech upodabniających je do przedmiotów magicznych, takich jak zwiększona WT, OB, WYP, itp.; mimo tego nie jest możliwa ich normalna identyfikacja (a analogiczne czynności w stosunku do reliktyw powstałych z przedmiotów magicznych są utrudnione), gdyż ich magia jest magią ukrytą – dlatego też pomocne w przezwycięzeniu tego ograniczenia mogą się okazać wszelkie umiejętności dające znajomość mitów, legend, historii czy przypowieści odpowiedniej religii; szczegóły w tym zakresie ustala MG – wiadomo bowiem powszechnie, że nawet najmądrzejszy z czarodziejów będzie miał trudności z właściwym rozpoznaniem jakiejś świętej relikwii danej religii, podczas gdy już początkujący kapłan dokona tego, gdy tylko ujrzy taki przedmiot na oczy – dzięki wiedzy o własnej religii, jaką mu w czasie szkolenia wpojono;
- relikty, nawet jeśli mają V Stopień Magii, mają własne, unikalne właściwości – dlatego też nie powinno się w ich przypadku korzystać z ogólnych zasad dla artefaktów;
- podstawową właściwością każdego reliktu, jest to, iż jest on praktycznie niezniszczalny – w mechanice inscenizacji może to oznaczać, że MG przyznaje takiemu przedmiotowi taką Wytrzymałość na uszkodzenia, jaką uzna za stosowną, a której będzie pewnie, że byle drużyna poszukiwaczy nie da jej rady; stąd też zwykle pióro, którym spisywano święte księgi, jeśli jest reliktem może mieć WT wojennego galeonu; aby jakiś relikty zniszczyć, należy go wpiery *zbeszcześcić*, czyli pozbawić go jego świętości – w teorii jest to prosta czynność, choć doprowadzenie jej do skutku może nastęrczyć ogromnych trudności; taki relikty należy bowiem umieścić na ołtarzu boga, który jest wrogi jego twórcy/właścicielowi, następnie zaś doświadczony kapłan powinien odprawić ceremonię religijną, jeśli będzie ona pomyślna (odpowiednie test WI i ZW), *zbeszczenie* się powiedzie – w tym momencie relikty traci wszystkie swoje nadzwyczajne moce (włącznie z niezniszczalnością); pozostanie zwykłym przedmiotem do momentu, kiedy ceremonia zostanie odwrócona – poprzez

odprawienie analogicznego obrzędu w miejscu kultu jego „ojczystej” siły nadprzyrodzonej;

- dla każdego reliktu nie jest obligatoryjny charakter jego twórcy (choć może być on ważny), ale religia (czyli bóg lub inna siła nadnaturalna, której jest poświęcony); może więc z niego korzystać ktoś, kto jest tego samego wyznania; dopuszczalne jest także, aby używali go wierni zaprzyjaźnionych religii, ale dwukrotnie trudniej jest się im *dostróić* do reliktu; jeśli MG chce dodatkowo utrudnić używanie reliktu, może do procesu *dostrajania się* do reliktu dodatkowe testy WI i ZW, które będą decydowały o tym, czy dany bohater jest godny, aby świętego przedmiotu używać;
- osoby nie związane z w/w światopoglądami w ogóle nie powinny mieć dostępu do takiego reliktu, ale jeśli już wpadnie im w ręce przez przypadek, to jeśli będą chcieli choć wziąć ją do ręki, to otrzymają liczbę PO równą ich GN (ew. połowę tej wartości, po udanej obronie przed szokiem) – a jej aktualny PUM przez ten czas będzie systematycznie obniżany do 0;
- istota, której światopogląd jest sprzeczny z religią, której relikty jest poświęcony (np. gdy wyznaje antagonistycznego boga) już przez samo przebywanie w pobliżu reliktu doznaje niepokojących wizji, przerażających omamów i halucynacji – które powodują w każdej rundzie otrzymywanie 1 PO, w dodatku obniżają o 1k5 PU wszystkie jego umiejętności profesjonalne (jeśli nie powiedzie mu się obrona przed klątwami), tak długo, aż się oddali na znaczną odległość (decyzja MG), artefakt może w dodatku wzbudzać w nim strach (natychmiastowa ucieczka lub omdlenie, w przypadku, gdy nie ma gdzie uciec – po nieudanej obronie przed strachem); jeśli pomimo wszystko taki „nieproszony” bohater zechce choćby wziąć zakazany relikty do ręki – może narazić się na Karę Bożą.

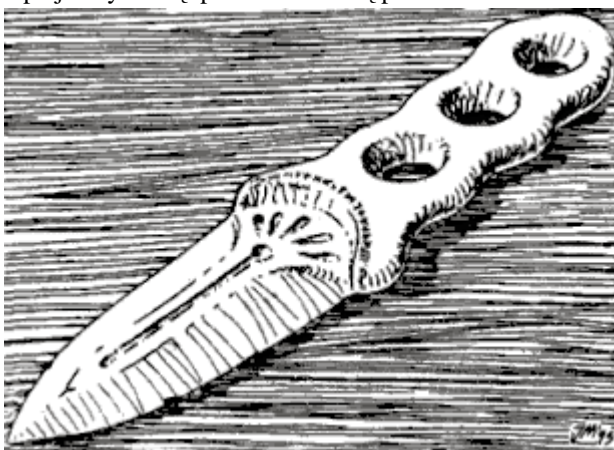
ŻYWOBRONIE

W uniwersum „KC”, pod błękitnym niebem Orchii i wielu innych światach, istnieją legendy o potężnych przedmiotach magicznych – broniach – w których są zakłete dusze dawno poległych wojowników. Nie raz i dwa poszukiwaczom przygód przyjdzie słyszeć bajania i klechdy o śpiewających mieczach, czy toporach, które używane w boju, wznosiły okrzyki bojowe – a im kto dłużej taki oręż posiadał, tym silniejsze odnosił wrażenie, iż oręż ma własną osobowość.

To właśnie są żywobronie – najrzadsze przedmioty magiczne jakie można spotkać na świecie. Są one tak potężne, iż potrafią dorównać – lub nawet przewyższyć potęgą inne artefakty, a nawet i relikty. Za żywobronie uważa się te egzemplarze magicznej broni, które rzeczywiście posiadają własną inteligencję i osobowość – mimo, iż są w rzeczywistości przedmiotami martwymi – kawałkami metalu lub drewna, które nasączono szczególnie rodzajem magii. Przede wszystkim – aby powstała żywobronia – można, autentycznie, zakląć w magicznej broni dusze jakiejś istoty inteligentnej (lub innego, nadającego się do tego celu stworzenia). Jest to najczęściej spotykany przypadek powstania żywobroni. Może się to stać, gdy konający na polu bitwy bohater poprosi swego przyjaciela czarodzieja, by ten uczynił go

nieśmiertelnym, zaklinając jego duszę w jego orężu – aby w ten sposób mógł przez wieczność ruszać do boju, nawet po śmierci oddając się pasji swego życia. Wtedy czarodziej zabiera jego ciało i przystępuje do umagicznienia takiego przedmiotu, ponieważ jednak wymagana jest przy tym procesie ciągła obecność duszy zmarłego – tradycją jest aby uczestniczył przy tym Mistrz Ceremonii Pogrzebowych, który będzie rozmawiał z duszą zmarłego, aż czarodziej zakończy zaklinanie jej w ostrzu broni. Obecność Nekroskopa jest wręcz niezbędna, jest on bowiem jedyną osobą, która w świetle praw ziemskich i boskich może zaświadczyć, iż do „połączenia” doszło z woli zmarłego. W przeciwnym wypadku taki proceder byłby uznany za bezczeszczenie zwłok i „duchowe” stręczycielstwo. Oczywiście Mistrz Ceremonii może się niezgodzić na „połączenie”, jeśli uzna, że niczemu słusznemu to służyć nie będzie – i najwyższa pora, aby umarły ostatecznie dołączył do innych w zaświatach. Zdarzają się też przypadki niezamierzonego stworzenia żywobroni – wtedy jednak to dusza twórcy zostaje na siłę zaklęta w magicznym przedmiocie – opisywaliśmy już ten przypadek przy kreowaniu artefaktów.

Do podobnego przypadku może jednak dojść samoistnie – i to nawet względem zwykłej, niemagicznej broni. Jeśli bohater był tak przywiązany do swojej broni, że nawet po śmierci nie może się z nią rozstać – i nie może (lub nie chce) za nic w świecie rozstać się ze światem – lub np. pozostawił jakieś nierozwiązane sprawy. Innym powodem może być zwykłe poświęcenie – kiedy bohater dobrowolnie godzi się na wieki pozostać w świecie żywych, pod postacią duszy zaklętej w broni, aby swą mocą i mądrością służyć innym, tak długo, jak długo będzie potrzebny. Jest to wbrew pozorom straszliwe wyrzeczenie, gdyż taka osoba dobrowolnie rezygnuje z należytego jej po śmierci spokoju. Jeśli więc doświadczony BG pragnie dokonać takiego czynu – to MG powinien mu to umożliwić – oczywiście dosyć trudno będzie mu odgrywać „magiczny miecz” – więc lepiej żeby zaczął prowadzić nową postać.



Ostatnią, najrzadziej spotykaną ewentualnością są zwykłe przedmioty magiczne, które w momencie stworzenia zostały „przebudzone” – nie została w nich zaklęta dusza żadnej istoty, ale uzyskały świadomość ponieważ obudziła się w nich pierwotna inteligencja wszechotaczającej magii. Takie przedmioty potrafią być jednak niebezpieczne, a z pewnością niezrozumiałe i trudne do opanowania, gdyż kierują się tylko sobie znanymi celami, motywowane sekretami, które skrywa

w sobie magia – tajemnikami, które prawdopodobnie nigdy nie będą – i nie powinny być – wyciągnięte na światło dnia. Takie przedmioty jest wbrew pozorom najłatwiej poznać, ponieważ obca inteligencja i niezrozumiałe, często trudne do zaakceptowania emocje, które nimi targają są prawie zawsze intuicyjnie wyczuwane przez śmiertelników. Zdają sobie oni sprawę z tego, iż obcuja z czymś zakazanym i tajemniczym i ta świadomość nierzadko może ich doprowadzić do szaleństwa, szczególnie jeśli taka żywobron będzie dysponować starożytną, błuźniczą wiedzą, której zrozumienie nie leży w mocy Istot Inteligentnych.

Żywobronie – ponieważ są zaklętą inteligencją – mogą dawać użytkownikowi możliwość władania różnorodnymi mocami, czasami nawet całkiem unikatowymi, zupełnie różniącymi się od klasycznych cech magicznych „normalnych” artefaktów. Przede wszystkim, żywobronie mają dar rozwijania się i zwiększania swej mocy oraz potęgi razem z użytkownikiem (patrz dalej). Dzięki tej nadzwyczajnej mocy, im bardziej żywobron jest zaawansowana, tym potężniejszymi mocami może dysponować. Każda żywobron rozwija się razem z tym, kto ją posiadał i dostroił się do niej. Nie każdy jednak może coś takiego uczynić. Ponieważ każda żywobron posiada własną osobowość – jako jedyna kategoria artefaktów – zawsze będzie też posiadać własny charakter, składający się nierozłącznie z obydwu podstaw – tak jak to ma miejsce u wszystkich Istot Inteligentnych. Ponieważ jednak żywobron ma bardzo ograniczoną wolę i możliwości działania – nie posiada charakteru zjawiskowego (bo raczej nie może zdobywać PE – jest przecież martwym przedmiotem), a jedynie charakter deklaracyjny. Charakter ten jest zawsze analogiczny do charakteru istoty, której dusza w mieczu została zaklęta – choć oczywiście, czasem, mogą się zdarzyć jakieś nieszczęśliwe wypadki, które spowodują, że w procesie zaklinania dusza oszaleje lub zostanie wypaczona, i charakter żywobroni może wówczas odbiegać znacznie od „pierwowzoru”. Jest to jednak margines. W przypadku żywobroni „przebudzonych” ich charakter jest najczęściej Obojętny (zwykle Neutralnie lub Chaotycznie, rzadziej Praworządnie).

Tak więc żywobroni może używać tylko ta osoba, której charakter (zwykle: esencjonalny – choć najlepiej: obydwa) się zgadza, taką tylko osobą magiczny przedmiot w pełni zaakceptuje. Czasami zdarza się, by żywobron pozwoliła się używać osobie, której tylko jedna z podstaw charakteru zgadza się z jej charakterem. Wtedy jednak możliwe jest, że przedmiot będzie się dziwnie zachowywał np. nie udostępni jej wszystkich mocy, momentami może być marudny albo nawet złośliwy – zamiast pomagać, od czasu do czasu będzie utrudniał życie (a to wypadnie „przypadkowo” bohaterowi z ręki, a to głośno zaskrzeczy w czasie rzucania czarów czy też ubodzie w trakcie medytacji). Względem osób o odmiennym charakterze żywobron w ogóle odmówi współpracy, co zazwyczaj objawi się tym, iż automatycznie ukryje przed taką osobą całą swą magiczną moc.

Ktoś, kto przy odpowiednim charakterze, pomyślnie przeszedł *dostrojenie*, zyskuje od tej pory przyjaźń żywobroni – będzie go ona uważać za swojego prawidłowego właściciela. Oznacza to, że jeśli

ktokolwiek będzie chciał sobie żywobron przywłaszczyć za życia dotychczasowego właściciela, to magiczny przedmiot będzie się starał temu ze wszystkich sił zapobiec. Zacznie od ostrzeżeń werbalnych w momencie próby nowego *dostrojenia* (np. „*Zostaw mnie głópcze! Należę do potężnego czarnoksiężnika, który zaraz się tu zjawi i zamieni twoje zaszczone życie w piekło!!!*”) a skończy na wszelkich środkach, które są dostępne „pod ręką” – własny mocy nie wyłączając (które w tym krytycznym przypadku mogą zostać samoistnie uaktywnione). Jeśli jednak niechciany osobnik posiada żywobron siłą pomimo wszystko, to ta będzie czynić wszelkie kroki, aby powrócić do swego właściciela (o ile ten wciąż żyje). Ten kto zmusza żywobron do czegokolwiek przy pomocy gwałtu, musi się liczyć z tym, że niewdzięczny i złośliwy przedmiot będzie za wszelką cenę dążył do tego, aby nowemu właścicielowi przydarzył się „wypadek”. W mechanice inscenizacji może się to objawiać wielokrotnym nawet (w zależności od aktualnej mocy przedmiotu) zwiększeniem trafienia pechowego (w samego siebie). W takiej sytuacji jedynym rozwiązaniem może być uśmiercenie dotychczasowego właściciela – jednak niektóre żywobronie, szczególnie te o dobrych charakterach, mogą wpaść w gniew i efekt będzie odwrotny do zamierzonego. Tak czy inaczej, uśmiercą uzurpatora (np. prowokując jego głosem przechodzący patrol wojska), i dopiero wtedy poczekają sobie na nowego właściciela. Do podobnego działania może też dojść w innym przypadku – gdy żywobron spotka na swej drodze kogoś, kogo uzna za bardziej godnego od dotychczasowego właściciela (np. bardziej szlachetnego, bardziej zdecydowanego lub bezwzględniejszego, a nade wszystko – sławniejszego, itp.). Wtedy lepiej by dotychczasowy pan i władca dobrowolnie zwolnił swego „poddanego” ze służby – inaczej może przytrafić mu się coś niemiłego, żywopredmioty czasami potrafią być naprawdę mściwe i złośliwe.

Żywobronie mogą się rozwijać i zwiększać swą potęgę głównie dlatego, że razem z zakłębieniem w nich duszy, tchnięto w nie pseudo-Phantom, niewielkie pasmo, wydzielone z najbliższej Kronosfery, tak by imitowało prawdziwe Phantomy, jakimi dysponują normalne stworzenia. I choć żywobron jest martwym przedmiotem, to może zdobywać dzięki temu Punkty Doświadczenia i stawać się coraz bardziej zaawansowanym magicznym przedmiotem. Każda żywobron zyskuje zwykle 10% PD, które jej użytkownik zdobywa – najczęściej za pokonanych wrogów (niekoniecznie zabitych). Ta ilość jest odpisywana od doświadczenia, które normalnie zdobył by bohater – dlatego też musi się on niejako podzielić ze swym „kochanym pasożytem”. W zamian za to będzie jednak zyskiwał coraz potężniejszego sprzymierzeńca. W każdej chwili może przecież zrezygnować z „dzielenia” się doświadczeniem, po prostu zamykając żywobron w skrzyni (choć może się to jej nie spodobać!) i nie korzystając z jej pomocy. Magiczny oręż zyskuje także doświadczenie, za każdym razem gdy w jego obecności bohater podnosi się na wyższy POZ – dzięki czemu żywobron zyskuje („za darmo”) 2k6 PD. Im więcej Punktów Doświadczenia posiada żywobron, tym większy jest jej Stopień Magii. Zależność tą ilustruje poniższa tabelka:

Tabela V: Zaawansowanie Żywobroni

Możliwy Stopień Magii	PD Zebrane Przez Żywobron	Koszt Awansu Żywobroni
Pierwszy (I)	0 - 50	25 ENŻ
Drugi (II)	51 - 175	100 ENŻ
Trzeci (III)	176 - 350	200 ENŻ
Czwarty (IV)	351 - 600	350 ENŻ
Piąty (V)	601+	750 ENŻ

Każda żywobron tak naprawdę jest szczególnym rodzajem artefaktu, i choć nie posiada żadnych jego własności (w każdym razie na początku), do jej stworzenia doszło jako do kreacji przedmiotu o V Stopniu Magii. Jednak w momencie spotkania nowego właściciela jej ostatnie moce – a więc i Stopień Magii – ulegają przeniecowaniu, zostają „wyzerowane” – jeśli bohater pomyślnie przeszedł proces *dostrojenia*. Odzwierciedla to bowiem przystosowanie się do nowego użytkownika. Od tego momentu żywobron posiada dla swego nowego właściciela I Stopień Magii. Jest to co prawda stopień tymczasowej magiczności – gdy tak naprawdę żywobron, jako szczególny przypadek artefaktu, nie może stracić swej magii – ale użytkownik nie może tego wiedzieć. Od tego bowiem momentu rozpoczyna się czas próby dla użytkownika – musi on w określonym czasie podnieść swą żywobron na wyższy stopień magii – używając jej, dzięki czemu wzrośnie gromadzona przez przedmiot ilość PD. Jak wiele ma na to czasu – to powinien ustalić MG, we własnym zakresie, szacunkowo – obliczając np. czas rozmagicznienia przedmiotu o podobnych parametrach, który ktoś tam mógłby umagicznić tymczasowo. Jeśli w ciągu tego okresu próbnego bohater nie podoła zadaniu, to żywobron uzna, iż nie był godzien jej używać. W skutek tego ukryje ona przed nim swą magiczną moc, stworzy wrażenie, iż się rozmagiczniła – przeniekuje się i poczeka na nowego użytkownika, który by lepiej podołał zadaniu.



Jak zapewne czytelnicy zauważyli, w trzeciej kolumnie znajduje się Koszt Awansu – ponieważ wzrost Stopnia Magii nie następuje automatycznie, należy go czymś okupić. Pierwsza wartość jest pobierana (od użytkownika) automatycznie w momencie *dostrajania*, ponieważ jest to koszt przenicowania. Następne wartości są przekazywane żywobroni w momencie jeśli zebrała ona już wystarczająco dużo PD – przy czym dzieje się to dopiero wtedy, gdy użytkownik wyrazi na to zgodę. Uznaje się że żywobroni, jako przedmiot – nie może przechowywać ENŻ – kolekcjonując ją od zabijanych ofiar, z tego samego powodu nie potrafi też wysysać jej, tak jak czynią to np. martwiaki. Wymaganą ENŻ należy więc w odpowiednim momencie „przekazać” przedmiotowi – przy czym bohaterowie dobrzy powinni to zrobić przy pomocy własnych sił witalnych a źli mogą w tym celu złożyć dla broni „ofiare”, kapiąc ją w świeżej krwi, z dopiero co zabitych ofiar. Jeśli bohater nie chce żywobroni zapłacić trybutu z ENŻ, może to zrobić przy pomocy Potencjału Umysłowego lub Magicznego. Jednak koszt w PUm jest 5-krotnie wyższy, a w PM 10-krotnie.

W momencie, gdy żywobroni zostanie „podniesiona” na Drugi Stopień Magii – na stałe „żywa” się z użytkownikiem. Choć na tym „poziomie” nie dysponuje specjalnymi cechami (poza – oczywiście – standardowymi właściwościami magicznych przedmiotów), od czasu do czasu może się porozumiewać z bohaterem. A jest to wbrew pozorom bardzo potężny dar – gdyż żywobroni nie tylko może dysponować całą wiedzą swego twórcy (dzięki jego zaklętej duszy, która te informacje pamięta), ale i doświadczeniem poprzednich użytkowników – jeśli oczywiście tacy byli. Tylko od MG zależy, jakie, i kiedy, informacje zostaną udostępnione bohaterowi.

Począwszy od III-go Stopnia Magii żywobroni zaczyna zdobywać magiczne cechy – a im więcej będzie miała PD, tym więcej będzie się tych mocy pojawiało. Najczęściej moce te będą odzwierciedlały umiejętności i zdolności, którymi dysponował „dawca” duszy za życia. Może np. obdarzać użytkownika (na czas używania przedmiotu) kilkoma PU jakiejś umiejętności profesjonalnej, zawodowej a nawet języka czy zdolności wrodzonej. Przy IV Stopniu mogą się nawet pojawić możliwości rzucania przy pomocy żywobroni jakiś czarów – jeśli i „dawca” potrafił się takimi posługiwać. W momencie, gdy żywobroni osiągnie V Stopień – zyskuje nie tylko wszystkie właściwości typowe, dla innych artefaktów – ale również mogą się pojawić jakieś wyjątkowo potężne moce np. zdolność przywoływania zjawy „dawcy” – lub nawet poprzednich użytkowników. Niektóre żywobronie mogą posiadać moc samodzielnego przemieszczania się (np. przy pomocy lewitacji), tak, by mogła walczyć samodzielnie przez kilka chwil. Trzeba jednak pamiętać, że żywobronie mogą być bardzo „zazdrosne” o inne oręża – szczególnie magiczne. Dlatego z tego rodzaju mocami trzeba uważać – bo złośliwy żywopredmiot może wykorzystać je do pozbycia się „konkurencji”.

W momencie nowego dostrajania żywobroni zwykle traci swe wszystkie dotychczasowe moce. Potrafi je jednak pamiętać – lub przypomnieć sobie – jeśli sama tego będzie chciała (gdy np. do życia przywrócony zostanie jeden z jej dawnych użytkowników, którego

bardzo lubiła, a który ponownie ją odnalazł). Może się zdarzyć, że każdy z użytkowników będzie miał do dyspozycji inny zestaw mocy żywobroni – ale równie dobrze niektóre z nich mogą się powtarzać u wszystkich.

Na podstawie wszystkich powyższych informacji MG może wykreować inne rodzaje żywopredmiotów, np. żywobronie, żywoamulety. Należy jednak pamiętać o zmianie sposobu zdobywania PD, ponieważ raczej trudno, że zbroja magiczna otrzymywała je za każdego zabitego wroga – raczej tylko za takiego, który trafił jej użytkownika (dzięki czemu miała ona okazję ochronić go przed ranami wywołanymi takim ciosem).

„[...] Poznać i opanować można tylko moc własną, tę tylko, która jest ze mnie, w moim jest ciele, w myślach jest moich, dla mnie i we mnie powstaje. Taka tylko moc albowiem bezpieczną być może, taką moc tylko w formy dynamicznie zgrabnie zakląć można – taka tylko bowiem forma najpotężniejszą postacią Związanych Strumieni Magicznej Energii jawić się może. [...]”
fragment manuskryptów jaszczurzego maga Xilastatusa Czarodzieja

CZARY I INNE FORMY MAGII



U zarania czasów, gdy dopiero zaczęto badać tajemnice magii, poczyniono spostrzeżenia, iż formy, w jakie magię można zaklinać – potrafią przybierać kilka specyficznych ukierunkowań. Każde zaś z tych ukierunkowań – swym efektem, jaki wywołuje (np. po rzuceniu czaru) – odnosi swą działalność do jednej z trzech, elementarnych esencji moralno-etycznych, jakie w uniwersum „KC” istnieją. Są to swego rodzaju typy magii, dzięki którym efekty owe można w pewien wielce uproszczony sposób – zwykle na użytek mędrców i kronikarzy – „skatalogować”, charakteryzując właśnie ów związek. I tak mamy Białą Magię – która odwołując się w działaniu do esencji Dobra, dobro tylko czynić powinna – a w każdym razie – nie powinna w żadnym wypadku krzywdzić nikogo i niczego. Jest przeciwieństwem jest zaś Czarna Magia, która, będąc związaną z esencją Zła, ma wszystkie możliwe cechy,

jakie z owe „nikczemnej” potęgi wynikają. Nie tylko może szkodzić i krzywdzić, ale i siłą podporządkowywać, łamać prawa boskie i ziemskie – o ile oczywiście ten, kto jej używa, potrafi taką potęgę okiełznać i ponieść jej konsekwencje. Na końcu mamy zaś najbardziej tajemniczą i niedostępną ze wszystkich – Magię Hermetyczną, która nierozdzielnie związana jest z esencją Obojętności. Nie tylko w swej naturze wznosi się ponad ów archaiczny i niepraktyczny podział na Dobro i Zło – to co białe i co czarne – ale w dodatku zdaje się w ogóle nie zajmować zagadnieniami, które większość Ras Inteligentnych uważa za podstawowe i elementarne. Jest ona – jakbyśmy mogli powiedzieć (u nas, w świecie rzeczywistym) *eviva l'arte* – sztuką dla samej sztuki, samodoskonalącą się dziedziną magii, która skupia się tylko na tym, co dla samej magii jest ważne. W czasach mitycznych, przed początkiem historii – gdy uniwersum dopiero zaczęło się kształtować, w czasach Gwiezdných Exodusów, wojen Ras Kolonizatorów z bestiami młodego wszechświata, w erze sporów i waśni między bogami a tytanami – w okresie, gdy Ojcowie Bogów zaczęli już odchodzić w Niepamięć – w owych młodych, wspaniałych czasach istniały ponoć jeszcze trzy inne dziedziny magii. Niesłuchanie potężniejsze – które połączone – potrafiły dorównywać (a czasem nawet przewyższać) potęgę wnikającą z Istoty Boskości. Owa magia odwoływała się bowiem do czegoś więcej, niż tylko błahych sporów stworzeń Rozumnych o naturę moralności. Ona odwoływała się do podstawowych praw, rządzących istotą wszelkiego istnienia – do Zmiany (czyli chaosu), do Porządku (czyli prawa) oraz do Równowagi (czyli neutralności). Stąd też jej moc była ogromna i niewyobrażalna – w każdym razie w porównaniu z tą nikłą cząstką magii, do jakiej dostęp można zyskać obecnie. Zapomniano dziś już nazwy, jakimi owe typy magii zwykło się określać, zapomniano tajemnice ich tworzenia, nikt już nie pamięta sekretów właściwego tkania i łączenia owych



„imponderabilistów”. Jedyłą, marną namiastką – jaką czasem można spotkać na Orchii – owych potężnych tworców – są formuły czarów antycznych, niesłuchanie rzadkich i wyjątkowych, w rozumieniu Istot Inteligentnych, zakazanych form, które bluźnierczo wykradają samym swym istnieniem sekrety i właściwości należne bogom. Zaś dalekim, głuchym i nikiem echem Magii Imponderabilistycznej jest to, co przyjęło się powszechnie nazywać magią klerykańską, ta jedna bowiem posiada jeszcze – niczym iskrę stworzenia – małe ułamek wszystkich trzech Połączonych Esencji Pierwszych, zanieczyszczona jest jednak niesamowicie Esencjami moralnymi, i przez to jej moc w żadnym wypadku nie może dorównywać owej magii z przed setek eonów lat. Choć wciąż, w pewnych aspektach, wydaje się być znacznie potężniejsza od klasycznej magii czarodziejskiej – kiedy bowiem kleryka tworzyć i budować potrafi, ta druga na zniszczeniu i burzeniu się głównie opiera.

Oczywiście w uniwersum „KC” nie istnieje coś takiego jak szkoły magii – ponieważ – jak już wspomniano wcześniej, owe typy magii nie stanowią żadnej, oficjalnej systematyki, zostały wymyślone (a raczej określone) jako pewnego rodzaju konwencja, mająca być narzędziem upraszczającym intelektualny aparat poznawczy. Tak bowiem w rzeczywistości, to każdy czar (czy inna forma magii) opiera się w rzeczywistości o tzw. domenę – czyli rzeczywisty czynnik, którego efekt wywołuje (np. elektryczność, halucynację, zimno, petryfikację, itd.). Trudno jest jednak laikowi (lub początkującemu czarodziejowi, który dopiero co zaczął naukę, wyrwany z jakiejś zabitej dziurami wiochy) wytłumaczyć wszelkie zawiłości takiego efektu magicznego – przecież znacznie prościej jest powiedzieć, że dany czar jest emanacją takiej a takiej ilości Białej Magii i takiej a nie innej domieszki Magii Hermetycznej – nieprawdaż? Poza tym bądźmy szczerzy – w czasach obecnych nie istnieją już prawie żadne profesje, które dotrzymałyby wierności jednemu typowi magii. Takimi wyjątkami są chyba jedynie magowie – którzy wciąż zajmują się tylko i wyłącznie Magią Hermetyczną, oraz czarnoksiężnicy – z oczywistych względów od tysięcy obracający się w kręgu Czarnej Magii. Już nawet mistrzowie Białej Magii – iluzjoniści – nie potrafili dochować wierności swej Pięknej Pani. W jakimś ograniczonym zakresie tą Białą Magią posługują się mnisi – no ale wiadomo, iż oni opierają się o Imponderabilistykę i łaskę boskiego transcendentalizmu.

Ponieważ techniki i procedury rzucania czarów oraz posługiwania się magią zostały już wyczerpująco opisane wcześniej, w tej części zajmiemy się konkretnymi opisami formuł magicznych. Zaprezentowane one zostaną w kolejności wynikającej z dotychczasowego następowania poszczególnych kast. Na początku znajdziecie więc pośrednie formy magii – te, którymi posługują się wyjątkowi przedstawiciele kast nie-magicznych, a które nie mają swej prawdziwej postaci – tzn. że rzucają się tylko przy pomocy umiejętności adaptacyjnych, danej profesji dostępnych. Dalej dopiero znajdują się formy magii dynamicznej – czyli czary właściwe profesjom magicznym, zaś na samym końcu znajdziecie opisy form magii statycznej w postaci Runów. Zanim jednak do tego przejdziemy,



zaprezentujemy metody samodzielnego tworzenia własnych czarów – dla zainteresowanych tym zagadnieniem uczestników (jak i dla prowadzącego).

TWORZENIE NOWYCH CZARÓW

KASTA CZARODZIEJSKA

Gracz powinien najpierw uzgodnić opis nowego czaru z Prowadzącym. Opis powinien być dokładny, sporządzony według wzoru opisów czarów z podręcznika, w szczególności uwzględniający:

- metryczkę czaru – zawierającą nazwę, Krąg Magii (trudności), koszt w PM wraz ze szczegółowymi zasadami (jeśli PM można wydatkować w jakiś szczególny sposób – np. modulując moc czaru), zasięg, obszar działania, czas rzucania i czas trwania czaru, wyszczególnienie i opis ew. rzutów obronnych;
- opis – szczegółowe przedstawienie sposobu działania i wywoływanych efektów itp.

MG powinien pilnować, aby rodzaj magii, który czar wykorzystuje (np. magia krzywdząca, a więc zła, magia lecznicza a więc pozytywna, dobra) zgadzał się z zasadami użytkowania magii, które zostały wyszczególnione w opisie profesji danego bohatera. Jeśli wszystko będzie się zgadzać a wszelkie formalności zostaną wypełnione, BG może przystąpić do magicznych badań nad nowym czarem.

Badania magiczne czarodzieje prowadzą w dobrze (czytaj: za duże pieniądze) urządzonych laboratoriach, najlepiej własnych – no bo, kto to widział, żeby szanujący się czarodziej np. pożyczał od kogoś albo wynajmował pracownię. Co najwyżej mógłby skorzystać z gościnności swego mentora (u którego szkoli się na POZ lub ukończył szkolenie profesyjne), jeśli nie boi się, że ten weźmie go za fajtłapę i nieudacznika, który nie umie stworzyć sobie własnego miejsca pracy. **Badania zajmują 1 tydzień/Krąg** trudności wymyślanego czaru.

Koszt przeprowadzania **eksperymentów** i badań wynosi przeciętnie **ok. 1000 szt.zł./Krąg** czaru. **Zgromadzenie** odpowiedniej **literatury** fachowej (odpowiednie do danego rodzaju czaru księgi i pergaminy) bądź przez ich kupno, bądź wykonanie odpisów może kosztować **od 100 do 1000 szt.zł.** W czasie prac badawczych konieczne jest przeprowadzenie eksperymentów magicznych, co wymaga wydatkowania na ten cel odpowiedniej ilości Potencjału Magicznego: **1k10 PM/Krąg czaru + 300% PM** przewidzianych (patrz ustalona przez MG metryczka formuły) **kosztów** rzucenia nowego czaru. Czas potrzebny na ew. regenerowanie, pozyskiwanie, przelewanie osobistego PM, doładowywanie amuletów itd. wydłuża odpowiednio podany okres badań. Przynajmniej dwukrotnie w czasie badań czarodziej musi dysponować dostateczną ilością PM dla zaspokojenia przewidywanych kosztów rzucenia opracowywanego czaru.

Posiadanie tajnych, sekretnych lub rzadkich ksiąg (szczególnie magicznych) i rozpraw o magii może wydatnie obniżyć koszt badań (od 30% do 50%, a w niektórych, wyjątkowych wypadkach nawet do 80% – np. dostęp do *Necronomiconu* przy pracy nad czarnoksięskim zaklęciem z dziedziny nekromancji) oraz zmniejszyć ilość PM, potrzebnego do eksperymentów o 10% do 30% (wyjątkowo o 50%).

Po przeprowadzeniu wszystkich badań bohater wykonuje **rzut % na 1/10 sumy UM i INT**. Jeśli wynik był udany, BG udaje się skonstruować nowy czar. Jeśli próba się nie powiedzie, prace mogą być kontynuowane, aż do skutku – kolejne rzuty testowe co tydzień – oczywiście muszą być ponoszone odpowiednie koszty. Szacunkowo można je wyliczyć dzieląc dotychczas poniesione wydatki złota i PM przez liczbę tygodni poświęconych na badania.

Wyjątkowo można pozwolić na poprowadzenie badań prowadzących do nikąd, ale uczestnikom na pewno byłoby przyjemniej, gdyby pracami nad perpetuum mobile zajmowali się BN, a nie prowadzeni przez nich.

KASTA KLERYCKA

Opis i warunki poszukiwanego czaru ustala się z MG analogicznie jak w przypadku formuł czarodziejskich. Wymyślone przez kłeryka czary – czyli te, które nie zostały mu objawione przez siły wyższe – są zwane czarami rzadkimi. Łatwo je rozpoznać, ponieważ jako jedno z niewielu formuł kłeryckich są przechowywane w postaci pisemnej.

Kłeryk, który pragnie skonstruować nowe zaklęcie udaje się do samotni lub w inny sposób izoluje się od otoczenia, aby wyciszyć swój umysł i otworzyć go na łaskę oświecenia w badaniach. Oddaje się w tym czasie modlitwom i kontemplacją, które mają za zdanie pomóc mu w lepszym zrozumieniu znanej dotychczas magii. Stara się wymyślić nowe rekombinacje znanych formuł, próbując dostrzec nowe, pomijane dotychczas w praktyce możliwości, przypominając sobie i drobiazgowo roztrząsając wszelkie dostrzeżone wcześniej przy rzucaniu czarów anomalie, które – na chwałę swej wiary – można by rozwinąć w nowe zaklęcia.

Zajmuje to bardzo dużo czasu – **3 tygodnie/Krąg** trudności czaru. Przez ten cały czas wymagany jest absolutny spokój. Poza tym potrzebne jest

przeprowadzenie odpowiednich ćwiczeń z energią magiczną, zajmujących **dotatkowy 1 tydzień**. Ćwiczenia te **wymagają** do użycia PM w ilości **5k10 PM/Krağ** trudności czaru + **250% przewidywanego kosztu formuły**. Co najmniej raz kapłan musi dysponować ilością PM dostateczną do rzucenia owego czaru. Czas potrzebny na ew. odzyskiwanie PM jest również doliczany osobno.

Odpowiednie studia nad księgami religijnymi i zapiskami o magii mogą skrócić czas potrzebny na wypracowanie nowego czaru o 5% do 10%. Dostęp do rzadkich ksiąg, sekretnych skryptów i rzadkich traktatów filozoficzno-magicznych może ten czas skrócić nawet o 15-20%. W szczególnych przypadkach (np. dostęp do prywatnego księgozbioru jakiegoś wysokiego hierarchią duchownego) czas może ulec skróceniu nawet o 30-40%.

Po poświęceniu właściwego czasu rozmyślaniom nad nawą formułą przychodzi czas na próby. Trzeba wykonać wówczas **rzut % na 1/10 (UM + WD)**. Powodzenie oznacza skonstruowanie nowego czaru. W przeciwnym przypadku należy powtórzyć medytacje i rozważania – aż do skutku. Każdy kolejny test przeprowadza się po 2 tygodniach – trzeba pamiętać o odpowiednich kosztach PM.

Nie słyszano jednak, aby jakiś kleryk trwonił swój cenny czas (który przecież mógłby przeznaczyć na bardziej produktywną służbę swej religii) na próby wymyślenia bezsensownego i niemożliwego czaru...

KASTY NIEMAGICZNE

Ci przedstawiciele kast nie-magicznych, którzy posiadają własne, unikalne formuły magiczne (np. wiedźmińskie znaki, rytuały templariuszy) nie mogą samemu opracowywać nowych formuł magicznych, które w takową postać mogłoby zaadaptować. Nawet jeśli należą do profesji, która o magii wie dosyć sporo – np. archeolog czy hermeneutyk, gdyż należy pamiętać, że nawet jeśli w zamierzchłej przeszłości rzeczywiście byli członkami kast magicznych, to przecież już dawno – i to całkiem świadomie – porzucili magię na rzecz bardziej „przyziemnych” umiejętności i narzędzi badawczych.

Z tego też powodu, gdyby w głowie takiej istoty zrodziła się koncepcja opracowania jakiegoś udoskonalonego czaru adaptowanego specjalnie dla swej profesji – musiałby w tym celu udać się do właściwego przedstawiciela kasty magicznej (np. maga) i poprosić go o pomoc (a właściwie: odwalenie czarnej roboty). Z oczywistych względów – taki „pomocnik” raczej niechętnie podejrze do tej prośby. Przede wszystkim żal mu jest marnować czas i energię (nawet jeśli za wszystko zapłaci zainteresowany) na opracowanie formuły magicznej, z której na dobrą sprawę, skorzysta tylko (co najwyżej) on (jako twórca) i jego „zleceniodawca (jako osoba adaptująca), a coś takiego mija się z celem. Stąd też przypadki pomocy są marginalne. Zresztą przedstawiciele profesji magicznych zazdrośnie strzegą swych sekretów, w końcu członkowie kast nie-magicznych z innych źródeł czerpią swą potęgę – i zbytek uposażanie ich w nową magię nie leży w niczym interesie. Sytuacje, gdy specjalista wyrazi zgodę powinny być więc wyjątkowymi. Prowadzący może je dopuścić jako pewnego rodzaju nagrodę – i to za naprawdę wybitne osiągnięcia. Mało tego – taki przypadek powinien mieć miejsce co najwyżej raz w

całej karierze przedstawiciela niemagicznej profesji. W dodatku zainteresowany powinien zapłacić pieniądze (lub ich równowartość w naturze, pod postacią jakiś przedmiotów magicznych, rzadkich substancji czy komponentów, tajemnych ksiąg itp.) pokrywające 5-cio (lub nawet 10-cio) krotność ceny całego przedsięwzięcia – w dodatku powinien samodzielnie zgromadzić cały, wymagany do procesu PM, najlepiej żeby sam stał się „żywym” źródłem mocy – w końcu to jemu najbardziej zależy...

FORMUŁY CZARÓW

Opisane w poniższej części formuły magiczne nie są oczywiście jedynymi, jakie istnieją w uniwersum „KC”. Wiele z nich zapomniano jeszcze w zamierzchłych czasach – czekają na ponowne odkrycie, strzegąc swą mocą grobowców starożytnych władców magii. Inne dopiero powstają – dzięki magicznej energii, która jest moźolnie ujarzmiana przez doświadczonych czarodziejów w zaciszu ich pracowni. Tylko od samych bohaterów zależy, jak wiele z tych czarów zdołają poznać, i czy posiadają moc niezbędną do ich wykorzystania...

Zamieszczone dalej formuły należą do tzw. kanonu, a więc są czarami najczęściej spotykanymi i używanymi przed przedstawicielami danych profesji – choć oczywiście ze względów, o których wspominaliśmy przy okazji tworzenia nowych czarów na potrzeby kast niemagicznych – raczej trudno spodziewać się, by gdzieś istniały jakieś nowe albo nieznanne wiedźmińskie znaki czy rytuały historiozofii.

Każdy z czarów jest opisany wedle następującego schematu:

NAZWA CZARU

Jest to powszechnie używana nazwa formuły czaru, wraz z ogólnym określeniem (w nawiasie) do jakiego rodzaju domeny magii należy; ma to bowiem decydujące znaczenie przy określaniu odporności, w stosunku do której należy wykonać rzut obronny, jeśli nie jest to wyraźnie zaznaczone w opisie;

Krağ

również podany w nawiasie, za nazwą czaru; owa



liczba określa do którego Kręgu Magii (trudności) należy dana formuła – co już nie raz powtarzaliśmy, i powtórzmy ponownie – nie wolno używać ani poznawać czarów z wyższych Kręgów, niż te dostępne naszej profesji na obecnym POZ.

KOSZT

Jest to ilość Potencjału Magicznego, zużywana do prawidłowego rzucenia czaru.

CZAS rzucania czaru...

Czas, który jest potrzebny, aby dokończyć poprawnie formułę zawiązywania strumieni PM w efekt czaru (w czasie, kiedy nie można robić nic innego, poza tą czynnością); podobnie jak w pozostałych rodzajach czynności – dla czarowania przyjmuje się następującą stratyfikację czasową:

1 godzina = 60 minut

1 minuta = 6 rund

1 runda = 10 sekund

przy czym, ustalenie, że 1 runda jest równa dziesięciu sekundom ma jedynie orientacyjny charakter, niezbędny przy ustalaniu wyższych jednostek czasu; zazwyczaj przyjmuje się podział rundy, analogiczny do tego, jaki stosuje się w walce – na segmenty szybkości (1 sg = 10 pkt. akt. SZ), więc obliczanie czasu rzucania czaru w takich przypadkach jest podobne do ustalania Opóźnienia ataku bronią (patrz rozdział dotyczący **Walki**);

... i trwania czaru

kolejna wartość (w analogicznych jednostkach jw.), umieszczona w nawiasie, za czasem rzucania czaru; jest podano osobno przy każdym czarze – a ew. modyfikacje tej wartości są szczegółowo opisane w opisie działania formuły magicznej; jeżeli napisano, iż czas trwania wynosi **0**, tzn. że czar ma działanie natychmiastowe i zwykle – jednorazowe.

ZASIĘG

Zasięg działania czaru (tzn. maksymalna odległość od czarującego, w jakiej może zadziałać dana formuła) – zależy on od wysokości UM czarującego; zasięgi są podzielone w następujący sposób:

dotyk – czarujący musi dotykać (niekoniecznie przez „gołą skórę”) istoty (celu), na którą chce rzucić czar;

bliski – odległość max. 1/10 UM czarującego, liczone w metrach;

średni/normalny – odległość max. 1/2 UM czarującego, liczona w metrach;

daleki – odległość równa pełnym UM czarującego, liczona w metrach.

OBSZAR

Czar może działać na określoną przestrzeń, pole (czyli obszar terenu o pow. 2 metrów kwadratowych – kwadrat, a właściwie czasami sześciąt, o boku liczącym 2m) liczbę istot lub przedmiotów itp. – może być to też dodatkowo wyszczególnione przy opisie czaru (jeśli w tej rubryce zaznaczono **spec.**); jeśli napisano, iż obszarem jest **czarujący** – to znaczy, że czar można rzucić tylko na tego, kto właśnie tą formułę rzuca i na nikogo innego;

OPIS

Tu zamieszczony jest dokładny opis działania czaru – to jakie efekty ma wywoływać, jakiego rodzaju i jak silne, znajdują się tu też wszystkie szczegóły dotyczące dodatkowych informacji – które w poprzednich rubrykach zostały oznaczone jako

„spec.”; jeżeli jest niejasny w jakiś sposób, to wszystkie wątpliwości dotyczące skutków czaru, jego czasu, rzutów obronnych itp. rozstrzyga MG.

KASTA ŻOŁNIERSKA

WIEDZMIŃSKIE ZNAKI



„Krasnolud złożył się do ciosu, dzierżąc w ręku coś co wyglądało jak posrebrzana siekiera wojenna z żełżcem upstrzonym sekretnymi symbolami wyrysowanymi kredą, prawie w całości zamazanymi od zasychającej na płacyku serią przewrotów ku przodu i ani się obejrzałem a bestia została odrzucona do tyłu, pogromca zaś zastygł w półprzysiadzie z jedną ręką wyciągniętą do przodu, złożoną w jakimś dziwnym geście. Potem wszystko wydarzyło się błyskawicznie – dłoń dzierżąca toporek wzniosła się do zadania decydującego ciosu i broń poszybowała, wywijając w powietrzu, ze świstem zmierając ku czerepowi bestii... [...]”

fragment opowieści El Simonydesa z Tagar, gnomiego wędrowca trubadura

ZNAK AARD (Specjalny, I Krąg)

KOSZT PM: 1 + spec.

CZAS: 1 sg [0]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 obiekt

OPIS: Dzięki tej formule można pchnąć (przyłożyć) w jakimś kierunku siłę kinetyczną. Dzięki tej sile (działającej na zasadzie telekinezy) można bez problemu przemieszczać obiekty o wadze wartości 1/5 UM (liczonej w pkt. SF). Obiekty można przemieszczać z maksymalną prędkością 1/10 SZ – na odległość 1km + 1m/POZ charakternika.

Do przemieszczania cięższych przedmiotów należy użyć dodatkowej energii w ilości 1 PM/10 pkt. SF nadliczbowej wagi obiektu. Formuły tej można użyć także przeciw istotom. Każda, która stanie się celem znaku, musi wykonać test akt. ZR (zmniejszonej o standardową AODp), lub zostanie obalona i przemieszczona wybranym przez wiedźmina kierunkiem.

Jeśli znak zostanie użyty do zamortyzowania 1 ciosu (np. broni), to każdy, użyty PM zneutralizuje 4 pkt. SF wroga (czyli 1 pkt. Obrażeń).

ZNAK DAAN (Specjalny, I Krąg)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 sg [0]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: czarujący

OPIS: Formuła ta powstała jako zaawansowana, odwrócona i wzmocniona wersja **Znaku Aard**, jest tak wysoce wyspecjalizowana, iż można jej użyć do zamortyzowania dowolnych, fizycznych obrażeń. Każde 2 UM pozwalają zneutralizować 1 pkt. Obraż.

ZNAK IGNI (Ogień, II Krąg)

KOSZT PM: 2 (+ ew. spec.)

CZAS: 1 sg [1k5 rund + runda/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: dłoń czarującego

OPIS: Dzięki tej formule na dłoni (w wybranym miejscu) materializuje się mały ogień, którym można zapalać łatwopalne substancje (lub przepalać takowe materiały).

Może też posłużyć za źródło światła w promieniu zasięgu. Odpowiednio zaawansowany użytkownik potrafi nawet nim ranić 1k10 Obraż/każde, pełne 5 POZ (w każdej rundzie bezpośredniego kontaktu). Udana obrona dziesięciokrotnie zmniejsza rany. Zamiast ranić istoty – można uszkadzać/topić przedmioty, które są wykonane z materiałów bardziej odpornych na ogień. Każde dodatkowe 2 PM zadają 1 pkt. uszkodzeń. W ten sposób można prowizorycznie „zespawać” pęknięty miecz, czy zasklepić szklane naczynie.

ZNAK YRDEEN (Zakłęcie, II Krag)

KOSZT PM: 2 + spec.

CZAS: 1 runda [1k6 godzin + 1 godzina/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1m³ + 1m³/POZ

OPIS: Wiedźmin kreśli na danej powierzchni/obszarze niematerialny, widoczny tylko dla niego Znak Zamknięcia. Powoduje to zamknięcie i niemożliwość normalnego (niemagicznego) otwarcia obiektu o odpowiedniej objętości (np. zamka, drzwi, szkatułki, sarkofagu, itp.). Na każdy następny metr sześcienny ponad pierwszy potrzeba wydać dodatkowe 2 PM. Charakternik może zakończyć działanie znaku „zamazując” eteralny symbol.

ZNAK AKSJI (Sugestia, III Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 3 sg [10k10 rund + 10 rund/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: sfera wokół charakternika, o promieniu 1k3m + 1m/POZ

OPIS: Wszystkie istoty, które znalazły się w polu działania znaku, jeśli nie powiedzie się im obrona (Odp. nr 2 pomniejszona o standardową AOdp), natychmiast się uspokajają (nie wykonują żadnych wrogo nastawionych do wiedźmina czynów, mija im także strach lub przerażenie – jeśli w momencie rzucania znaku bały się czegoś) i będą traktowały wiedźmina jakby miał względem nich dwukrotnie większą CH. Pozostanie w sferze działania czaru oznacza, że delikwenci będą się spokojnie zachowywać przez cały czas działania czaru. Wyjście ze sfery też powoduje, że będą się spokojnie zachowywać przez okres trwania sfery, ale co rundę muszą rzucać na odparcie znaku. Osoby pozostające pod wpływem działania sfery są przez 10 rund odporne na strach i szok oraz nie otrzymują Punktów Obłądu.

ZNAK MORJON (Energia, III Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 sg [specjalny]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1k10 istot w zasięgu przed czarującym

OPIS: Nakreślenie w powietrzu tego znaku powoduje wysłanie strumieni magicznego światła oślepiającego na 1 rundę osoby znajdujące się przed wiedźminem. Oślepienie będzie się utrzymywało przez 2k5 rund/3 POZ jeśli ofiary nie wykonają udanej obrony. Niektórym martwiakom i wrażliwym na światło istotom znak może zadać nawet 10k100 obrażeń.

ZNAK QUEN (Energia, IV Krag)

KOSZT PM: 25

CZAS: 3 sg [1k3 rundy + 1 runda/3 POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: sfera o promieniu 0,5 m + 0,5 m/POZ

OPIS: Złożenie znaku powoduje otoczenie danego obszaru/istoty sferą niewidzialnego pola siłowego. Pole odbija w czasie trwania wszystkie rzucone weń pociski. Istoty znajdujące się wewnątrz sfery mają premię do obrony bliskiej w wysokości 50 pkt. Pole ochronne chroni też przed bronią obszarową ale nie chroni w żaden sposób przed czarami.

ZNAK ZIRAEEL (Specjalny, IV Krag)

KOSZT PM: 2 + spec.

CZAS: 4 sg [specjalny]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 pociski

OPIS: Za pomocą tego znaku można nasączyć PM 1 niemagiczny pocisk. Można go nasączyć 5 PM + 5 PM/POZ. PM będzie utrzymywał się przez okres równy 1/10 UM liczony w rundach. Tak nasączony pocisk nie ma żadnych specjalnych premii, ale traktowany jest jako magiczny I stopnia. Po dotarciu do celu oprócz zadania zwykłych obrażeń eksploduje PM. Każdy 1 PM może zadać nawet 10 pkt Obraż.

ZNAK HELIOTROPU (Specjalny, V Krag)

KOSZT PM: spec.

CZAS: 5 sg [0]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: specjalny

OPIS: Znak ten jest w stanie odbić każdy czar rzucony na wiedźmina (o ile rzucający czar nie posiada 5-krotnie wyższych od wiedźmina UM) za wyjątkiem czarów obszarowych. Ilość PM wydana na złożenie znaku równa jest ilości PM zużytych do rzucenia czaru + 10% tej wartości.

ZNAK KARS (Gaz, V Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 3 sg [1k10 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: czarujący

OPIS: Dzięki temu znakowi przez połowę czasu trwania czaru wiedźmin może oddychać bez tlenu (nawet w próżni), a przez następną część czasu dostaje bonus do odporności na gazy i wyziewy w wys. 5k10 + 20pkt.

ZNAK KLASH (Zakłęcie, VI Krag)

KOSZT PM: 50 + 3k50

CZAS: 1k6 rund [1k10 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 egzemplarz broni

OPIS: Wiedźmin kreśli na broni kredą Znak Miecza. Dzięki temu broń (w czasie trwania czaru) zawsze zrani każdą istotę, nawet, jeżeli przed nakreśleniem znaku broń była słaba (magicznie). Wyjątek stanowią istoty, na które potrzeba broni ze specjalnego metalu (np. srebra) lub istoty, które są odporne na typ obrażeń zadawanych przez broń.

ZNAK HARANU (Energia, VI Krag)

KOSZT PM: 12

CZAS: 4 sg [1 runda + 1 runda/3 POZ]

ZASIĘG: spec.

OBSZAR: następna użyta formuła magiczna

OPIS: Użycie tego znaku spowoduje, że następny czar, którego zaraz po nim użyje charakternik, zyska dwukrotnie większą Antyodporność (dotyczy to także wszelkich niestandardowych, ujemnych modyfikato-rów do Odp., jeżeli w opisie czaru takie się znajdują).

ZNAK KSHANU (Zakłęcie, VII Krag)

KOSZT PM: 50

CZAS: 1 runda [6k10 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: jeden cel (pancerz, stworzenie)

OPIS: Charakternik przy pomocy tego znaku naznacza na odległość lub bezpośrednio pancierz 1 wybranej przez siebie istoty (też siebie) Znakiem Zbroi. Przez cały czas trwania czaru pancierz należy traktować jak magiczny I kategorii. Jeśli był magiczny przed rzuceniem znaku to znak podnosi o jeden jego rangę. Oczywiście żadna zbroja nie nabierze od

tego właściwości prawdziwie magicznego pancerza, ale magia znaku zwiększa WYP i OB o 5k10 pkt, oraz zmniejsza o 1 klasę ograniczenia ZR lub SZ. W przypadku istoty nie posiadającej pancerza bojowego (np. tylko w skórach, szatach itp.) znak zadziała dwukrotnie słabiej. Dla istot bez zewnętrznej zbroi, ale posiadających naturalne wyparowania skóry (tusek, chitynowego pancerzyka itp.) czar działa normalnie.

ZNAK RONROSCOR (Specjalny, VII Krąg)

KOSZT PM: 30 + 2k10

CZAS: 6 sg [0]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: spec.

OPIS: Składając ten znak, charakternik posuwa w kierunku celu kulę psychokinetycznej energii. W przypadku ataku na jakąś istotę kula wybucha zadając 10k10 + 15/POZ obrażeń od ognia, energii specjalnej, elektryczności, gravimagnetyzmu, kwasu lub gazu. Wybierany jest tylko jeden z w/w czynników, ten na który ofiara ma najniższą Odporność.

W przypadku przedmiotów (materii nieożywionej) czar zadaje 10k10 pkt. uszkodzeń. W przypadku przedmiotów delikatnych i kruchych należy wykonać rzut (na połowę WT) czy dany przedmiot nie uległ roztrzaskaniu.

ZNAK DAR-DHU (Specjalny, VIII Krąg)

KOSZT PM: 35

CZAS: 7 sg [0]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: przestrzeń przed czarującym o polu trójkąta równobocznego (wysokość trójkąta równa zasięgowi)

OPIS: Znak powoduje nagły podmuch eteralnej energii po w/w polu. Każda istota znajdującą się w polu działania musi rzucić na 1/2 Odp nr 5. Nieudany rzut oznacza, że ofiara na czas 10k10 rund opada z sił życiowych (-50% do SF, ZR, SZ, UM, EnŻyc; -25% do wszystkich odporności). Udany rzut oznacza ogłuszenie na czas k5 rund.

ZNAK MIRAG-HOO (Zakłęcie, VIII Krąg)

KOSZT PM: 60

CZAS: 1 sg [0]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 cel (istota/przedmiot)

OPIS: Nakreślenie znaku pozwala wiedźminowi teleportować w dowolne miejsce (które już widział) wybraną istotę rzecz lub samego siebie. Miejsce docelowe musi się znajdować w promieniu 20k10m + 50/POZ. W przypadku przekroczenia tej odległości za każdy dodatkowe 10m trzeba wydatkować 1 PM. Istoty, które nie chcą aby je teleportowano mogą bronić się połową Odp nr 5. Jeśli im się uda, to znak nie wywarł na nie wpływu. Jeśli jednak wiedźminowi uda się takiego „opornego” delikwenta teleportować to musi takowa „ofiara” bronić się przed polimorfją. Niepowodzenie oznacza, że postać nie zdążyła się zmaterializować i zostaje unicestwiona.

Osoby teleportowane w dane miejsce (dzieje się to w następnej rundzie po złożeniu znaku) są wyczerpane i nie mogą przez kolejną rundę podejmować żadnych działań.

ZNAK TAKRA (Strach, IX Krąg)

KOSZT PM: 60

CZAS: 4 sg [10k10 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: czarujący

OPIS: Formuła powoduje, iż rysy wiedźmina przybierają tak straszliwie demoniczne rysy, że każdy kto go zobaczy musi wykonać rzut obronny na 1/5 sumy (Odp nr 2 + Odp nr 4). Nieudany rzut oznacza śmierć ze strachu. Udany rzut oznacza, że postać otrzymuje 5k10 PO i przez 2k6 rund pozostaje sparaliżowana strachem. Czar może nie działać

(decyzja MG) na istoty o INT i MD niższej niż 15 lub istoty jeszcze brzydsze od wiedźmina.

ZNAK OSOCS (Elektryczność, IX Krąg)

KOSZT PM: 150

CZAS: 9 sg [0]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: spec.

OPIS: Złożenie znaku powoduje, że w promieniu pierwszych 1k6m przed wiedźminem rozsyłane zostają prądy wyładowań elektrycznych. Każdy, kto znalazł się w sferze działania czaru zostaje trafiony 1 wyładowaniem elektrycznym (błyskawicą). Każde wyładowanie może zadać 20k10 + 20/POZ Obraż. Jeżeli po za strefą oddziaływania znajdują się jakieś istoty (ale nie poza zasięgiem czaru), to na nie także przeskakuje wyładowanie elektryczne zadając im 1/2 ran. Jeśli jeszcze za nimi znajdują się jakieś istoty (nie dalej niż 1 m/5POZ, nawet jeśli jest to już poza zasięgiem czaru) to kolejna przeskakująca błyskawica zadaje im 1/4 normalnych Obraż.

Czar ten rani istoty niematerialne i półmaterialne (oraz niewidzialne) nawet, jeśli wiedźmin nie widział ich w momencie rzucania czaru.

ZNAK AE-XAR (Specjalny, X Krąg)

KOSZT PM: 550

CZAS: 1 runda [spec.]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: ścieżka o długości 10m + 1m/POZ (szeroka na 1m + 1m/4 POZ)

OPIS: Znak ten wywołuje pojawienie się na określonej ścieżce Eteralnego Ognia – „żywej” cząstki Tarczy Elizjum, która płonie czystymi Strumieniami Potencjału. Ogień rozchodzi się od ścieżki we wszystkich kierunkach z szybkością 1/5 UM (liczone w m/rundę) – aż do granicy zasięgu czaru. Każdej istocie, która znalazła się w Eteralnym Ogniu, magia Elizjum zadaje (jednorazowo – ponowne wyjście i wejście w ogień niczym już nie grozi) 10k10 + 5/POZ Obraż. od magicznego ognia, 10k10+15 Obraż. od energii specjalnej, 5k10+5/POZ Obraż. od elektryczności, oraz 10k10 obrażeń od toksycznych wyziewów, które w postaci gęstego, nieprzeniknionego dymu unoszą się nad tą pożogą. Przedmiotom są zadawane uszkodzenia w wysokości 1/100 zsumowanej, średniej mocy raniącej. Dojście Eteralnego Ognia do granicy zasięgu powoduje, że z w/w szybkością zaczyna on gasnąć (począwszy od epicentrum – czyli ścieżki – aż do krańców).

Znak jest bardzo rzadko używany i tylko w ostateczności, ponieważ niesie ze sobą duże ryzyko – wszędzie bowiem tam, gdzie pojawił się Eteralny Ogień, przez 1k5 rund utrzymują się „chmury” promieniowania jonizującego – które żywym istotom grożą wywołaniem 1k5 mutacji popromiennych (nie przysługuje przed tym obrona).

ZNAK YANS (Zakłęcie, X Krąg)

KOSZT PM: 225

CZAS: 4 sg [1k6 rund + 1 runda/5 POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 istota

OPIS: Znak powoduje, iż wybrany cel zyskuje 10k5 % AMg na czas działania formuły, przy czym każda runda działania czaru obniża tę AMg o 1%.

ZNAK ANGHOR (Specjalny, I Krąg Specjalny)

KOSZT PM: 1250

CZAS: 1k10 rund [1k10 rund + 1 runda/5 POZ]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: spec.

OPIS: Znak ten tworzy w wybranym przez wiedźmina miejscu Wir Chaosium (bezwymiarowa brama w przestrzeni, o postaci nieskończenie cienkiej tafli czarnej, wirującej

puszki). Wiedźmin może tak skierować powierzchnię owej „bramy” aby spróbowała wciągnąć wybraną przez wiedźmina istotę. Jeśli istota nie wykona udanego rzutu na akt ZR (pomniejszoną o standardową AODp i dodatkowo 1/10 UM wiedźmina), to traci równowagę i zaczyna być wciągana w kierunku wiru z szybkością równą 1/4 UM wiedźmina. W każdej rundzie wciągania może spróbować przełamać moc czaru, ponawiając rzut.

Istota wciągnięta w wir zostaje przeniesiona w Prakontinuum. Jeśli nie uda jej się rzut obronny na 1/10 Odp nr 10, to zostaje zdeintegrowana. Powodzenie obrony oznacza, że Prakontinuum odrzuca intruza, „wypluwając” go w jakiejś obcej, przypadkowej Sferze (decyzja MG) – choć najczęściej będzie to Otchłań Demonów.

KASTA SPOŁECZNA

RYTUAŁY HISTORIOZOFICZNE



„Mędrzec zastygł, niczym w transie, a jedyne oznaki że jest jeszcze wśród nas myślą i uczynkiem były jego powolne ruchy, gdy z wielką nabożnością wodził palcami po ornamentach zbroi, żłobienie po żłobieniu, klejnot po klejnocie. W końcu przemówił: >>Byli tu... ooo tak... tysiąc lat temu... ścierając się w morderczym boju... wiele krwi, wiele śmierci...<<”

fragment opowieści El Simonydesa z Tagar, gnomiego wędrowca trubadura

PISMO WSZYSKICH ŚWIATÓW (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 runda [20 rund + 10 rund/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Ten, kto znajduje się pod wpływem tej formuły potrafi odczytać i zrozumieć napis, który został sporządzony w języku o stopniu trudności równym 1 PU na każde 30 UM archeologa. Jeśli zaś suma jego MD i INT przekracza 300, to może określić to, jak wiele czasu minęło od jego sporządzenia.

ŚWIATŁO OŚWIECENIA (Energia, I Krag)

KOSZT PM: 1 (ew. 5)

CZAS: 1 sg [15 rund + 15 rund/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: spec.

OPIS: Dzięki tej formule archeolog potrafi wykorzystać moc swojej wiedzy i rozumu do wytworzenia najprawdziwszego w świecie światła w postaci błyszczącej kuli energii, pozostającej na jego dłoni (rozświetla mrok w promieniu 1/10 MD w metrach, może też wysłać pojedynczy, skupiony strumień światła w jakimś kierunku na odległość 1/2 INT). Wydanie dodatkowych PM powoduje, że kula zawisnie w powietrzu w określonej przez czarującego odległości (i będzie się poruszać wraz z nim). Czar rzucony prosto w oczy (modyf. jak traf. sel.) ofiary powoduje, że ta działa przez 1 rundę w *Złych Warunkach* – lub przez resztę czasu w *Niesprzyjających*, jeśli nie powiodła się jej obrona przed

energiją lub jest wrażliwa na światło. Jeśli *Oświecenie* zostanie rzucone na jakąś część ciała nieumarłego – to zadaje mu co rundę 1k50 Obraż (nie przysługuje obrona).

BLASK FANTASTYCZNY (Petryfikacja, II Krag)

KOSZT PM: 4

CZAS: 1k10 rund [stały]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 kg substancji + 1 kg/POZ

OPIS: Używając tego czaru archeolog może przywrócić dawną świetność przedmiotowi, który przetrze np. szczoteczką, ściereczką, szmatką itp. Za zanieczyszczenia nie są uważane inne substancje osadzone na przedmiocie w chwili (mniej więcej) jego powstania. Tak więc malowidło na wazie, które wykonano tuż po wykonaniu naczyńia i miało stać się jego częścią, ozdobą, nie jest uważane za zanieczyszczenie, ale jeśli po kilku latach na emalię nałożono kolejną warstwę farby i kolejne malowidło – to zostanie ono już uznane za bруд.

NIESTRUDZONY WZROK (Zakłęcie, II Krag)

KOSZT PM: 2

CZAS: 2 sg [5 rund + 5 rund/POZ]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: zasięg wzroku 1 istoty

OPIS: Dzięki tej formule oczy archeologa dostrzegają więcej niż normalnie i znacznie wolniej się męczą. Pozwala mu to nie tylko dostrzegać kontury niewidzialnych postaci, ale i np. znacznie dłużej czytać, czytać przy zbyt słabym świetle, dostrzegać niewyraźne szczegóły (np. pisma) bez korzystania ze szkielek powiększających itp. W niektórych okolicznościach może mu to dawać pewne premie do umiejętności profesjonalnych (np. jakby miały wyższy PU).

ODEJŚCIE ŚMIERCI (Zakłęcie, III Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 3 sg [1k100 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: sfera o promieniu 1m/POZ

OPIS: Dzięki temu czarowi zatrzymana zostaje wszelka entropia i rozkład – co pozwala np. zabezpieczyć na pewien czas zwłoki przed gniciem, albo bezpiecznie przeglądać pisma wykonane z organicznych materiałów (np. papirusu), bez obawy, że rozpadną się w proch ze starości. Czar można także rzucić w sposób selektywny, tak by był zogniskowany wokół jakiegoś obiektu lub osoby (wtedy sfera będzie się poruszała razem z nim).

Każdy umarłak, który przekroczy tą sferę, zostanie natychmiast zatrzymany i odegnany – jeśli zaś będzie próbował ją sforsować, to w przypadku nieudanej obrony przed klątwami – zostaje zniszczony. Zogniskowanie czaru na martwiaku może spowodować jego całkowity paraliż (w przypadku nieudanej obrony).

SIEŁA TRĄGARZA (Zakłęcie, III Krag)

KOSZT PM: 25

CZAS: 3 sg [1 godzina/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 istota

OPIS: Czar ten jest bardzo przydatny przy prowadzeniu wykopalisk czy transportowaniu zabytków, ponieważ dwukrotnie zwiększa SF (i wszystkie wynikające z niej premie) celu. Jeśli jednak wykorzysta ją w sposób ofensywny (np. do walki), to po zakończeniu czasu trwania czaru zostanie postarzony o 1 rok. Czar jest co prawda kumulatywny z przedmiotami magicznymi czy miksturami, ale wielokrotne rzucanie go na tą samą osobę podczas trwania poprzedniego nie daje żadnego efektu.

PRZYWOŁANIE PRZESZŁOŚCI (Zakłęcie, IV Krag)

KOSZT PM: 80+10k10

CZAS: 1k100 rund [0/stały]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 obiekt (o gabarytach nie przekraczających 1m³/POZ)

OPIS: Czar ten pozwala stwierdzić archeologowi co działo się z określonym obiektem w ciągu ostatnich 1k5 lat + 1 rok/POZ (przy min. 150 MD: 1k50 lat + 10 lat/POZ). Pozwala mu też określić przybliżony czas powstania danej rzeczy, a przy UM powyżej 200 dokładną datę powstania i twórcę.

REKA Z POZA PRZESTRZENI (Specjalny, IV Krąg)

KOSZT PM: 11

CZAS: 4 sg [10 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 (ew. więcej) istota/przedmiot

OPIS: Archeolog zyskuje dzięki czarowi telekinetyczną siłę, którą może przemieszczać w przestrzeni obiekty o masie nie przekraczającej 1/5 UM. Prędkość przemieszczania nie może przekroczyć 1/5 SZ łowcy skarbów, jakakolwiek dekoncentracja powoduje natychmiastowe przerwanie działania czaru. Przy UM powyżej 150 pkt. można manipulować naraz większą liczbą przedmiotów znajdujących się w zasięgu wzroku, ale w każdej rundzie należy wykonać rzut na 1/2 akt. SZ – nieudany oznacza dekoncentrację i zakończenie działania. Użycie telekinezy w stosunku do istot spadających np. w przepaść, z murów zmniejsza szybkość spadania i istota taka otrzymuje tylko połowę obrażeń od upadku.

PRZYWOŁANIE TERAŹNIEJSZOŚCI (Magnetyzm, V Krąg)

KOSZT PM: 50

CZAS: 5k5 rund [0]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: sfera o promieniu 10m + 5m/POZ

OPIS: Czar ten jest niezastąpiony przy wszelkiego rodzaju poszukiwaniach archeologicznych, gdyż pozwala wyczuwać wszelkie, nienaturalne obiekty (z metalu), które znajdują się w sferze działania czaru – a np. zastaje tam kiedyś ukryte, zasypane, zakopane itd. Jeśli suma MD i INT przekracza 250, to można także określić kształt i rodzaj tworzywa.

WSZECHWIDZĄCE OKO ARCHITEKTA (Zakłęcie, V Krąg)

KOSZT PM: 150

CZAS: 5 sg [1 godzina + 1 godzina/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: czarujący

OPIS: Dzięki formule archeolog dostrzega prawdziwą istotę otaczającej ją rzeczywistości: widzi wszystkie istoty niewidzialne, niematerialne, prawdziwe oblicza istot schowanych za przebraniem (np. charakteryzacją) lub iluzją, ukryte elementy otoczenia (pułapki, zapadnie, przesuwane ściany, sekretne drzwi i schowki), kod programu cyfrowego, pod którego działaniem znajduje się jego umysł :-), a nawet obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Przy UM powyżej 150 można też oglądać obiekty znajdujące się tuż za ścianą, blisko pod podłogą, w zamkniętej skrzyni itp.

REKA Z POZA CZASU (Specjalny, VI Krąg)

KOSZT PM: 65

CZAS: 10 rund [1k10 dni + 5 dni/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: obiekt o max. pojemności 1m³/POZ

OPIS: Obiekt, który został naznaczony tym rytuałem zostaje jakby wyjęty z pod działania czasu (nie dotyczy istot żywych). Dzięki temu nie starzeje się i nie niszczy (nie podlega naturalnemu rozpadowi materii z powodu upływu czasu). Przez to nie można go także zlokalizować przy

pomocy magii (np. obrąć go za cel czaru). Można natomiast zniszczyć (lub uszkodzić) fizycznie, używając bardzo dużej siły/energii – odpowiednik obrażeń zadanych przez eksplozję co najmniej 5000 PM.

ODEJŚCIE Z PRZESTRZENI (Specjalny, VI Krąg)

KOSZT PM: 75

CZAS: 1k5 godzin [1k10 dni + 10 dni/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: obiekt o max. pojemności 1m³/POZ

OPIS: Obiekt, który został objęty tym czarem, na okres działania czaru jest przesunięty w fazie sfery materialnej – staje się półmaterialny. Od tej pory nie oddziałuje ze sferą materialną – nie można go uszkodzić ani fizycznie, ani za pomocą materii, jest niewykrywalny i niewidzialny (można zlokalizować tylko za pomocą czarów o działaniu podobnym do *Wzroku Wielkich Przedwiecznych* lub specjalnie do tego celu skonstruowanych urządzeń pomiarowych), może przenikać przez ściany i inne obiekty (ale nie przez ziemię czy wodę itp.), ciągle jednak podlega wpływowi czasu. Taki obiekt można zniszczyć tylko i wyłącznie z poziomu jego fazy – tj. jeżeli ktoś chce zabić archeologa znajdującego się pod wpływem działania czaru, to musi wpięty sam siebie przesunąć w fazie materialnej (przy pomocy magii lub urządzeń załamujących czasoprzestrzeń) i dopiero wtedy może oddziaływać z identycznie przesuniętym osobnikiem – może go zranić, porazić energią, nawet zabić. Czar ten można w żaden sposób rozproszyć aż do chwili samoistnego zakończenia.

BLASK PRZESZŁYCH DNI (Energia, VII Krąg)

KOSZT PM: 140

CZAS: 5 rund [0/stały]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: sfera o prom. 1m/2 POZ

OPIS: Rytuał ten pozwala zaprząć magię, aby przywróciła celom ich dawny, pierwotny blask i świetność. Wszystkie obiekty znajdujące się w sferze działania czaru natychmiast odzyskują utraconą (nawet na stałe) WT i wracają do stanu, w którym zostały pierwotnie stworzone. Istoty żywe odzyskują natychmiast utraconą WT, ŻYW, SF, ENŻ i inne cechy, które zostały im obniżone – czar nie zmienia ani ich wyglądu (z wyjątkiem odciętych kończyn lub głębokich ran), ani wieku. W przypadku jeżeli jakieś cechy zostały zwiększone mocą magii, wracają one do wartości bazowej (nie mocy przedmiotów magicznych).

WZROK WIELKICH PRZEDWIECZNYCH (Specjalny, VII Krąg)

KOSZT PM: 50

CZAS: 2 rundy [1 rundę/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: zasięg wzroku czarującego

OPIS: Archeolog pod działaniem czaru widzi otoczenie wokół siebie w sposób molekularno-energetyczny. Potrafi dostrzegać pojedyncze atomy, fale energetyczno-molekularne, prześwieślać obiekty na wylot. Czar ten pozwala obejrzeć elementarnie przestrzeń we wszystkich poziomach energetyczno-materialnych. Dzięki temu można znaleźć i zidentyfikować każde źródło oddziaływania sił czy energii, które znalazło się w obrębie sfery choć przez moment (można dzięki temu m. określić zwrot pola elektromagnetycznego lub wyznaczyć wektor działania grawitacji). Pozwala to rozpoznać i zidentyfikować (określić z czego jest zbudowany, ile waży, jaką ma gęstość i z jaką esencją/sferą jest powiązany) każdy obiekt materialny lub niematerialny znajdujący się w sferze. Dzięki temu czarowi można również wykryć wszystkie obiekty niezgodne z lokalnym continuum czasoprzestrzennym, np. przesunięte w fazie, znajdujące się w stanie podprzestrzeni lub nadprzestrzeni; można też lokalizować ukryte przejścia do

innych wymiarów, bramy czasoprzestrzenne, zawirowania i zakłócenia czasoprzestrzeni.

STRAŻNIK HISTORII (Zakłęcie, VIII Krąg)

KOSZT PM: 600

CZAS: 7 godzin [0/stały]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: spec.

OPIS: Rytuał ten przywołuje potężną istotę, która będzie Strażnikiem archeologa (czasami zwie się je Strażnikami Tajemnic), pomagając mu w jego pracach (wedle swych możliwości), tak długo, aż nie zostanie zabity lub zniszczony (ew. odesłany). Rodzaj przyzwanego stworzenia zależy nie tylko od celu do którego chce go przeznaczyć obieżyświat, ale i okolicy w której się znajduje. Przebywając w podziemiach może to być Żywiolak Ziemi, w starożytnym laboratorium – jakiś automat (np. golem), na terenie nekropolii – jakiś przyjazny duch (czy inny martwiak) itd. MG powinien zwrócić, uwagę, iż Strażnik nie jest „tworzony” od zera, z czystej magii – ale ściągany z kądś (magia pełni tylko rolę pośrednią, czasem pomocniczą, gdy np. trzeba „przetawić” golemowi shemm), więc jeśli MG uzna, że w odległości wieluset mil nic takiego nie występuje (jeśli np. archeolog znalazł się w Otchłani), to czar nie zadziała.

CZAS POZA CZASEM (Specjalny, IX Krąg)

KOSZT PM: 500 (+ ew. spec.)

CZAS: 1 godzina [1 godzina/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Dzięki temu czarowi można wysłać astralny umysł zainteresowanej osoby (nie może działać pod przymusem ani ona, ani rzucający czar) w miejsce o określonej długości i szerokości geograficznej. Oprócz przesunięcia w przestrzeni można także przesunąć astralny umysł w czasie (w przyszłość lub przeszłość). Każdy rok (od 1 do 400 dni) czasu kosztuje 5 PM (tak więc wysłanie umysłu w przeszłość o np. 100 lat będzie kosztować $500 + 100 \times 5 \text{ PM} = 1000 \text{ PM}$). Po wysłaniu umysłu w konkretne miejsce, w ciągu czasu działania czaru, postać będzie mogła odbierać tamtejszą rzeczywistość wszystkimi posiadanymi zmysłami. Będzie mogła także przemieszczać swój umysł dowolnie w obrębie sfery o promieniu 1 km. Postać nie może w żaden sposób oddziaływać na tamtejsze otoczenie – może być tylko biernym obserwatorem. W przypadku przebywania w przyszłości, co 10 minut należy sprawdzać rzutem na 1/2 Odp nr. 4 czy postać nie otrzymała 4k6 PO – w przypadku przekroczenia Granicy Normalności działanie czaru zostaje przerwane – istnieje wtedy szansa (równa 5% + 1%/każde pół godziny przebywania w przyszłości) że oszalały umysł pozostanie w przyszłości, zaś ciało zapadnie w letarg (będzie on trwał 6k10lat – potem ciało umrze). Umysł ofiary można wydostać z przyszłości tylko za pomocą potężnej magii klerycznej lub czarodziejskiej – szczegóły w takim wypadku ustala MG.

MISTYCZNY ZABYTEK (Polimorfia, X Krąg)

KOSZT PM: 1000 + 10/1 pkt. SF wagi obiektu

CZAS: 10 godzin [0/stały]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 obiekt

OPIS: Czar ten pozwala wykonać kopię dowolnego obiektu który archeolog ma w zasięgu wzroku, a wcześniej poddał przynajmniej 2k10 dniowym oględzinom, badaniom. Obiekt może być dowolnej wielkości/wagi, pod warunkiem że nie będzie żywą istotą. Tak więc można skopiować wazę, miecz, potężny artefakt, obraz – nawet magiczny, czy nawet statek lub fortecę, ale już nie drzewo – chyba że uschłe. Kopia posiada własności identyczne z oryginałem i pojawia się w miejscu wskazanym przez łowcę skarbów.

KRONIKA CZASÓW KOŃCA (Zakłęcie, I Krąg Specjalny)

KOSZT PM: 666

CZAS: 11 rund [0/stały]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 księga

OPIS: Czar ten pozwala zakłąć wybraną przez archeologa księgę, tak, aby sama z siebie zapisywała w sobie (pismem wybranym przez łowcę skarbów) wszystkie wydarzenia (a także opowiadane historie), które dzieją się w bliższym lub dalszym otoczeniu księgi (jak daleko może sięgać sieć powiązań przyczynowo-skutkowych, zależy od decyzji MG). Na każdej karcie, drobnym, trudnym do odczytania pismem, można zmieścić nawet 100 lat historii – jednak może to odczytać tylko przedstawiciel tej samej profesji. Księga powinna być nowa – jeśli jest już zapisana, to odczyt każdej strony udaje się dopiero po teście 1/4 UM, ponieważ pismo ukrywa się wewnątrz struktury kart.

Czar jest tak potężny, że potrafi przechowywać nawet dźwięki i obrazy z otoczenia – ale są one bardzo niewyraźne, zamazane i dziwnie zniekształcone. Korzystanie z tej wersji zapisu może prowadzić do obłądu (1k10 PO za każdą stronę). Mało tego – da się go rzucić nawet, gdy przebywa się umysłem w innej przestrzeni lub czasie (np. przy pomocy rytuału *Czas Poza Czasem*), ale wtedy trzeba to oczywiście zrobić na jakąś księgę, która już tam na miejscu się znajduje. Kronika Czasów Końca nie podlega wpływowi czasu, choć może wykazywać pewne oznaki nadgryzienia zębem czasu.

BARDYJSKIE PIEŚNI HEROICZNE



UWAGA: Heroiki mają własny zasięg oddziaływania, określony wysokością odpowiedzialnej za ich wykonywanie umiejętności *Traumaturgicznej*. Ten zasięg, który podano przy poniższych opisach (określany o UM) jest dodawany do zasięgu podstawowego w momencie, gdy bard wplata w śpiewaną pieśń dodatkowe Strumienie Potencjału Magicznego (patrz wyżej – **Arkana Magii**), i dlatego też podajemy go w nawiasach.

Jeśli chodzi o czas trwania wykonywanej heroiki – to o tym decyduje sam bard (dopóki mu tchu w płucach starczy) – stąd w nawiasach nie znajdują się żadne wartości. Czas „rzucania” heroiki oznacza czas, jaki musi spędzić jej „ofiara” na słuchaniu pieśni heroicznej, aby odczuć jej efekty (czyli: przez min. tyle czasu musi znajdować się w zasięgu głosu barda).

Jeśli przy pieśni zaznaczono, iż jest ona czyjąś ulubioną pieśnią, to znaczy, że skutki pieśni oddziałują na nie dwukrotnie silniej (o ile jest to logiczne). Ponadto bard wykonując tą pieśń może w znaczny sposób zmienić ich nastawienie do swojej osoby (w zależności od tego z jakim kunsztem ją wykona – spartolenie „roboty” może się bowiem skończyć dla niego nawet linczem).

Pieśni Heroiczne można wykonywać nie tylko z pomocą własnego **akompaniamentu** (który jest niezbędny) ale i cudzego – niekoniecznie bardyjskiego, ważne, by muzycy byli pozytywnie nastawieni do pieśniarza. Jest to szczególnie pożądane w przypadku takich instrumentów jak flety, trąby czy rogi, gdyż gdyby bard grał na nich samemu, to uniemożliwiłoby mu to jednoczesny śpiew – a więc heroika byłaby niepełna. Jeżeli grajkowie wykonują akompaniament poprawnie (co najmniej 3/4 z nich muszą się powieść odpowiednie testy) – to może to w pozytywny sposób zwiększyć szansę na udane wykonanie pieśni. Premia ta może wynosić od 50% do nawet 200%, zależy od tego jak dobrze akompaniament jest wykonany, i jak wiele różnych instrumentów wchodzi w jego skład – szczegółowe ustalenia pozostawiamy w gestii MG.

UWAGA: przerwanie akompaniamentu w trakcie wykonywania heroiki powoduje dekoncentrację barda, z tego powodu, musi on powtórzyć swój test odpowiedniej *Traumaturgii*, by móc dalej kontynuować samemu.

Jeśli zdarzyłaby się taka sytuacja, że kilku bardów ma zamiar w jednym celu wykonać tą samą heroikę, to MG może nie tylko nieco wzmocnić jej efekty (jeśli wszystkim powiodą się testy), ale i standardowy zasięg (za podstawę przyjmuje się wówczas zasięg najpotężniejszego głosu w „zespołach” – tego o najwyższej CH). W dodatku wystarczy by choć jednemu z nich powiódł się początkowy test – a już wszyscy pozostali, przez cały czas wykonywania tej heroiki – będą mieli premię +5 do testów poprawności wykonania heroiki.

W przypadku zakłócenia wykonywania heroiki (zranienie, silny ból, zmęczenie, ochrypnięcie, strach itd.) MG ma prawo zarządzić powtórkę testu sprawdzającego – na podobnych zasadach, jakie dotyczą przerywania procedury rzucania czaru (szczególnie jeśli dana heroika jest właśnie zaadaptowanym traumaturgicznym czarem).

Niezależnie od tego – do każdego testu na poprawność wykonania heroiki, każdemu bardowi przysługują różne (pozytywne bądź nie) modyfikatory testów, z których można korzystać, jeśli MG chce nieco urealnić ten element rozgrywki. Poniższe modyfikatory, oczywiście nieco zmniejszone, można także wykorzystywać przy normalnym śpiewaniu i graniu (za zgodą MG).

Tabela V: Modyfikatory Heroiki

Wartość	Powód
+25 pkt.	za wykonywanie własnej heroiki;
+20 pkt.	za absolutną ciszę, której nie zakłóca nawet bzyczenie muchy ani szum wiatru (decyzja MG);
+10 pkt.	za odpowiednią akustykę pomieszczenia;
+10 pkt.	za każdy jeden magiczny instrument użyty do akompaniamentu;
-15 pkt.	jeśli bard musi korzystać z instrumentu, który nie jest jego ulubionym;
-10 pkt.	jeżeli pieśń zaśpiewana jest po czasie krótszym niż godzina od ostatniej pieśni, za każdą kolejną pieśń śpiewaną w tym czasie odlicza się -10 pkt., to samo dotyczy każdej nieudanej próby zaśpiewania Pieśni Heroicznej;
-20 pkt.	jeżeli bard wykonuje aktualnie inną czynność (np. jest zaangażowany w walkę), MG może też uznać, że wykonywanie pieśni w pewnych okolicznościach jest niemożliwe;
-30/	za inne czynniki (wedle uznania MG), np.: zła

+10 pkt. pogoda, niedyspozycja, choroba, ułomności, zdolności nadnaturalne itp. (średnio od -30 do +10) a także za spożywane syropy lub surowe jajka (+5).

Tabela V: Modyfikacje Efektów

Wykonanie	Efekt
wolne tempo	Łodp. i moc pieśni jest o połowę mniejsza podczas wolnego, uroczystego śpiewania; bard męczy się za to 10 razy wolniej;
szybkie tempo	Aodp. i moc pieśni jest o połowę większa podczas maksymalnego wysiłku w czasie wykonywania pieśni; bard męczy się jednak 5 razy szybciej;
doniosłe wykonanie	Jeśli bard dysponuje umiejętnością <i>Naśladowania Głosu</i> , to może wykorzystać ją, by zaśpiewać heroikę o cały ton (ew. połowę) wyżej, niż jego naturalny tembr głosu na to pozwala; podwaja to podstawowy zasięg pieśni, ale także dwukrotnie zwiększa szansę na kryt. pechowy efekt przy testach <i>traumaturgicznych</i> ;
patetyczne wykonanie	bard może podjąć próbę niesamowicie poważnego, nieco sztucznego i beznamietnego wykonania heroiki; na samym początku o połowę obniża to szansę na powiedzenie testu sprawdzającego, ale już w czasie samego wykonywania powoduje, że znacznie trudniej rozproszyć uwagę barda (w zależności od decyzji MG);

MARSZ KOWADŁO (Sugestia, I Klasa Trudności)

CZAS: 1 runda [-]

ZASIĘG: (daleki)

OBSZAR: osoby sprzymierzone z bardem

OPIS: Ta prosta pieśń wojenna jest ulubionym utworem krasnoludów i gnomów. Słuchacze czują przyływ waleczności, dzięki któremu zyskują + 10 TR, o połowę zwiększona zostaje OB wszystkich broni DW, oraz dwukrotnie wolniej się męczą (jeśli zadają ciosy w rytm melodii – na synchronizację wszystkich ataków tracą 1 sg w każdej rundzie walki)

PIEŚŃ POWITALNA (Sugestia, I Klasa Trudności)

CZAS: 1k10 rund [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: 1 wybrana, osoba

OPIS: Słuchacz (o ile nie czuje się zagrożony) automatycznie przyjmuje pozytywne nastawienie względem osoby barda. Ponadto MG powinien wykonać rzut na 1/10 sumy (CH + PR) barda. Jeśli będzie pozytywny, to słuchacz jest pieśnią oczarowany. Efekt ten utrzymuje się aż do snu lub do czasu otrzymania obrażeń, odczucia zagrożenia (np. jako reakcja na próbę okradzenia). Efekt znika, jeśli bard otwarcie skieruje swą uwagę na inną osobę. W trakcie wykonywania tej pieśni słuchacz nie ma prawa zaatakować barda. Pieśń nie działa na istoty, które jej nie rozumieją (nie znają mowy barda, są zbyt głupie – zwierzęta, potwory itd.).

SERCE BOHATERA (Sugestia, I Klasa Trudności)

CZAS: 3 rundy [-]

ZASIĘG: (normalny)

OBSZAR: osoby sprzymierzone z bardem

OPIS: Jest to ulubiona pieśń rycerstwa (szczególnie ludzkiego). Jeśli słyszące ją istoty są w trakcie walki, to wpadają w *Gniew Rycerski* (na ten czas otrzymują 1 PU odpowiedniej wspólnej um. kasty rycerskiej) – który trwa tak długo, jak długo słyszą pieśń. Wszyscy mogą też wykonać dodatkowy rzut przed strachem.

ŚPIEW JEDNOROŻCA (Hipnoza, I Klasa Trudności)

CZAS: [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: tylko istoty o min. 75 INT

OPIS: Ta prosta heroika jest ulubioną pieśnią elfów i szevalów. Słyszące ją istoty tracą chęć do walki, stają się łagodne i przestają odczuwać wszelkie dolegliwości (np. zawroty głowy, halucynacje itp.). Stan zagrożenia natychmiast przerywa efekt pieśni. Jeśli słuchający pieśni byli wrogo nastawieni do barda, po 10 rundach trwania utworu nie mają już najmniejszych ochoty na wyrządzenie krzywdy bardowi oraz osobom z nim związanym – o ile nie poczują się z ich strony zagrożeni. Przysługuje im przed tym efektem rzut obronny.

TANIEC BITEWNY (Sugestia, I Klasa Trudności)

CZAS: 1 minuta [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: osoby sprzymierzone z bardem

OPIS: Ta cudna, starożytna pieśń, jest ulubionym utworem elfów, których wojownicy uwielbiają ruszać przy jej dźwiękach do boju. Walczący bohaterowie otrzymują +10 ZR i SZ (o ile ich OGR nie przekraczają 1/2;1/2), a zwiększone morale zapewniają modyfikator +10 pkt. do obrony przed strachem.

CZAS WILCZEJ ZAMIECI (Zimno, II Klasa Trudności)

CZAS: 2k6 rund [-]

ZASIĘG: (normalny)

OBSZAR: wszystkie istoty znajdujące się przed bardem

OPIS: Aby ta heroika odniosła skutek, musi być zaśpiewana podczas śnieżyicy albo najlepiej gradobicia – choć mogą to być też zwykłe opady śniegu albo wyjątkowo wietrzna, zimowa pogoda (ale MG może wtedy trochę zmodyfikować efekty). Śpiewając, bard wplata straszliwą pasję i najgorsze emocje w wykonywany utwór, tak, że niosąc się – wszyscy, którzy go słyszą (a wiatr w żadnym stopniu nie zagłusza tej pieśni) – odnoszą wrażenie, że sprzysięgli się przeciw nim wszystkie duchy i elementy mroźnego wichru, bezlitośnie smagającego nie tylko ich ciała ale i dusze (w przypadku nieudanej obrony przed szokiem 1 PO/rundę). Tak osłabione organizmy odnoszą w każdej rundzie dodatkowe 1k10 Obraż. od chłodu (udana obrona oznacza ich uniknięcie). Wystarczy choć raz posłyszeć tą pieśń, aby nawet zatykanie uszu czy zagłuszanie jej nie przyniosło żadnych efektów – tak długo, jak długo ofiary będą się znajdować w zasięgu głosu śpiewającego.

DESZCZ MELANCHOLII (Sugestia, II Klasa Trudności)

CZAS: 10 minut [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: tylko istoty inteligentne

OPIS: Każdy kto słysząc pieśń, nie wykona przed nią udanej obrony, popada w melancholijny nastrój, który przejawia się m. in. tym, że przerywa wszelkie, wykonywane dotychczas czynności, odkładając je na później. Jeśli w czasie trwania pieśni zostanie zaatakowany (lub poczuje się zagrożony), to nie robi nic – poza bardzo skutecznym wycofaniem się z rejonu zagrożenia, przez co większość wrogich akcji, podejmowanych przeciw takim osobom, zakończy się niepowodzeniem (decyzja MG). Tak długo, jak słuchacze pozostają w stanie melancholii (co 10 minut mogą powtórzyć obronę), są całkowicie odporni na wszelkie oddziaływania psychiczne (strach, panika, utrata poczucia, opętanie, oddziaływania PSI itd.).

HYMN ŚWIATEŁA (Zaklęcia, II Klasa Trudności)

CZAS: 2 minuty [-]

ZASIĘG: (daleki)

OBSZAR: specjalny

OPIS: Ta starożytna, heroiczna melodia sławi wspomnienie Słońca Niezwycięzonego, jego życiodajnych promieni i wszechpotężnej mocy, jaką rozpościera nad śmiertelnymi, co tym samym czyni ją ulubioną pieśnią wszystkich dobrych stworzeń. Gdy jest wykonywana, sprzymierzeńcy barda

uzyskują podwojenie wszelkich efektów związanych ze światłem – zarówno magicznym (np. czary, magiczne przedmioty, itp.) jak i zwykłym (np. oślepienie spowodowane odbiciem promieni słonecznych od złotej zbroi, ujemne modyfikatory dla wrogów atakujących bohatera ze słońcem „za plecami”, itd.). W dodatku istnieje szansa (równa ZW barda), że w tajemniczy sposób promienie słoneczne pojawią się gdzieś (w zasięgu pieśni), gdzie ich normalnie być nie powinno – jednak muszą ku temu zająć choćby minimalnie sprzyjające okoliczności. Może się to wydarzyć np. w sytuacji gdy tuż przed świtem, w spowitym mrokiem mieście pierwsze promienie słońca w niewyjaśniony sposób przedrą się przez widnokrąg, odbijając się od najwyższej wieży w mieście (o ile jej dach jest pokryty jakimś połyskliwym metalem) – akurat tylko „czystym przypadkiem” padając tym refleksyjnym strumieniem na gargoile, która przed chwilą miała zamiar zabić bohaterów; albo też gdy przez „czysty przypadek” – w podziemnej jaskini – nagle osunie się kawałek zmurszałego sklepienia, czyniąc drogę dziennemu słońcu, które uczyni nieprzekraczalną barierę wrażliwym nieumarłym, które – dziwnym zbiegiem okoliczności – akurat w tej okolicy ścięły nieszczęsną drużynę. Dokładna interpretacja wszystkich efektów należy zawsze do prowadzącego.

MELODIA PIERWSZYCH GWIAZD (Gaz, II Klasa Trudności)

CZAS: 2 rundy [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: istoty w zasięgu, określone przez barda

OPIS: Pieśń ta jest ulubioną muzyką chimerów i archonów, gdyż jej cudowne, uwodzące dźwięki przywodzą im na myśl pierwsze dni wszechświata, uwodząco opowiadając historię młodych gwiazd nowonarodzonego wszechświata, wywołują w powietrzu ledwie wyczuwalne subtelne drgania i wibracje. Heroika tak silnie absorbuje uwagę słuchaczy, że poza nią zdają się nie słyszeć niczego innego. Z tego względu – tak długo jak bohater słyszy heroikę – wszelkie oddziaływania werbalne czy umiejętności oparte na dźwięku mają 50% szans, że w ogóle nie odniosą skutku na takiego słuchacza. W praktyce uniemożliwia to jakkolwiek perswazję, zastraszenie, wmawianie, uwodzenia głosem, krzyk czy wrzaski (ew. czary oparte o takie efekty) a nawet powoduje, że znacznie trudniej jest usłyszeć inną muzykę (w tym obce heroiki), w zasadzie postać może mieć nawet poważne problemy ze zrozumieniem języków, które nie są jego rodzimymi (choćby nie wiem jak biegle nimi władał). MG powinien uwzględnić to ostatnie szczególnie w przypadku osób rzucających czary z wykorzystaniem elementów recytacji – gdyż poważnie obniża to szansę powodzenia.

OSTRZE SNU (Hipnoza, II Klasa Trudności)

CZAS: 1k6 minut [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: istoty o min. 50 MD

OPIS: Osoby, które słyszą tą dziwną pieśń (poza bardem), odczuwają znużenie, ew. nienaturalną chęć złożenia się do snu. Te, które chcą zasnąć dobrowolnie – robią to od razu, nawet jeśli normalnie mają z tym jakieś problemy (cierpią na bezsenność, zostały obłożone takową klątwą) – śpią normalną liczbę godzin spokojnym, niezmaconym snem. Ci którzy nie chcą się położyć – odczuwają zmęczenie (jak *Trudne Warunki*) dopóki się nie wyśpią. Wrogowie barda natomiast, jeśli nie wykonają udanej obrony natychmiast tracą przytomność na 1k6 godzin. Mogą próbować się wybudzić co pół godziny (lub za każdym razem, gdy zostaną zranieni), powtarzając test. Śnią im się straszliwe koszmary i przerażające halucynacje – co 5 minut muszą bronić się przed szokiem lub otrzymują 1 PO. Nawet jeśli uda się im wybudzić, a choć raz ulegli sennym marom, to przez następną dobę działają w *Trudnych Warunkach*. Ten, kto

utraci równowagę psychiczną w wyniku koszmarów (przekraczając którykolwiek z progów GN), nie może się obudzić, dopóki bard tego nie zechce (choć po upływie losowego czasu już nic im się nie śni).

Czasami – jeśli bard uzyska wyjątkowo niski wynik testu umiejętności *Traumaturgicznej*, albo wplótł w heroikę wyjątkowo dużo PM – może otworzyć śniącym przejście do jednej ze Sfer Egzystencji Iluzji i Chaosu (np. do Orchijskiej Krainy Snów).

DYTIRAMB DZIEDZICTWA (Zakłęcie, III K. Trudności)

CZAS: 15 minut [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: istoty inteligentne, nie nastawione do barda w sposób negatywny

OPIS: Ta starożytna pieśń heroiczna o bogatej tradycji jest ulubioną pieśnią rzemieślników (kmienci oraz osób posiadających 5 PU w jakiejś umiejętności zawodowej). Mówi się, że ma ona cudownie inspirujący wpływ na osoby, które słuchają jej podczas swej pracy, gdyż pobudza ich ona do wzmoczonych wysiłków, napełniając wielką radością z wykonywanej czynności (o ile jest ona dobrowolna). Takie osoby traktuje się jakby miały 1 PU (dotyczy tych umiejętności, które wykorzystują w czasie tej pracy) więcej niż w rzeczywistości, w dodatku MG może zarządzić zwiększenie szansy na krytycznie udany efekt pracy – i zmniejszyć szansę na pechowy. Osoby, których suma INT i MD wynosi min. 175 potrafią tak zsynchronizować się z melodią, że znacznie wolniej się męczą (np. dwukrotnie wolniej).

JASNY LOT SOKOŁA (Zakłęcie, III Klasa Trudności)

CZAS: 3 minuty [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: tylko zwierzęta (i ew. rośliny) lub spec.

OPIS: Heroika ta jest ulubioną pieśnią wszystkich osób, które uwielbiają zwierzęta i potrafią się nimi fachowo zajmować (tzn. posiadają umiejętności związane z przyrodą np. *Oporządzanie*, *Pasterstwo*, itd.) – a w szczególności druidów i szamanów (nawet jeśli ci jeszcze takowych umiejętności nie posiadają). Takie istoty inteligentne – jako jedyne są w stanie wykorzystać cudowną, radosną moc witalną heroiki, dzięki czemu traktuje się jakby ich odpowiednie umiejętności „przyrodnicze” były o 1 PU wyższe, a wszystkim czynnościom związanym z naturą, zwierzętami itd. przysługuje dodatkowy rzut testowy, jeśli poprzedni był nieudany.

Naturalne stworzenia przyrody nieco odmiennie reagują na tą heroikę. Gdy ją słyszą, natychmiast zaprzestają wszelkiej agresji względem siebie (ale nie względem innych stworzeń np. potworów czy inteligentnych – gdzie agresja ta może zostać wywołana lub wzmocniona, jeśli występowała przed rozpoczęciem heroiki – zależy to od woli barda). Jeśli od tego będzie zależało życie jakiegoś zwierzęcia (np. wygłodniały wilk polujący na zająca) – to stworzenie takie nie podda się pieśni – tylko natychmiast opuści sferę działania heroiki. Stworzenia, które nie wykonują udanej obrony przed pieśnią – będą (wedle woli barda) podążać za źródłem tej cudownej melodii – choć wciąż mogą wykonywać samodzielne akcje – o ile nie opuszczą zasięgu heroiki.

KANTYK CZERWONYCH SZTANDARÓW (Sugestia, III Klasa Trudności)

CZAS: 3 rundy [-]

ZASIĘG: (normalny)

OBSZAR: wszystkie istoty w zasięgu

OPIS: Ta chwalebna pieśń wojenna jest ulubioną heroiką jeźdźców (oraz woźniców). Dzięki monumentalnemu brzmieniu, które spleta się z tętentem kopyta, harmonijnie niosąc się w przestrzeni – sprzymierzeńcy barda dosiadający

koni zyskują dodatkowe +10 OB, TR, Odp. nr 2 (i kolejny atak) przeciwko osobom pieszym. Ich wierzchowce zyskują + 10 ZR i SZ, w dodatku pieśń potęguje niesamowicie wrażenie nadjeżdżającego oddziału, tak, że wszyscy jego wrogowie (których suma INT i MD jest mniejsza niż 100) muszą obronić się przed strachem – inaczej rzucają się do panicznej ucieczki. Nawet jeśli wytrwają, to i tak mają o 1 PU obniżone wszystkie zdolności bojowe – tak długo, jak trwa pieśń.

SZEPCĄCY W CIEMNOŚCI (Strach, III Klasa T.)

CZAS: 6 minut [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: wszystkie istoty (w zasięgu) wrogie bardowi

OPIS: Heroika ta – dla osób, na które nie działa – wydaje się być jedynie mroczną, dynamiczną symfonią o osobliwej kompozycji. Jednak w umysłach pozostałych istot wywołuje ona halucynacje słuchowe – dziwne szepty wplecione w melodię, niepokojące, nieznane dźwięki, przeplatające słowa – co objawia się w nich trwogą. W każdej rundzie muszą wykonać udaną obronę przed strachem – inaczej z wraskiem prerażenia zaczynają uciekać, by jak najszybciej opuścić zasięg działania pieśni (jeśli będą chciały tam powrócić, to muszą dodatkowo wykonać udany test 1/2 Odp. nr 1, aby przezwyciężyć natrętne głosy wewnątrz umysłu). Warto pamiętać, że pieśń działa nie tylko na istoty, co do których bard ma pewność, że są jego wrogami – ale także na osoby które np. oficjalnie podają się za sprzymierzeńców, ale w rzeczywistości mają jakieś nieczne zamiary (np. są przekupionymi zdrajcami).

WŁÓCZNIĄ ZŁEGO (Paraliż Umysłowy, III Klasa T.)

CZAS: 9 rund [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: jedna, wybrana istota inteligentna

OPIS: Heroika ta jest ulubioną pieśnią istot o złych charakterach, sadystów czy masochistów (ci ostatni są odporni na jej efekty) – którzy uwielbiają napawać się cierpieniem, jakie zadaje ona ofiarom – co oczywiście nie znaczy, że bard ją wykonujący musi być od razu jakimś zwyrodnialcem. Bard wykonujący tą heroikę nie musi w słowach pieśni deklarować do kogo jest ona skierowana – wystarczy, że dyskretnie przykuje jej uwagę muzyką, ofiara (jeśli nie wykona udanej obrony) zaczyna coraz bardziej „zatracać” się w pieśni, wykazując bierną, niezdrową fascynację jej diabolicznymi dźwiękami i strofami na podobieństwo zdradzieckiego jadu. Oczywiście osoby postronne nic takiego nie odczuwają – mało tego, w miarę jak ofiara jest coraz bardziej pochłonięta i ubezwłasnowolniana heroiką – cała reszta zaczyna odczuwać coraz większe znużenie i tracą zainteresowanie zarówno muzyką jak i jej twórcą czy ofiarą (co oznacza, że jeśli będą chcieli jej pomóc – to wpiery muszą wykonać udaną obronę przed tym efektem), by w końcu całkowicie zignorować to szalone misterium „jednego aktora i ostatniego widza” i powrócić (jak gdyby nigdy nic) do swych normalnych zajęć. Ofiara natomiast cały czas – jak długo trwa pieśń – stoi sparaliżowana tym dziwnym transem – co minutę ma prawo co prawda wykonać kolejną próbę obrony – ale w tym momencie powodzenie uprawnia ją jedynie do wykonania jakiejś mało skomplikowanej, niezbyt angażującej czynności (np. gest, grymas twarzy itp.). Bard w każdej chwili może zdecydować się na przerażający, gwałtowny punkt kulminacyjny całej heroiki – zamiast zwykłego przerwania pieśni. Poprzez muzykę i śpiew może dokonać psychicznej agresji na ofiarę, wprowadzając ją w coraz mroczniejszy klimat pieśni, śpiewając o coraz potworniejszych okropieństwach – by w końcu wykonać szokujący i przerażający finał. Powoduje to otrzymanie od 5 do 30 PO (decyzja MG). Ofiara wykonuje test obronny – ale jednocześnie analogiczny test musi wykonać bard. Jeśli

bowiem śpiewającemu się on nie powiedzie – w momencie gdy ofiara przejdzie swój pomyślnie – cała agresja psychiczna obraca się przeciwko prowadzycy. Jeśli natomiast oboje dokonają udanej obrony – PO są rozdzielane po równo obojgu. MG może zdecydować o znacznym zwiększeniu możliwej puli PO, jeśli gracz wyjątkowo wczuje się w odgrywanie takiej sceny – a już naprawdę poważne premie należą tym, którzy oprócz aktorskiego zacięcia wykażą się odwagą, by posłużyć się do tego jakimiś prawdziwymi instrumentami. Obojętnie od powyższych – po zakończeniu heroiki, jej ofiara wciąż czuje się otumaniona (efekt analogiczny do *kaca poalkoholowego*) – przez 1k10 godzin. Podobnie zachowuje się, jeśli na samym początku udało się jej obronić przed heroiką – z tym, że tylko przez połowę w/w czasu.

ODA DO ARKADII (Iluzja, III Klasa Trudności)

CZAS: 6 rund [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: wszystkie istoty w zasięgu o min. 50 MD

OPIS: Cudowne dźwięki tej heroiki mają kojący wpływ na wszystkich słuchaczy, wywołując w nich poczucie absolutnego szczęścia. Wszyscy słuchacze, którzy nie odeprą tego efektu – doznają pozytywnych, euforycznych halucynacji (podobnych to tych wywoływanych narkotykami). Osoby negatywnie nastawione do barda wykonują taki test co każde 5 min. pozostawiania w zasięgu heroiki – jeśli jednak uda się im odeprzeć ten efekt, a będą chciały w polu działania dokonywać jakichkolwiek agresywnych akcji, to działają jakby byli w *Ekstremalnych Warunkach*. Poza standardowymi efektami pozytywnych halucynacji – pozostawianie pod wpływem muzyki (dotyczy tylko osób pozytywnie nastawionych do śpiewającego) zwiększa tempo regeneracji, samozdrowienia, odzyskiwania PM i PUm, od 10 do 50%. To jak silnie działa to zwiększenie, oraz jak wiele efektów obejmuje – zależy od oceny MG, który może uwzględnić nie tylko zaawansowanie zdolności *Traumatologicznych* barda, ale również zaangażowanie gracza w odgrywanie sceny.

CHWAŁA BOHATEROM (Zakłęcie, IV Klasa Trudności)

CZAS: 4 godziny [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: jeden ze zmarłych sojuszników barda

OPIS: Ta heroika jest ulubioną pieśnią mistrzów ceremonii pogrzebowej: grabarzy, nekroskopów i kapłanów bóstw zaświatów (gdy pozostają pod jej wpływem, MG może zignorować wszelkie krytycznie pechowe wyniki testów ich umiejętności związanych z pogrzebami, zaświatami czy magią, zaś ich WI i ZW wzrastają o 50%). Kojące dźwięki jej muzyki, mimo iż wzbudzają żal i smutek po stracie najdroższego przyjaciela i towarzysza, w akompaniamencie łez i melodii pogrzebowej pozwalają mu spokojniej i lżej odejść ze świata żywych. Hołd, jaki składa mu się tą ceremonią, przywołuje z zaświatów dusze zmarłych przodków i poległych druchów, aby razem odprowadzili zmarłego do Szarej Krainy. I choć raczej nie zmniejszy to w sposób bezpośredni sposób ryzyka zbeczeszczenia jego zwłok po śmierci przez jakiś nikczemnikówm, to jednak towarzystwo dusz z zaświatów (które jeszcze przez jakiś czas będą czuwać przy grobie zmarłego) może skutecznie odstraszać wszelkie próby ingerencji – zarówno ze świata widzialnego jak i niewidzialnego. Ten bowiem, kto z niecnymi zamiarami odważy się zakłócać spokój zmarłego, może narazić się na gniew duchów, ich bezpośredni atak czy nawet jakąś klątwę (o szczegółach decyduje MG). Czasami może zdarzyć się – jeśli np. bard jest wyznawcą bogów życia, wskrzeszeń, lub jeśli przeznaczenie zmarłego nie zostało jeszcze wypełnione – że odprawienie tej heroiki na pogrzebie zwiększy (nawet dwukrotnie) szansę na

pomyślnie przywrócenie zmarłego do życia (szczegóły pozostawiamy w gestii MG).

CZAROWNE DŹWIĘKI MUZYKI (Energia, IV Klasa Trudności)

CZAS: 8 minut [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: wszystkie instrumenty w zasięgu

OPIS: Heroika ta jest ulubioną pieśnią nie tylko samych bardów, ale także i niektórych czarodziei, legendy mówią bowiem, iż stworzono ją dzięki współpracy wszystkich tych profesji. Na pierwszy rzut oka... tzn. na pierwsze wrażenie słuchowe, jest to całkowicie zwykła muzyka, może trochę bardziej skoczna i figlarna od innych – to wrażenie jednak znika, gdy tylko do akompaniamentu heroiki zostanie użyty jakikolwiek magiczny instrument. Pieśń została bowiem tak skomponowana, by maksymalnie współgrać i synchronizować się z magią, która wydobywa dźwięki z takich obiektów. Wtedy bowiem moc wszystkich instrumentów (nie tylko magicznych) w zasięgu heroiki gwałtownie wzrasta, mogą się nawet pojawiać w nich jakieś ukryte moce, które można wykorzystać tylko w czasie trwania takiej pieśni. Dokładny efekt powinien we własnym zakresie ustalić MG, szczególnie jeśli chodzi o instrumenty magiczne, w przypadku tych zwykłych dochodzi po prostu najczęściej do znacznego wzrostu AODp. utworów na nich wykonywanych.

NOC DEUGICH NOŻY (Sugestia, IV Klasa Trudności)

CZAS: 4 minuty [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: sprzymierzeńcy barda

OPIS: Ta heroika jest ulubioną pieśnią kasty złodziejskiej. Opowiada ona burzliwą ale i smutną historię o porywach odważnego serca, wielkiej zdradzie, pocie, krwi i łzach. Słuchacze, zainspirowani przestroga, jaką niesie ona ze sobą, będą znacznie ostrożniej podejmowali wszelkie działania okryte „skrzydłami nocy i mroku”. Oznacza to, że po zakończeniu słuchania heroiki wszelkie wrogie umiejętności kasty złodziejskiej (oraz niektóre kasty społecznej – wedle uznania MG) są stosowane względem słuchaczy tak, jakby były niższe o 1k5 PU (jeśli MG uzna, że jest na to wystarczająco dużo czasu to może zarządzić osobne ustalenie tego testu dla każdej takiej umiejętności, gdy zajdzie potrzeba zetknięcia się z nią). Efekt ten trwa 1 godzinę na każde 10 minut wcześniejszego słuchania heroiki.

OKRUCH LODU (Zimno, IV Klasa Trudności)

CZAS: 8 rund [-]

ZASIĘG: (daleki)

OBSZAR: jedna, wybrana przez barda istota

OPIS: Heroikę tą można wykonać tylko zimą – lub przy bardzo niskich temperaturach. Bard śpiewając ją, wybiera sobie ofiarę, nad którą będzie się „pastwił” słowami i muzyką pieśni, jakoby same żywiły wody i powietrza pod postaciami demonów lodu sprzyściły się przeciwko niemu. Jeśli nie obroni się przed omamami, to przestraszy się dźwięków tak bardzo, że rzuci wszystko i zacznie uciekać w kierunku południa tak długo, aż opadnie z sił. Udana obrona wcale jednak nie oznacza niczego dobrego, bowiem ofiara ma wrażenie, że straszliwe zimno lodowymi pazurami szarpie jego serce, a sztylety okropnego chłodu smagają mu oczy. Tak długo jak pozostanie w sferze działania heroiki, będzie działał w *Ciężkich Warunkach*. W dodatku co 4 rundy musi wykonać udaną obronę przed zimnem, inaczej zamarnie na śmierć. Zamiast tego – jeśli znajduje się ona w odpowiednich warunkach – bard może zdecydować o wywołaniu w pobliżu ofiary niewielkiego, lodowego „kataklizmu” (oberwanie się sopli lodu, zejście śnieżnej lawinki itp.), co powiedzie się, jeśli bardowi uda się test ZW,

a analogiczny ofierze nie. Jeśli oba będą udane, to ofiara będzie miała szansę w porę dostrzec niebezpieczeństwo. Szczegóły takiego „kataklizmiku” ustala MG.

TANIEC ZE ŚMIERCIA (Specjalny, IV Klasa Trudności)

CZAS: 4 rundy [-]

ZASIĘG: (normalny)

OBSZAR: istoty inteligentne (oraz nieumarli)

OPIS: Pieśń ta ma niepokojące, tajemnicze brzmienie – jednak jej prawdziwe skutki odczuwają tylko ci rozumni, których bard wybierze. Przede wszystkim jednak heroika oddziałuje na materialnych i półmaterialnych martwiaków. Wszystkie takie stworzenia, które znajdują się w jej zasięgu zaczynają się dziwnie zachowywać. Choć nieumarli są głusi, to jednak melodia wprawia w nieokreślone, kompulsywne drgania i wibracje materię ich ciał, przez co na przemian staje się ona „rozluźniona” by za ułamek sekundy znaleźć się w stanie *rigor mortis*, ekstremalnego stężenia pośmiertnego. Efekt tego jest taki, że nieumarli, tracąc kontrolę nad swymi zwłokami, zaczynają poruszać się w kierunku ustalonym przez barda, płasząc w dziwnych podrygach, co przypomina jakiś zakazany, makabryczny taniec. Świadkowie tego widowiska mogą otrzymać 3 PO (jeśli nie obronią się przed szokiem). Martwiaki wciąż mogą oddziaływać psychicznie (bądź używać innych zdolności np. magicznych), jeśli zaś chodzi o niematerialnych nieumarłych, to choć heroika nie ma na nich jak oddziaływać – podświadomie wiedzą, że coś jest nie tak (szczególnie jeśli chodzi o inteligentnych umrzyków, którzy mają okazję oglądać „widowisko”), dlatego też będą się trzymali na uboczu (na granicy zasięgu pieśni). Jeśli pieśń „usłyszysz” żywa istota inteligentna, to musi rzucać na paralizę: osobno psychiczny i osobno fizyczny. Choć jedno niepowodzenie powoduje, że rzuca się w tan razem z trupami, i będzie płasząc z nimi, aż padnie nieprzytomna. Dwie porażki oznaczają, że będzie „tańczyła” pomimo fizycznemu wyczerpaniu, wbrew własnemu organizmowi – aż umrze z wycieńczenia (chyba, że bard wpierv zakończy pieśń).

MUZYKA SZALONEGO BOGA (Szok, V Klasa Trudności)

CZAS: 10 rund [-]

ZASIĘG: (normalny)

OBSZAR: wszystkie istoty inteligentne w zasięgu

OPIS: Ta pieśń heroiczna, w bluźnierczych annałach nazywana również „Ciężkim Metalem Zagłady”, jest ulubioną muzyką tytanów, przybyszów z przyszłości i wszelkich dziwnych istot, które preferują ciężkie dźwięki. Te szatańskie, bluźniercze i chaotyczne kompilacje muzyczne mają niesamowity wpływ na wszystkie istoty, które ich słuchają. Wszystkie stworzenia, które nie przywykły do takiej muzyki, co minutę otrzymują 1 PO – podczas gdy jej wielbiciele wprost przeciwnie, w tym samym czasie zostają „wyleczeni” z 1 PO. W dodatku bard może zdecydować o „uderzeniu” najcięższym gatunkiem tego rodzaju muzyki (tzw. death metalem lub post-punkiem ;P), przez co wszystkie istoty, które nie wykonają udanej obrony przed szokiem, otrzymują 1k100 Obraż. umysłowych (efekt ten można powtarzać co każde 8 minut trwania heroiki). Skutki popadnięcia w obłąd w wyniku słuchania tej muzyki mogą być nieodwracalne lub traktowane jak kłątwa, i czasem towarzyszą im różne, dziwne zachowania, typu masowych orgii lub porzucaniu dotychczasowej wiary na rzecz Starszych Bogów, lub innych, nienazwanych bytów.

OSTATNI Z WALĘCZNYCH (Specjalny, V Klasa T.)

CZAS: 5 godzin [-]

ZASIĘG: (daleki)

OBSZAR: jeden ze zmarłych sojuszników barda.

OPIS: Ta heroiczna pieśń jest wyrazem najwyższego oddania i przyjaźni, wykonuje się ją bowiem wtedy, gdy bard chce z powrotem przywrócić do życia kogoś, kto był mu bliski, a

któ przedwcześnie (zdaniem pieśniarza) odszedł na tamten świat. By tego dokonać, barda będzie śpiewał muzykę sfer wszechświata, niesłyszalną dla zwykłych uszu, ale potrafiącą przebijać się przez mnogość równoległych światów, by odnaleźć i sprowadzić z powrotem duszę i phantom poległego. Jest wskazane, aby heroikę wykonywać przy względnie nienaruszonym ciele denata. Im bowiem większy stopień rozkładu (albo niekompletności) zwłok, tym mocniej odbije się to na współczynnikach przywróconego do życia (szczegóły ustala MG). Jeśli np. zamiast zwłok będzie sam szkielet (bo nikt nie pomyślał o zregenerowaniu ciała) albo przegnite i przeżarte przez robaki ścierwo, to najprawdopodobniej – zamiast zmartwychwstania dojdzie do stworzenia nieumarłego. W dodatku – jeśli w ciele zmarłego nie ma już ENŻ (bo phantom powrócił już do źródła) melodię trzeba wykonywać dwukrotnie dłużej, w dodatku bard będzie musiał poświęcić mu część swojej ENŻ, jeśli nie chce doprowadzić do tragedii (patrz wyżej). Wykonując pieśń należy wykonać testy ZW zarówno śpiewającego jak i ofiary. Jeśli oba będą udane, tzn. że melodia przedarła się przez światy do właściwego miejsca, a zmarły (tj. jego dusza i phantom) ją usłyszał. Podążając za jej dźwiękami odnajdzie więc drogę ku światu żywych – wówczas MG powinien określić (losowo, ew. w oparciu o wysokość umiejętności barda) po jakim czasie zmarły ożyje (np. za kilka godzin a może nawet dni; w momencie powrotu do życia będzie się znajdował w lekkiej, niepogłębiającej się agonii, więc należy go otoczyć troskliwą opieką). Jeśli pomimo owocnych wysiłków barda, zmarły nie usłyszy melodii (nie uda mu się test ZW), to pieśniarz może próbować dalej – powtarzając obydwie testy co każde 50 minut, o które przedłuży trwanie heroiki. Cały proces uważa się za zakończony nieodwracalnym niepowodzeniem w momencie gdy bard pada ze zmęczenia lub oba testy będą nieudane. Wówczas należy też zawsze dokonać jakiś dodatkowych obrzędów (np. spalić ciało, sprowadzić mistrza ceremonii pogrzebowej by odprawił rytuał, poprosić kapłana o modły, itp.), by uniemożliwić sytuację, gdy po dźwiękach melodii sfer do świata żywych mogłyby przedostać się jakieś nieproszone byty (np. złe duchy, chcące opętać ciało zmarłego).

POWRÓT SKRZYDLATEGO WŁADCY NIEBIOS

(Sugestia, V Klasa Trudności)

CZAS: 15 rund [-]

ZASIĘG: (daleki)

OBSZAR: specjalny

OPIS: Ta heroika jest ulubioną pieśnią smoków i wszystkich inteligentnych jaszczurów. Opowiada piękną historię z czasów zarania historii o pierwszym spotkaniu Wielkich Skrzydlatych z mieszkańcami krainy archipelagów, i w czasie jej opowiadania bard może się powołać na słowa Pierwszego Przymierza, a jego głos powędruje aż pod sklepienia niebios i stąpi do korzeni Orchii – jeśli w zasięgu pieśni znajdzie się jakiś 1 Wielki Smok (lub 1k6 Małych Smoków), to może on przybyć pieśniarzowi z pomocą. % szansa na przybycie może być równa POZ barda, choć w uzasadnionych sytuacjach może też być uzależniona ściśle od decyzji MG (jeśli np. heroikę wykonuje się na ziemiach, gdzie na pewno nie może być smoków). Jeśli smoków nie ma jednak na obszarze działania pieśni – to MG może zdecydować, że jakiś przybędzie dopiero wtedy, gdy dźwięki heroiki dotrą do uszu któregoś z nich – wtedy jednak czas przybycia MG musi określić we własnym zakresie. A biorąc pod uwagę szybkość rozchodzenia się dźwięku w powietrzu (i to, że poza zasięgiem działania muzykę usłyszą tylko Wielkie Smoki) może to trwać od kilku godzin do nawet kilku dni – w zależności od tego, gdzie znajdować się będzie najbliższy Smok. Bard powinien też dodatkowo przetestować swoje ZW (odpowiednio zwiększoną, jeśli pieśń wykonana była w ojczystym języku

smoczej rasy). Powodzenie oznacza, że przybędzie smok z jakiegoś przyjaznego mu gatunku – o tożsamym charakterze, co zwykle będzie oznaczało natychmiastową i bezinteresowną pomoc. W przeciwnym wypadku przybędzie smok o odmiennym charakterze (szczegóły ustala MG), a ten pomoże tylko, jeśli nie uda mu się odeprzeć efektu tej pieśni. Jeśli się przed nią obroni – to jego zachowanie po przybyciu na miejsce może być różne (decyzja MG), choć najczęściej pokręci się trochę w kółko, pożre czyjś wierzchowca – i odleci, rącząc obecnych groźnym ryknięciem i wiązanką plugawych przekleństw, jakich nie powstydziliby się krasnoludzki szewc (warto wtedy pamiętać, że już samo obserwowanie takiego zdarzenia dla wszystkich postronnych może być wyjątkowo szokującym przeżyciem).

ŚLOWO W MILCZENIU (Energia, V Klasa T.)

CZAS: 5 rund [-]

ZASIĘG: (bliski)

OBSZAR: wszystkie źródła dźwięku w zasięgu

OPIS: Wykonywanie tej heroiki generuje muzykę o tak wysokich częstotliwościach, że żadna żywa (ani jakakolwiek inna istota) nie jest w stanie ich usłyszeć, a jednocześnie jest ona tak „głośna”, że powoduje wytlumienie każdego, innego dźwięku – co wywołuje u słuchaczy wrażenie absolutnej, nienaturalnej ciszy (ze wszystkimi tego konsekwencjami dla umiejętności i zdolności opartych o wywoływanie dźwięków). Nie istnieje żadna możliwość „przebicia” się przez tą „melodię ciszy”.

UPIORNA MELODIA (Gaz, V Klasa Trudności)

CZAS: 5 minut [-]

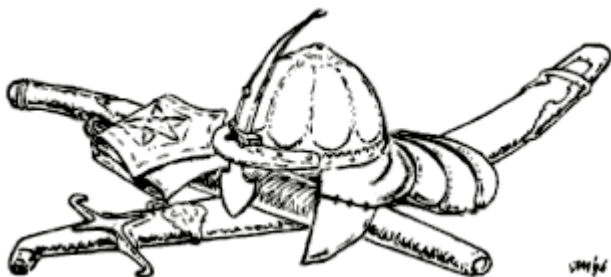
ZASIĘG: (normalny)

OBSZAR: istoty w zasięgu, określone przez barda

OPIS: Ta przerażająca heroika wywołuje wokół celów dziwne i chaotyczne drgania powietrza, w skutek czego w ich najbliższym otoczeniu gaz ten zostaje wyjątkowo silnie rozproszony. Każdy, komu nie powiedzie się obrona przed gazem (a takową należy wykonywać w każdej rundzie pozostawania w zasięgu pieśni) otrzymuje 1k100 obrażeń od uduszenia (ew. tylko 1k10 w przypadku powodzenia). Należy pamiętać, że tak rozrzedzone powietrze nie tylko może doprowadzić do śmierci, ale i bardzo ogranicza funkcje życiowe – z wysiłkiem fizycznym i umysłowym włącznie, dlatego też MG powinien nie własnym zakresie określić ujemne modyfikatory dla ofiar. Zwykle należy traktować to jako działanie w *Ekstremalnych Warunkach*, ale czasami mogą być potrzebna jakieś dodatkowe ograniczenia np. do testowania samych współczynników – choć oczywiście takie cechy jak np. CH, PR, WI czy ZW lub Odporności nie podlegają w tym przypadku zmniejszeniu.

KASTA RYCERSKA

RYTUAŁY TEMPLARIUSZY



PSALM MOCY (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 15

CZAS: 3 sg [specj. (ew. 24 godz. + 1 godz./POZ)]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Rytuał ten pozwala templariuszowi (lub dowolnej osobie pokrewnej mu wiary) zwiększyć jego WI i ZW o wartość (odpowiednio): 1/2 i 1/4 UM. Stan tego religijnego zapału zakończy się przed czasem w przypadku złożenia pierwszej pomyślnej modlitwy błagalnej. Przez cały ten czas, gdy w grę wchodzi zauważenie przez nieprzychylnych bogów, pierwotna wartość ZW jest redukowana do 1/4. Dodatkowo w czasie trwania rytuału nie może spaść na bohatera żadna klątwa ani kara boska.

TAJEMNE SANKTUARIUM (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 12

CZAS: 1 runda [24 godziny]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: sfera o promieniu 1 m/POZ

OPIS: Mocą swej czystej wiary i silnej woli templariusz tworzy na ziemi hermetyczny obszar (tylko jeden na raz), na który mogą wejść tylko jego współwyznawcy (ew. określone sojusznicy). Wszelkie inne istoty muszą wykonać udaną obronę (lub otrzymają 10k10 obrażeń) – w dodatku próbę siłowego przedarcia mogą podjąć tylko raz. Będą to mogły uczynić później, ale tylko w przypadku jeśli wewnątrz znajduje się rzucający rytuał i w dodatku w jakiś sposób złamie on jaką zasadę swego światopoglądu. Wtenczas możliwa jest próba podjęcia jakiejś jednorazowej akcji przeciw osobom chronionym rytuałem (np. rzucenie czaru, wdarcie się do środka czy próba fizycznego wyciągnięcia nieszczęśnika na zewnątrz). Ktokolwiek znajdzie się w obrębie *Sanktuarium* natychmiast zaprzestaje agresywnych działań, w dodatku istoty z poza sfery ignorują istnienie osób wewnątrz niej. Współwierzni templariusza odzyskują tam 1 pkt. Obraż./rundę, co godzinę pozbywają się 1 PO a co 8 godzin mogą odzyskać 1 pkt. wybranego, dowolnie utraconego wcześniej współczynnika (np. SF, INT, ENŻ, itd.).

ŁASKA NIEBIOS (Polimorfia, II Krag)

KOSZT PM: 25

CZAS: 1 runda [0 (ew. 1 godz./POZ)]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Mocą transcendentalnej, nadprzyrodzonej potencji tego rytuału, w wybraną istotę wstępuje impuls pierwotnej materii – co powoduje, iż jeśli będzie ona wrogiego templariuszowi wyznania – następuje nadnaturalne spustoszenie w jej organizmie. Nieudana obrona to otrzymanie 10k6 Obrażeń. Osoby przyjaznej wiary mają zamiast tego na czas trwania rytuału podwojoną Cechę (wybraną), WT lub Odp. (tylko jeden wybrany efekt). Po tym czasie, jeśli nie powiedzie się im obrona, to niestety współczynnik ów ulega połowicznemu obniżeniu na czas równy długości działania tegoż rytuału. Nadefektywna obrona oznacza stałe zwiększenie tej charakterystyki o 3k10 – a obrona pechowa: analogiczne jego obniżenie (ale jeden współczynnik może być w ten sposób tylko raz zwiększony i/lub obniżony w ciągu pojedynczego życia bohatera).

WYŻSZE OBJAWIENIE (Zakłęcie, II Krag)

KOSZT PM: 65

CZAS: 1 godzina [0]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: rzucający

OPIS: Dzięki natchnionej kontemplacji, która jest efektem tego rytuału, templariusz może poznać jakąś tajemnicę wiary, która dotychczas była przed nim ukryta. Efekt tego objawienia może być różny – i decyduje o nim MG, w zależności od przeznaczenia rytuału i zaistniałej sytuacji. Może to być zarówno boska odpowiedź czy rada w nurtującej obecnie templariusza sprawie, jak i efekt analogiczny do pomyślnej modlitwy błagalnej. Iluminacja może dodatkowo zapremiować nowymi PD (w wysokości

sumy WI i ZW), ale efekt taki może zająć tylko raz na każdym POZ.

RECYTACJA NIEPRZEJEDNANIA (sugestia, III Krąg)

KOSZT PM: 20

CZAS: 2 sg [specj.]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: specj.

OPIS: Recytacja pozwala templariuszowi zasięgnąć do zewnętrznej jaźni swej opiekuńczej siły, dzięki czemu przez moment potrafi on przemawiać jej Głosem. Efekty tego na (słyszających i rozumiejących go) sojuszników i/lub współwyznawców mogą być różnorodne:

- natychmiastowe podniesienie morale, tak, że przestanie działać na nich strach;
 - rzucą się do walki z nową werwą (odzyskując utraconą WT);
 - przez liczbę rund równą POZ templariusza będą ignorowali strach, zmęczenie nawet agonię;
 - na ziemi poświęconej swym bogom zyskują +10 pkt. do wszystkich testów walki fizycznej;
 - poza walką słowa i czynności „słowne” templariusza mogą odnosić lepszy skutek, być bardziej wiarygodne itp.;
- MG może wylosować lub wybrać efekt adekwatny do sytuacji, zaś ich liczbę uzależnić od wysokości testu przeprowadzenia rytuału, wysokości PU zdolności przywódczych, CH, pomysłowej inscenizacji gracza itp.

Natomiast przeciwnicy, którzy słyszą (i rozumieją) tak wypowiedane słowa templariusza działają w *Trudnych* lub tylko w *Złych Warunkach* (jeśli nie rozumieją).

OSTATNIE FATUM (Klątwa, III Krąg)

KOSZT PM: 30

CZAS: 5 rund [równe ZW liczonemu w dobach]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: 1 stworzenie

OPIS: Osoba, która w mniemaniu templariusza wyrządziła jakieś niegodziwości jego współwyznawcom, zostanie mocą tego czaru porażona nadnaturalną energią z obcych Sfer. Zwykle objawia się to ciężącymi nad nią 1k6 losowymi Ułomnościami lub 1 mutacją popromienną (choć MG/BG w zależności od okoliczności mogą wymyślić także inne uciążliwości o podobnych charakterze). Jeśli jednak rzucający nadużywa tego rytuału (np. stosując go przeciwko istotom w rzeczywistości niewinnym), jego moc może obrócić się przeciw niemu samemu (decyzja prowadzącego).

PIEŚŃ POLEGŁYCH TYTANÓW (Zaklęcie, IV Krąg)

KOSZT PM: 25

CZAS: 2sg [1 runda/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: liczba istot równa 1/10 WI templariusza

OPIS: Śpiewając mistyczną litanię w jednym ze starożytnych języków (a więc templariusz musi znać jakiś język o 4 PU trudności i jego właśnie użyć) celebrujący ten rytuał może spróbować odstraszyć jakieś nadnaturalne istoty (jednego rodzaju, jeśli nie powiodła się im obrona, tak by zaczęły uciekać lub – w przypadku braku takiej możliwości, zaprzestały wszelkich agresywnych działań przeciw templariuszowi). MG – w zależności od sytuacji – powinien zdecydować jaki język będzie oddziaływał na jakie istoty (niekoniecznie muszą go rozumieć). Np. Dawna lub Wyższa Smocza Mowa odstraszy martwiaki, obydwu smoczycy języków mogą się lękać stworzenia Żywiołów, Dialektu Piekła istoty przysłane przez bogów itp. Warto jednak pamiętać, że im potężniejsza jest istota, tym wolniej i bardziej zorganizowanie (i przemyślnie) będzie się wycyfrować (szczegóły ustala prowadzący).

HYMN OREŻA (efekt specjalny, IV Krąg)

KOSZT PM: 50

CZAS: 2 minuty [1 godzina/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 15 pkt. SF wg broni/POZ

OPIS: Ostukując wybrane sztuki broni (leżące na płytkiej tacy, wypełnionej wodą święconą) przy pomocy jakiegoś ważnego przedmiotu dla kultu religijnego templariusza, można uczynić je na tyle silnymi, by zranić mogły każdego rodzaju istotę – nawet taką, która jest w 100% odporna na dany typ Obraz. (wówczas MG może je potraktować jako broń o monstualnych rozmiarach).

PIEŚĆ CHWAŁY TRANSCENDENTU (polimorfia, V Krąg)

KOSZT PM: 35

CZAS: 5sg [2 rundy/POZ]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: 1 współwyznawca (lub sam templariusz)

OPIS: Dzięki temu rytuałowi w bohatera wstępuje łaska i moc jego opiekuńczego bytu, przez co zyskuje 5 PU *Specjalnej Odporności Na Obrażenia*. Działają na nią czary tylko rzucone przez osobę o PU wyższym niż PU templariusza. W dodatku otrzymuje pozytywny modyfikator (równy wartości WI templariusza) do testów obu Cech, umiejętności na nich opartych i wszystkich testów walki (ale w 1 rundzie może go użyć tylko raz). Templariusz musi przez cały czas podtrzymywać metafizyczną, międzysferyczną więź z bogiem, więc działa w *Niesprzyjających Warunkach*.

LITANIA OCZYSZCZENIA (, V Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

OKO HORRORU (, VI Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

CIERNISTA POKUTA (, VI Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

SEUSZNY GNIEW WIERNYCH (, VII Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

REZUREKCJA (, VII Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

SZTORM CZASU (, VIII Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

TARCZA ARCHITEKTA (, IX Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

PIĘŚĆ/DŁOŃ TYTANA (, X Krag)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

TAJFUN EWIDENTNOŚCI (, I Krag Specjalny)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

(, Krag)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

(, Krag)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

KASTA KLERYCKA

CZARY ASTROLOGÓW

CZARY DRUIDÓW

CZARY INKWIZYTORÓW

WYKRZYCIE WIERNYCH (, Krag)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

FANATYZM RELIGIJNY (Sugestia, I Krag)

KOSZT PM: 10
CZAS: 1 sg [5 rund + 3 rundy/POZ]
ZASIĘG: bliski
OBSZAR: 1 współwyznawca + 2/POZ
OPIS: Inkwizytor wypowiada przy tym czarze religijne teksty swojej wiary, które mają rozbudzić zapał współwierznych przeciwko osobnikom lub wydarzeniom wskazanym przez czarującego. Czar oddziałuje na tych wiernych w zasięgu czaru, którzy mają mi. 50 WI – wpadają oni w rodzaj szału religijnego, świętego oburzenia. Za każdą pełną 50-tą tego współwierznika wierny otrzymuje +10 pkt. do bazowych odporności, testów walki lub magii (może wybrać do czego). Jeśli umiejętność czarującego, użyta do aktywacji formuły jest wyższa niż 3 PU, to wzmacnia to czar tak że każdy wierny może doliczyć sobie wysokość WI inkwizytora – w dodatku on sam może wybrać które osoby wpadną w fanatyzm. Każdy, kto zginie w czasie trwania fanatyzmu ma zwiększoną szansę wskrzeszenia o w/w wartość.

CZARY KAPŁANÓW

AUREOLA RELIGII (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 1
CZAS: 3 sg [5 rund + 1 runda/POZ]
ZASIĘG: dotyk
OBSZAR: 1 osoba lub przedmiot
OPIS: Kapłan odwołuje się tym czarem do mocy opiekuńczej swego boga i powoduje że cel czaru staje się niemożliwy do dotknięcia (chyba, że dotykający przełamie czar) przez istoty, które są wyznawcami bogów jednego, określonego Kręgu Boskości (musi to być krag zawierający choć jedną religię wrogą ew. niezbyt przychyłą kapłanowi). Czar nie działa na istoty bezbożne, niereligijne.

AURA WIARY (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 25
CZAS: 5 sg [10 rund + 5 rund/POZ]
ZASIĘG: dotyk
OBSZAR: czarujący lub współwyznawca osoba-duchowna (ew. uduchowiona jak paladyn, templariusz itp.)
OPIS: Magia tego czaru dodaje osobie będącej celem niesamowitego, religijnego majestatu – tak że jej WI, CH, OB oraz jeden rodzaj umiejętności (bojowe, nadnaturalne/magiczne, profesjonalne) zostają zwiększone o 10 pkt. i dodatkowo podwojone za każde pełne 50 baz. WI. O tyle samo punktów mogą też zostać zmniejszone obrażenia, których dozna się w czasie trwania czaru od osób wyznających wrogą religię.

BŁOGOŚLAWIENSTWO (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 1
CZAS: 1 runda [10 rund + 1 runda/POZ]
ZASIĘG: dotyk
OBSZAR: 1 istota sprzymierzona z kapłanem + 1 istota/POZ
OPIS: Mocą tego czaru kapłan sprawia, iż jego byt opiekuńczy przychylniejszym okiem spogląda na istoty objęte jego działaniem. Daje to im +10% do każdego testu umiejętności, walki, magii itd. jaki wykonają w tym czasie, oraz ogranicza o tą samą wartość szansę powodzenia niektórych wrogich działań w nie wymierzonych (np. testów TR wroga czy prób zauważenia, zaskoczenia).

BOLESNA WIARA (Szok, I Krag)

KOSZT PM: 1
CZAS: 1 sg [5 rund + 5 rund/POZ]
ZASIĘG: bliski
OBSZAR: 1 osoba + 1 osoba/2 POZ
OPIS: Osoby, które nie odeprą czaru doznają ataku bolesnych skurczy, które nie pozwalają im działać normalnie – wszystkie testy wymagające aktywności motorycznej zostają obniżone o wartość WI kapłana. Jeśli jednak ich WI jest wyższa od kapłana, to w każdej rundzie trwania czaru mają prawo wykonać ponowny test obronny – a pierwszy udany przerywa działanie czaru.

MŁOSIĘDZIE (Energia, I Krag)

KOSZT PM: 1
CZAS: 1 sg [0]
ZASIĘG: dotyk
OBSZAR: 1 osoba
OPIS: Kapłan może tym czarem pomóc swojemu sprzymierzeńcowi, który został ranny lub pokrzywdzony. Nie jest to jednak pomoc łatwa – kapłan musi sam się poświęcić by pomóc innym (ew. kapłani niektórych negatywnych bytów mogą wykorzystać w tym celu jakąś postronną ofiarę). Dzięki temu może przekazać część swojej ŻYW (jednak nie więcej niż 90% baz. wartości) lub ENŻ, WT ew. przyjąć na siebie część jego PO. W przypadku ŻYW czy ENŻ kapłan może też przelać tą część witalności, którą

dopiero ma odzyskać w najbliższym czasie dzięki naturalnym procesom zdrowienia – po prostu po przelaniu jej w pokrzywdzonego nie będzie on w stanie ten jeden raz jej zregenerować przy najbliższej okazji.

OBJAWIENIE FANATYKA (Zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [natychmiastowo]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: osoba kapłana

OPIS: Po rzuceniu tego czaru kapłan jest w stanie wyczuć czy w pobliżu (w odległości nie większej od *Zasięgu* czaru) znajdują się jakiegokolwiek istoty/miejsca bardzo silnie związane z boskimi mocami i transcendentnymi zjawiskami. Dotyczy to przede wszystkim istot o wysokiej WI lub silnie związanych z jakąś mocą transcendentną, boskich posłańców wszelkiego rodzaju (również półbogów czy mistyków), miejsc boskich objawień, sanktuariów przechowywujących relikty lub relikwie czy ważnych obiektów kultu. Kapłan jest w stanie mentalnie w przybliżeniu określić ich miejsce położenia, odległość itd.

OŚWIECENIE (Elektromagnetyzm, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 2 sg []

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: sfera o promieniu 10 m od miejsca na które rzucono czar

OPIS: Kapłan przywołuje mały kawałek Sfery Boskiej Egzystencji, który rozświetla ciemną okolicę jasnym światłem, niczym w dzień. Światło nie jest na tyle intensywne by kogoś oślepić, a w dodatku cząstka jest zaledwie cieniem dawno odbitym prawdziwej boskości – więc nie jest w stanie wyrządzić krzywdy żadnym upadłym istotom, ale drażni je ono – więc dwa razy się zastanowią nim wejdą w jego zasięg w dodatku będą chciały go opuścić jak najszybciej.

SYMBOL OPIEKUŃCZY (Energia, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [10 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Kapłan przy pomocy tego czaru tworzy magiczny symbol na płaskiej powierzchni – który reprezentuje artystyczną wizję jego symbolu religijnego (lub symboliki – jeśli jest politeistą). Jest on nasycony boską mocą tak potężną, że każda istota, która na nim stanie będzie mogła się czuć na czas działania bezpieczna od wyznawców wiary, którą ten symbol reprezentuje – nie mogą oni ani jej zwyzywać, ani krzywo spojrzeć – ani tym bardziej wykonać jakiegokolwiek wrogiego posunięcia (jak np. atak).

Postać, wchodząc na symbol musi posiadać aprobatę rzucającego – jeśli jej nie (np. jest przypadkowym przechodniem) musi przełamać obronę czaru – inaczej nie zostanie objęta jego działaniem.

WIARA W LEPSZE JUTRO (sugestia, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [jednorazowy]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba + 1 osoba/POZ

OPIS: Moc tego czaru może natchnąć boską łaską wszystkie osoby nią objęte, tak by przełamały wszelaki marazm i sromotę w którą wpadną. Jeśli takiej osobie powiedzie się test WI (w przypadku współwyznawców mogą oni użyć WI kapłana zamiast swojej) to może natychmiast przerwać działanie wszelkiego strachu czy zniewolenia lub niezrównoważenia umysłowego (np. napadu fobii), apatii, depresji – obojętnie czy czynniki, które je wywołały były naturalne czy nie. Osoba której nic nie dolega uzyskuje

prawo powtórzenia nieudanego testu obronnego w przypadku najbliższego wystąpienia którejś z w/w przypadłości.

WYKŁĘCIE (Klątwa, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [jednorazowo]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba (ew. przy WI>100 +1 osoba/2 POZ)

OPIS: Kapłan może rzucić ten czar na osobę która straszliwie zbluźniła przeciwko jego wierze, bytowi opiekuńczemu, świątyni lub duchowemu przywódcy. Jednorazowo, taki bluźnierca, w momencie kiedy znajdzie w pobliżu uświęconego miejsca wiary kapłana musi wykonać test ZW. Udany oznacza iż miał pecha – dostrzegł go byt opiekuńczy, którego uraził – i w zależności od jego przewinienia może ukarać go *Upomnieniem* lub nawet *Karą Boską*.

CZARY MISTYKÓW

CZARY MNICHÓW

PRZEŁAMANIE SŁABOŚCI (Energia, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [jednorazowo]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Mnich może tchnąć tym czarem opiekuńczą energię w ciało sojusznika. Natychmiast może ona zatrzymać agonię (ale nie cofnie jej skutków), przełamać strach we wszystkich odmianach, otępienie umysłowe, lekkie formy oczarowań (ale już nie opętania czy uroku), paraliż psychiczny/fizyczny, ból lub wyczerpanie fizyczne/zmęczenie. W szczególnych okolicznościach może pomóc przywrócić świadomość osobie ogłuszonej/nieprzytomnej/uśpionej.

(, Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:
OPIS:

(, Krąg)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

(, Krąg)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

(, Krąg)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

CZARY PÓLBOGÓW

POBŁOGOŚLAWIENIE (zaklęcie, I Krąg)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [5 rund + 2 rundy/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: sfera wokół półboga o promieniu 1m + 0,5m/POZ

OPIS: Czar ten rozciąga wokół półboga opiekuńczą sferę boskiej energii. Wszyscy sprzymierzeńcy półboga w jej zasięgu otrzymują premię do testów umiejętności, walki i magii w wysokości 1/10 jego WI (lub połowa w przypadku osób nie będących jego wyznawcami). Każdy z nich może też o tą wartość zwiększyć jedną, najlżejszą ze swoich odporności.

(, Krąg)

KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIĘG:
OBSZAR:
OPIS:

CZARY SZAMANÓW

SKRA (ogień, I Krąg)

KOSZT PM: 3

CZAS: 1 sg [0]

ZASIĘG: 2 m

OBSZAR: specjalny

OPIS: Szaman biorąc do rąk dwa kamienie i uderzając jeden o drugi przywołuje do materialnego świata oddech niepokornego ducha ognia. Zamiast niewielkich błysków (jak to się zwykle dzieje) z pod krzesanych kamyków strzela stożek błyszczących, połyskliwych iskier. Można nim rozpalić ognisko (i to nawet w niesprzyjających warunkach) albo podpalić jakąś łatwopalną substancję. Jeżeli iskry wejdą w kontakt z gołą skórą jakiejś osoby mogą spowodować powierzchniowe oparzenia (5k10 obrażeń po nieudanej obronie przed ogniem), a selektywne wycelowanie

iskrami komuś w oczy (-100 do testu czarowania) może wywołać oślepienie na 1k10 rund.

Ponieważ to nie jest zwykły magiczny ogień a Oddech Ognistego Ducha (takich jakimi są np. Zhul albo Zgorzel), to fluktuacje potencjałów magicznych nie dość że wywołują zachwianie równowagi sił (ingerencja bytu związanej ze Sferą Egzystencji Ognia) to w dodatku pojawiają się ślady nekro-inkruzji (powiązania ze Sferą Egzystencji Martwiaczej) – więc szamana bardzo łatwo jest wtedy wykryć odpowiednią magią lub umiejętnościami.

DUCHOWA PODPORA (zaklęcie, I Krąg)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 sg [0/specjalny]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Szaman rzucając czar musi obiema rękami dotknąć celu, by w ten sposób wesprzeć jej ducha i rozbudzić na nowo jej siły życiowe. Dzięki temu w bohatera wstępują nowe siły, może zignorować wyczerpanie fizyczne, depresje psychiczną, otepienie – ale tylko gdy pozostaje blisko szamana (w dodatku czar ten nie znosi tych niedogodności, po prostu pozwala je na pewien czas zignorować) – muszą się nawzajem widzieć. Duchowy wigor ma też pozytywne skutki dla zdrowia takiej osoby – na czas 8 najbliższych godzin bowiem jego Samozdrowienie zwiększa się x3. W dodatku po rzuceniu czaru – o ile szaman będzie cały czas utrzymywał kontakt fizyczny z celem – w ciągu 1k10 minut odzyskuje tyle utraconej ŻYW ile szaman ma WI. Dotyczy to jednak tylko obrażeń lekkich, nie wynikłych z krwawienia, agonii, zatrucia, choroby itd. Oznacza to także, że ofiara powinna mieć zatamowane rany krwawiące – rozbudzenie duchowe metabolizmu tym czarem w przypadku nie zasklepienia/opatrzenia ran może bowiem wywołać krwotok (zamiast odzyskać ŻYW bohater straci ją).

FUTRO... (DUCHA OPIEKUŃCZEGO) (polimorfia, I Krąg)

KOSZT PM: 3

CZAS: 1 runda [1 runda + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Dzięki temu czarowi uzewnętrzniają się wrodzone cechy charakteru szamana, i to tak bardzo że zaczyna się on upodabnąć do zwierzęcia, które najbardziej odpowiada jego archetypowi (może on wybrać sobie sam lub robi to za niego MG). Upodobnienie do owe zwierza polega mi. Na tym iż jego skóra zaczyna przypominać skórę/futro/łuski owego tworzenia – wydziela nawet identyczny zapach, przez co takie zwierzęta traktują go jak swojego (o ile ich nie zaatakują), szaman też zaczyna się też zachowywać tak jak one (może być poddenerwowany, agresywny, płochliwy, nieufny itd.) i choć nie daje mu do znajomości ich mowy – to w czasie działania czaru MG może zastosować pozytywne modyfikatory do testów różnych umiejętności związanych z tymi zwierzętami (np. przy próbie obłaskawienia, opieki itp.). Na koniec zaś skóra zapewnia +10 do Odp. Fizycznych oraz WYP i OB takie same jakie posiada takie stworzenie z POZ nie wyższego niż połowa aktualnego POZ szamana.

Jeśli szaman rzuci ten czar na kogoś innego, kto sobie tego nie życzy to osobie takiej przysługuje test obronny, który jeśli się powiedzie – to odbije energie czaru z powrotem do czarującego – a ten dostanie chwilowego (1 r) napadu szału (jak *Berserk*).

TARCZA DUSZ (zaklęcie, I Krąg)

KOSZT PM: 5

CZAS: 2 sg [4 rundy + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: osoba szamana

OPIS: Szaman wyciągając przed siebie wolną rękę przywołuje do siebie tarczę (0-5 POZ – mała t. dr., 6-10 – normalna t.

met., 11-15 – duża t. dr., 16-20 – duża t. met., 20+ - parawan dr.) – ekwipunek z poza czasu i przestrzeni dawno zmarłego bohatera wieków minionych. Tarcza ta nie jest traktowana jako przedmiot magiczny, posiada swą standardową Wg i WT – nie ogranicza jednak w żaden sposób ruchów szamana. Koszt 1 sg szaman może ją przenieść do innej ręki lub przymocować do ramienia by zwolniła mu dłoń. Tarcza taka może przechwytywać wszystkie pociski wystrzelone w maga (lub osoby stojące blisko niego – patrz zaś. czaru), również stworzone czarami (magiczny pocisk, błyskawica itp). Nie działa względem pocisków obszarowych, magicznych wystrzelonych z magicznej broni lub czarów rzucanych przez osoby o dwukrotnie od szamana wyższym POZ. Niemożliwe jest też przechwycenie pocisków o dwukrotnie większej Wg niż Wg tarczy. Przechwycenie 1 pocisku skraca czas istnienia tarczy o 1 rundę.

Nieudane rzucenie tego czaru może spowodować, że szamana zauważy (MG testuje jego ZW) dusza zmarłego bohatera, której to oręż czarownik chciał „pożyczyć”. Może się to skończyć nawet bezpośrednią interwencją takiej istoty (jej zachowanie i statystyki MG powinien dostosować do sytuacji).

UŚPIENIE FAUNY/FLORY (sugestia, I Krag)

KOSZT PM: 2

CZAS: 3sg [5 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 obiekt + 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 odporność nr 2). Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do Szamana bronią się jakby były w *Złych Warunkach*, a te które były nastawione przychylnie i nic im bezpośrednio nie groziło automatycznie nie odpierają zaklęcia.

By obudzić taką istotę należy poświęcić na to całą rundę, co daje dodatkowy rzut obronny na sugestię (inaczej dalej śpi). Czar wymaga 10-krotnie więcej PM aby zadziałał na potwory lub jakieś inne, wyjątkowe stworzenia natury (np. jednorożec, pegaz czy gryfon).

POBUDZENIE FLORY (zaklęcie, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 2sg [1 runda + 2 rundy/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 pole + 1 pole/3 POZ

OPIS: Dzięki temu czarowi szaman może zaangażować część niechuchomej roślinności z poziomu gleby (ew. gałąź drzewa, pnącza lian itp. – jeśli rzuci czas selektywnie zamiast obszarowo), podwyższając ich wegetację i napełniając je energią. W niewielkim stopniu pozwala to szamanowi kierować ich zachowaniem – korzenie mogą wystrzelić z pod ziemi, przewracając lub powodując zaklinowanie stojących tam osób, posycie gleby może nagle stać się wyjątkowo śliskie od wydzielanej wody i pary wodnej (ryzyko upadku, dynamiczne działanie na takim podłożu odbywa się jak w *Niesprzyjających Warunkach*), wysokie chaszczki na łące mogą stawiać opór lub wręcz przeciwnie – rozstępować się przed idącymi, żdzbla trawy mogą stać się nagle tak sztywne jak niektóre gatunki tej rośliny, potrafiące ciąć skórę niczym brzytwa (niebezpieczne dla osób nie chronionych odzieniem na łydkach, udach czy kolanach).

Rzucenie czaru na istoty roślinogeniczne – jak drzewce, okorzcze czy huorny spowoduje zwiększenie u nich SZ o 10 a Samozdrowienia x3.

SZEPT DUCHA WODY (energia specjalna, I Krag)

KOSZT PM: 1/1m głębokości

CZAS: 5 rund [0]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: specjalny

OPIS: Dzięki temu czarowi szaman może wśluchać się w „duszę wody” co pozwoli mu wykryć niekorzystne ciekły wodne lub podziemne rzeki (a od 5 POZ także jeziora i zbiorniki artezyjskie) – o ile znajdują się one wewnątrz zasięgu czaru. Potrafi na obszarze działania czaru określić głębokość na której się znajdują, ich kierunek oraz jak negatywnie/pozytywnie wpływają na otoczenie (co może być ważne przy budowaniu domów, gdyż umiejscowienie pomieszczenia sypialnego lub spanie nad lub w pobliżu ciekłu wodnego powoduje apatię, migrenę, nudności a nawet i choroby nowotworowe, psychiczne itd.).

Szaman może podjąć próbę także przywołania „szepczącego ducha” do siebie, tak by w podłożu wytworzyła się szczelina i część wody wypłynęła na powierzchnię – kosztuje to x10 PM i wymaga udanego testu MG na ZW szamana. Należy jednak pamiętać, że nie każdą wodę z ciekłu można pić – zdarzają się bowiem wody podskórne, które niosą ze sobą rozkładającą się substancję organiczną, co może wywołać zatrucie a nawet śmierć (MG powinien opracować taką sytuację wg własnego uznania).

WEŁADCA PYŁU (magnetyzm, I Krag)

KOSZT PM: 2

CZAS: 1sg [1 runda + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: specjalny

OPIS: Jeżeli w zasięgu rzucania czaru znajduje się jakikolwiek sypki materiał (piasek, less, drobny żwir, pył itp.) to szaman w czasie trwania czaru może w dowolny sposób kierować jego ruchem (jeśli chce tworzyć jakieś kształty, wzory – to musi być skupiony). Jeżeli z zebranego materiału szaman utworzy chmurę pyłową to każda istota znajdująca się pod jej działaniem zachowuje się jakby była w *Trudnych Warunkach*. Dodatkowo, osoby objęte chmurą pyłową mają ograniczoną widoczność (kolejne modyfikatory) i nie mogą rzucać w niej czarów – wyjątek stanowią czary spontaniczne.

Uwaga: Osoby które mają problemy z oddychaniem (np. astmatycy, alergicy) muszą wykonać test przeciw wyziewom – niepowodzenie zmusza ich do opuszczenia pola działania czaru, w przeciwnym wypadku mogą się udusić.

ORĘŻ WAPIERZA (energia specjalna, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [6 rund]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 sztuka broni osobistej szamana

OPIS: Broń objęta działaniem tego zaklęcia pozwala po każdym raniącym trafieniu w żywego przeciwnika odzyskać szamanowi 5 pkt. ŻYW. Po przekroczeniu 10 POZ pozwala odzyskać liczbę ŻYW równą połowie zadanych obrażeń, na 15 POZ liczba odzyskiwanej ŻYW jest równa zadawanym obrażeniom – a na 20 POZ dwukrotnie tą wartość zwiększa (postać zabita bronią poddaną temu czarowi na 20 POZ nie może zostać wskrzeszona, zregenerowana itd.).

Jeśli broni używa ktoś inny niż szaman, to ma ona tylko połowę tej wampirycznej skuteczności a ból duszy wroga, która także jest raniona tym uzbrojeniem – powoduje otrzymanie 1 PO za każdy udane zranienie wroga przez taką nieprzystosowaną postać.

Czar ten jest wampiryzmem w czystej postaci, dlatego też MG powinien wyciągać konsekwencje wobec rzucających go postaci Dobrych oraz pilnować by te o postawie Obojętnej i Neutralnej nie nadużywały go zbyt.

NAMASZCZENIE (zaklęcie, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 10 rund [0]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Szaman tym czarem jest w stanie przelać w ciało osoby cierpiącej pozytywne fluidy, łaskę bytów opiekuńczych i przychylny oddech duchów przodków – musi w tym celu dotknąć czoła cierpiącego (w niektórych kulturach wymagane jest dotknięcie innej części ciała, użycie specjalnych rekwizytów – jak olejki czy grzechotki – a nawet rytualne okaleczenie). Może to pomóc wrócić do zdrowia dowolnej, cierpiącej istocie żywej – o ile powiedzie się jej test WI. Namasczenie pozwala wykonać dodatkowy rzut obronny w przypadku większości chorób, trucizn czy klątw o biologicznym charakterze – nawet jeżeli z opisu przypadłości wynika, że jest już na to za późno. Efekt namasczenia nie może cofnąć już popełnionych szkód w organizmie przez przypadłość – ale może ocalić życie i zdrowie – przy czym tempo rekonwalescencji zależy od MG i okoliczności. Namasczenie nie zatrzyma agonii, ale pozwoli odejść konającemu bezboleśnie.

Osoba, którą namaszczono przed śmiercią tym czarem ma 10% większą szansę na pomyślne wskrzeszenie. Jeśli natomiast rzuci się ten czar na osobę całkowicie zdrową – to otrzyma ona 10k10 punktów, które może dowolnie rozdysponować (każdą ilość jednorazowo – czyli po wykorzystaniu np. 10 pkt. do obrony przed strachem nie może ich już użyć do niczego innego, przepadają nawet jeśli test był nieudany) jako pozytywne modyfikatory przy najbliższych testach obronnych – jednak szaman płaci za to 1 PO, gdyż odkrywa przez to rąbek przeznaczenia takiej osoby – widzi rzeczy i wydarzenia o których nie powinien był się dowiedzieć (oczywiście nie może zrobić z nich pożytku, gdyż to tylko niewyraźne mgnienia, nie dające się zinterpretować).

Kolejne namasczenie nie spowoduje wzrostu ilości punktów na modyfikatory za to może spowodować Karę Bożą na szamana za nadużywanie tego czaru.

ZWIERZÓW UKRZYWDZENIE (choroby, II Krag)

KOSZT PM: 10 (ew. +10 PM)

CZAS: 2 godziny [stały]

ZASIĘG: normalny

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

OPIS: Szaman poprzez koncentrację magią negatywnych fluidów, sprowadza na wszystkie zwierzęta danego gatunku w obszarze działania czaru jakąś znaną mu chorobę zwierzęcą (mogą się przed nią bronić tylko 1/4 Odp. nr 6). Choroba ta nie będzie zarażać istot humanoidalnych/inteligentnych nawet jeśli w swej naturalnej postaci może oddziaływać także i na nie. Szaman może także skondensować czar w jakimś średniej wielkości przedmiocie (za cenę dodatkowych 10 PM). Wtedy choroba zadziała na zwierzęta określonego przez szamana gatunku w momencie gdy znajdą się w odległości 1m/POZ szamana od przedmiotu. Chorobę można wyleczyć normalnymi metodami – ale do wszystkich testów leczniczych normalnie stosuje się AOdp szamana.

WIANEK OCHRONNY (czar specjalny, II Krag)

KOSZT PM: 20/wianek

CZAS: 2 rundy [1 dzień/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: wianek zrobiony z kwiatów, ziół i gałązek wierzby (można umagiczniać wieniec w większej ilości na raz)

OPIS: Umagicznienie wianek można tylko w czasie odprawiania specjalnych ceremonii – najczęściej w czasie ważnych świąt (udany rzut na WI szamana). Umagiczniony wianek roztacza wokół siebie magiczną sferę (patrz analogicznej wielkości co zasięg czaru). Działa ona w różnoraki sposób.

Jeśli jest noszony przez żywą istotę to zwiększa jej (i jej sprzymierzeńcom) o 20 pkt OB. oraz zapewnia 5% AMg. Pannom na wydaniu ponadto pomaga partnera odnaleźć

(każdy kto na taką kobietę w wianku spojrzysz po raz pierwszy, musi rzucać na reakcję dwa razy i wybrać niższy wynik).

Zawieszony na jakimś obiekcie chroni go (jeśli obiekt mieści się w zasięgu czaru) przed uderzeniem pioruna, gradobiciem, sztormem (lub silnym wiatrem), lub rozprzestrzeniającym się pożarem (ale nie, jeśli ogień został rozniecony wewnątrz obiektu – to samo dotyczy czarów).

Spalony w ogniu z poświęconych drewn przez 1k10 godzin zapewnia ochronę wszystkiego wewnątrz sfery przed istotami nadprzyrodzonymi takimi jak martwiaki, czorty czy avatarzy bogów (nie skutkuje jeśli w czasie palenia w sferze już znajdował się ktoś/coś taki).

MOWA STARSZYCH BOGÓW (sugestia, II Krag)

KOSZT PM: 2

CZAS: 4sg [5 rund/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Osoba, której szaman dotknie przy rzucaniu czarów (może dotknąć też siebie – kładąc sobie w rytualnym geście dłonie na skroniach) zyskuje dar posługiwania się nienazwanym językiem, którego nie znajdzie się w żadnych księgach ani podaniach – jest to bowiem Język Najsampierwszy – którego w dawnych dniach na zapomnianych kontynentach używano i którym posługiwali się jako pierwsi najstarsi z bogów, ci którzy stworzyli świat. Mówi się iż każda żywa istota ma w swym umyśle zakodowaną znajomość słów tej mowy – więc osoba nim mówiąca może porozumieć się w niewielkim stopniu z dowolną istotą – czy to zwierzęciem czy homidem czy bestią, a nawet stworzeniem nadnaturalnym. Nie ma jednak pełnej gwarancji zrozumienia – o tym decyduje MG – w dodatku każde użycie tego czaru może spowodować otrzymanie 1 PO (po nieudanej obronie na szok) dla rozmówcy osoby znajdującej się pod czaru działaniem (to musi być dosyć wstrząsające przeżycie rozmawiać z kimś w języku którego się nie ma prawa znać... i jeszcze go rozumieć!).

GRADOWINA (zimno, II Krag)

KOSZT PM: 4

CZAS: 3sg [0]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 sprecyzowany cel

OPIS: Czar ten może być rzucany tylko w czasie burzy śnieżnej, przy ujemnej temperaturze lub podczas gradobicia (czas rzucania dwukrotnie krótszy). Dopiero po przekroczeniu 7 POZ można samodzielnie skondensować wilgoć z powietrza i ochładzać je (trwa to 2x dłużej, a przy temp. przekraczającej 20°C nawet i 3x dłużej). Za pomocą tego czaru szaman tworzy 1+1/5POZ kulę zbitego, twardego lodu, która pędzi w kierunku jednego, określonego przez szamana celu (musiał być widoczny w rundzie rzucania czaru). Trafi ona cel jeśli szaman udanie przetestuje *sposobność* – jeśli jednak cel schował się przed momentem ukończenia czaru lub wykonał unik – to wymaga to jeszcze dodatkowego testu WI. 1 kula zadaje 5k10+5/POZ obraż obuchowych (chronią przed nimi WYP ob. zbroi i nic poza tym, nawet czary typu: „ochrona przed pogodą”, „ognista otoczka” itp. Czary zwiększające WYP zbroi/skóry działają w normalny sposób). Można powstrzymać się od zadania obrażeń i zamiast tego automatycznie ogłuszyć cel. W przypadku przedmiotów kule zadają uszkodzenia równe 1/2 skuteczności raniącej.

ZEW NIEUJAŻMIONEGO DUCHA NIEBIOS (zaklęcie, II Krag)

KOSZT PM: 10 (ew. specjalnie)

CZAS: 2 godziny [5 rund + 5 rund/POZ]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: w promieniu 10m + 10m/POZ

OPIS: Szaman może zakląć siły natury, tak by skondensować pod gołym niebem parę wodną w powietrzu – co wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy, w suchym otoczeniu i w tym podobnych warunkach zaklęcie można rzucić tylko 1 raz na 1k10 dni, trwa on o połowę krócej, a na dodatek trzeba użyć 10-krotnie więcej PM. I odwrotnie – podczas deszczowej pogody (tzn. gdy zanoszą się na deszcz lub jest mżawka) czar ten trwa dwukrotnie dłużej i wymaga 10-krotnie mniej PM.

Normalny deszcz utrudnia wszystkim czynności jako *Niesprzyjające Warunki*. Jeżeli suma WI + UM szamana jest większa od 175 to wydając 100 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile ulewy – co jest traktowane jako *Ciężkie Warunki*, poważnie utrudnia posługiwanie się ogniem (nawet magicznym), może spowodować rozmoknięcie gruntu, zniszczenie plonów itd.

Jeżeli w/w suma jest większa niż 250, szaman może, wydając 1000 PM, wywołać siłę deszczu o odpowiadającą oberwaniamu chmury, nawalnicy – co jest już *Ekstremalnymi Warunkami*, a nieuczestnicy (którym nie powiedzą się testy ZR lub SZ) przewraca na ziemię z powodu śliskości podłoża, siły deszczu i wiatru. Należy pamiętać że deszcz tak gwałtowny to już nie jest kwestia paru pogaszonych ognisk i skoszonego ulewą zboża – tu może już dojść do zarywania się dachów domostw, podtopienia okrętu/łodzi (jeśli ma to miejsce na morzu) czy nawet wystąpienia wody ze zbiornika śródłądowego (jeśli jest jakiś w zasięgu sfery czaru) i małego podtopienia okolicy – więc należy uważać. Szczegóły takich sytuacji powinien opracować MG w zależności od okoliczności.

Uwaga: W wypadku, gdy na dworze jest mróz czar ten działa normalnie z wyjątkiem tego, że zamiast kropel deszczu spada śnieg.

POTRZASK DUCHA ZIEMI (magnetyzm, II Krąg)

KOSZT PM: 22

CZAS: 2 rundy [2 rundy + 2 rundy/POZ]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: strefa o promieniu 1m/POZ

OPIS: Czar ten powoduje zwiększenie miąższości podłoża – teren taki traktuje się w tym momencie jako bardzo trudny do przebycia. Związane z tym ujemne modyfikatory ustala MG (powinny być w miarę wysokie) w zależności od tego na jaki teren rzucono czar: zwykły piasek może się bowiem stać ruchomymi piaskami, podmokła łąka zachowa się jak płytkie bagno, leśna drużka stanie się rowem błota, a twarda skorupa zimowego śniegu nagle zacznie wciągać podróżnych po pas w śniegowy puch.

Rzucenie tego czaru na powierzchnię wody w danym miejscu może spowodować nagłe załamanie się siły wyporności, co może być niebezpieczne, jeśli znajdowała się tam jakaś łódź – może ona pójść momentalnie na dno jak kamień.

SKÓRNY CAŁ UN NATUREY (petryfikacja, II Krąg)

KOSZT PM: 8

CZAS: 2 rundy [2 rundy + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 istota żywa

OPIS: Czar ten pozwala szamanowi upodobnić skórę celu do skóry wybranej przez siebie rośliny. Spowoduje to, że skóra takiej osoby nie tylko przybierze barwę, fakturę i wygląd owej rośliny – ale i zyska podobne do niej właściwości. Szczegóły powinien ustalić MG w zależności od tego na jaką roślinę padnie wybór.

Dla przykładu: jeśli ma to być kora drzewa, to postaci nie tylko zbrązowieje skóra i stanie się ona chropowata, ale i podatna na ogień (odpowiednio zmniejszona obrona przed ogniem lub zwiększone obrażenia przezeń zadane) oraz rany cięte – zaś odporna na rany obuchowe i klute (odpowiednio zmniejszone/zwiększone WYP) zaś chłód w ogóle nie wyrządzi jej szkody (niewrażliwość na zimno). W dodatku

postać o korowej skórze, może pozbyć się ubrania i chowając się przy pniu drzewa pozostać niezauważoną z dłuższego dystansu (osoby próbujące ją wypatrzeć dokonują testów jakby były w *Ekstremalnych Warunkach*).

Na odmianę jeśli ma być to jakaś گیętka roślinna o śliskich łodygach – to np. bohaterowi wrosną niesamowicie WYP przeciw obuchom, ale zmniejszą bardzo przeciwko ciętym i klutym. Na dodatek będzie go trudno złapać, pochwycić (łodygi, trawy są zazwyczaj śliskie, gładkie) – choć jemu będzie się trudno np. wspinać. Na koniec zaś zyska premię do skradania się w naturalnym otoczeniu – zielona skóra to nie byle co (skradając się/ukrywając w ubraniu wrogowie testują wypatrywanie go jak by byli w *Niesprzyjających Warunkach*, ale jeśli ubranie zrzuci to już jak w *Ciężkich Warunkach*). Możliwości jest naprawdę wiele.

Na sam koniec warto wspomnieć że mogą to być tak zwariowane właściwości jak wydzielanie jakiejś toksycznej substancji (są bowiem rośliny o tak zachowujących się liściach) – MG powinien jednak uważać z dopuszczaniem takich przypadków: to że skóra wydziela jakąś substancję nie znaczy jeszcze że bohater jest na nią odporny – chwila nieuwagi i można być sztywnym. Dlatego lepiej ograniczyć się np. do jakiś substancji drażniących (ostra papryka), łzawiących, usypiających (jak np. lotos) – byle tylko bohater przez przypadek nie przetał sobie oczu dłońmi ;).

POBUDZENIE FAUNY (energia, II Krąg)

KOSZT PM: 8

CZAS: 2sg [2 minuty + 2 minuty/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 zwierze + 1/POZ

OPIS: Czarem tym szaman może przemówić pierwotnym zewem do duszy każdego zwierzęcia (ale nie potwora ani istoty inteligentnej). Energia czaru powoduje jego nadzwyczajne pobudzenie, wyostra jego instynkty – czyniąc żeń nierównane dzieło natury. Dzięki temu mija jego zmęczenie (odzyskuje utraconą WT – a na okres czasu zwiększa się dwukrotnie odporność na zmęczenie), cechy fizyczne wzrastają o 10% a zasięg zmysłów zrasta o połowę. Szaman może też w ograniczony sposób – empatią, mimiką, mową ciała – porozumiewać się ze zwierzęciem, próbując nagiąć je do swej woli (wszystkie próby obłaskawienie, pozyskania zwierzęcia mają zwiększoną o 10% skuteczność, zaś zwierze – wpadając w pewnego rodzaju pierwotną więź z szamanem – ma ograniczoną zdolność obrony przed jego działaniami, tak długo jak mają pokojowy charakter – są testowane jakby zwierze działało w *Złych Warunkach*).

SILA NIE Z TEGO ŚWIATA (energia, II Krąg)

KOSZT PM: 12

CZAS: 2 minuty [2 godziny + 1 godzina/5 POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba duchowna

OPIS: Szaman mocą tego czaru pozwala by przepływały przez niego ścieżki magii z obcych, nienazwanych przestrzeni, by docierały do niego echa tajemnych Sfer Egzystencji, których nazw nie można nawet wymówić. Normalny człowiek mógłby od tego oszaleć (1k10 PO, lub połowa po nieudanej obronie przed szokiem) – ale każda istota obeznana ze światem metafizycznym (min. 50 WI) – a do nich wszak szamana można zaliczyć, będzie bardziej uwrażliwiona na sprawy niematerialne. Szamanowi czar ten pozwala lepiej wykorzystywać wszystkie umiejętności w rodzaju *Szamanizmu, Animistyki, Podstaw Nekromancji, Ekstazy* czy nawet *Szarlatanerii* itd.. Traktowany jest więc na czas działania czaru jakby miał +1 PU w tych umiejętnościach, zaś modlitwy odprawiane w tym czasie mają +10 do WI i ZW. Szaman może też rzucić ten czar na inną osobę z Kasty Kleryckiej (lub uwrażliwioną na sprawy duchowe np. Paladyn czy Orężmistrz), spowoduje to analogiczny efekt dotyczący ich umiejętności opartych o zjawiska

metafizyczne – o ile ich działanie jest podobne do tych szamana.

ZEW PRZYRODY (sugestia, III Krag)

KOSZT PM: 6

CZAS: 6sg [0]

ZASIĘG: bliski (!specjalny!)

OBSZAR: osoba szamana

OPIS: Mocą tego czaru szaman może wrzasnąć/zawyc itp. jak jakiś jeden, konkretny gatunek zwierząt (w szczególnych przypadkach: zwierzopodobny gatunek potworów – ale tylko za zgodą MG). Na to wezwanie odpowiedzą mu wszystkie zwierzęta tego rodzaju na, które znajdują się akurat w okolicy (czyli w zasięgu działania czaru – ale UWAGA – liczonego nie w metrach a w km). Zwierzęta przybędą (o ile się tam w ogóle znajdują, występują na danym terenie i nie napotkają po drodze jakiś przeszkód nie do pokonania – decyduje o tym MG wedle własnego uznania) po okresie od 10 do 1000 rund.

Zwierzęta pojawią się nastawione neutralnie do szamana – tzn. że jeżeli je czymś rozłości, sprowokuje (albo gdy są głodne) mogą go zaatakować. Jeśli nic takiego się nie zdarzy to szaman może dalej z nimi postępować używając normalnych lub magicznych metod postępowania ze zwierzętami. Jeśli jednak jego CH i UM są w sumie powyżej 275, to zwierzęta będą mu posłuszne, wypełniając jego polecenia (przez liczbę godzin równą 1/10 WI), chyba że rozkaże im zaatakować bardzo dużego lub groźnego wroga, albo wyda polecenia zagrażające ich zdrowiu/życiu.

POMAZANIEC ŻYWIOŁU (czar specjalny, III Krag)

KOSZT PM: 3

CZAS: 3 rundy [6 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: dotknięta istota

OPIS: Czarem tym szaman błogosławi 1 istotę (także i zwierze lub istotę magiczną a nawet istotę niekoniecznie żywą, bowiem w połączeniu z odpowiednim zapisem runicznym czasem używa się tych czarów do ochrony zwłok przed warunkami atmosferycznymi) i sprowadza nań opiekę jednego z żywiołów (jednorazowo tylko 1 do wyboru, ale czar można rzucić wielokrotnie):

Żywiol ognia: Odp. na ogień wzrasta o 10 pkt., SF i TR wzrastają o 1/5 WI szamana;

Żywiol wody: ZR, TR, UM wzrastają o 1/5 WI szamana; dodatkowo w trakcie trwania czaru istota nie ma żadnych ograniczeń poruszając się i walcząc w wodzie;

Żywiol powietrza: Odp. na gazy wzrasta o 2k5 pkt. SZ i WT wzrastają o 1/5 WI szamana. W jednej z wybranych przez szamana broni istota będzie miała 1 dodatkowy atak/rundę;

Żywiol ziemi: Odp nr 6 i 10 wzrastają o 15 pkt., ŻYW i WYP wzrastają o 1/5 WI szamana

Obojętnie od żywiołu OB istoty pobłogosławionej wzrasta o ZW szamana.

OSEONA PRZED GNIEWEM NATURY (zakłęcie, III Krag)

KOSZT PM: 15

CZAS: 3sg [1 godzina + 1 godzina/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 obiekt

OPIS: Dzięki temu zakłęciu szaman może przywołać opiekuńczego ducha jednego z żywiołów, tak by osłaniał swą mocą 1 przedmiot (o objętości nie przekraczającej 1m³/3 POZ) lub 1 istotę (bez ekwipunku, o wadze nie większej niż 30 kg/POZ) całkowitą ochronę przed jednym z 4 żywiołów (w sensie 1 duch – ochrona przed 1 z żywiołów, czar działa kumulatywnie więc taka ochrona może dotyczyć 4 żywiołów jeśli 4 razy rzucono czar, za każdym razem „na

inny żywioł”). Obiekt taki będzie całkowicie zabezpieczony przed szkodliwymi skutkami działania takiego żywiołu, także i czarami które bazują na żywiole lub wykorzystują niszczącą siłę żywiołu.

WAPORU UJAWNIENIE (zakłęcie, III Krag)

KOSZT PM: 3

CZAS: 1 runda [0]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 obiekt (istota)

OPIS: Szaman, poprzez wejście w kontakt fizyczny z jakąś istotą (np. opukując ją, przystawiając ucho albo robiąc inne, dziwne rzeczy – jak na szamana przystało), albo substancją (liżąc, wachając, wciągając nosem – albo robiąc inne dziwne rzeczy – jak to szaman) jest w stanie stwierdzić obecność wszelkiego rodzaju chorób, zarazków, klątw, złych fluidów, gnijących humorów, trucizn itp. łącznie z ich częściową identyfikacją. Może np. stwierdzić stopień zaraźliwości choroby, sposób jej rozprzestrzeniania się, potencjalne źródło, szybkość działania trucizny, jej ukryte i jawne efekty – choć niestety już nie jest w stanie określić metod leczenia (tu musi zdać się na swą konwencjonalną wiedzę parapsedo-medyczną). Może to zrobić względem dowolnej istoty żywej lub substancji organicznej – jednak w przypadku substancji nieorganicznych, przetworzonego pożywienia, wody itd. MG może zaordynować ujemne modyfikatory do testu czarowania.

PRZYWOŁANIE KAMIENI (magnetyzm, III Krag)

KOSZT PM: 30

CZAS: 3 rundy [1 runda/POZ]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: specjalny

OPIS: Szaman w swym mniemaniu dzięki temu czarowi zyskuje władzę nad „powielokroć zdruzgotanym duchem ziemi”, co pozwala mu oddziaływać na wszelkie większe, luźne kawałki skalne (kamienie, kamyki) które znajdują się w zasięgu działania czaru. Może nimi dowolnie manipulować, przemieszczać je, układać w kształty – czar ten jednak jest zbyt słaby by unieść je w powietrze kamień i nim w kogoś rzucić. Można za to spowodować by kamienie potoczyły się wystarczająco szybko, by spróbować kogoś przewrócić (jeśli ta osoba np. nie uskokczy z drogi w porę), wywołać niewielką lawinę, zmienić miejsce upadku stalagmitu odrywającego się ze sklepienia jaskini, czy zmienić tor lotu pocisku z procy, balisty, katapulty (zakładając że jest to jakiś niezbyt duży kamień – a nie np. bełt czy wielki głaz; w praktyce wygląda to tak, że każdy kto strzela takimi pociskami w lub na obszar działania czaru musi odliczyć od TR ZW szamana). Jeśli czar zostanie rzucony selektywnie (-50 do testu) to można nim nawet spróbować wywołać miejscowe rozstąpienie się lawiny skalnej wokół szamana i jego towarzyszy, zatrzymanie pocisku z katapulty tuż przed celem – albo wręcz przeciwnie – skorelowanie lotu kamienia wystrzelonego niecelnie, tak by jednak trafił w cel.

ŻRĄCA ROSA (kwas, III Krag)

KOSZT PM: 9

CZAS: 1,5 minuty [3 rundy + 1 runda/3 POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 pole/POZ

OPIS: Szaman może rzucić ten czar tylko o świcie lub o zmierzchu – w miejscu gdzie normalnie kondensuje się rosa. W innych okolicznościach może to zrobić o ile występuje tam naturalnie wilgotne podłoże. Rosa zostaje magicznie napyłona minerałami, które w kontakcie z nią powodują zamienienie jej w wybrany rodzaj kwasu – który może uszkodzić każdą substancję która wejdzie w nią z kontakt. Obrażenia/uszkodzenia od kwasu są takie same jak normalnego kwasu opisanego w *Rozdziale III*. MG powinien jednak uzależnić dostępność maksymalnego stężenia (a więc

i rodzaju kwasu) od mocy, zaawansowania i wiedzy szamana.

WYGASZENIE/POBUDZENIE WIZJI (iluzje, III Krag)

KOSZT PM: 3

CZAS: 1,5 minuty [6 minut/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: specjalny

OPIS: Szaman może mocą tego czaru natychmiast przerwać u dowolnej osoby występowanie narkotycznych wizji, ekstatycznego amoku, alkoholowych zjaw a nawet mar, koszmarów czy potencjalnych kontaktów danej osoby z innymi rzeczywistościami, duchami itd. Wymagany jest do tego udany test osoby ogarniętej wizjami przeciwko iluzji (może go powtarzać raz w każdej minucie trwania czaru). Wizje ustaną i już nie powrócą jeśli test był udany (nawet jeśli czynnik który je wywołał jest wciąż aktywny). Czar można też użyć w sposób odwrócony – by o 50% zwiększyć siłę wizji na normalny czas jej trwania, albo też – bez zwiększania siły o połowę przedłużyć czas ich trwania. Zwiększanie siły ma efekt zależny od logiki działania danych wizji – w przypadku ekstatycznego objawienia może to być wyostrenie widzianych obrazów, lepsza interpretacja otrzymanego przekazu, zaś w przypadku narkotycznych halucynacji zwiększenie ich negatywnych/pozytywnych skutków.

Czar może też być rzucony selektywnie na jedną porcję substancji/czynnika wywołującego jakiegoś rodzaju „wizje” – wówczas albo w ogóle ich nie wywoła, albo będą one dłuższe/silniejsze (w zależności od decyzji szamana).

ODWAR ZNACHORSKI (trucizny, III Krag)

KOSZT PM: 13

CZAS: 9 minut [specjalny]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 butelka cieczy (0,7 litra)

OPIS: Szaman może tchnąć magiczną energię leczniczych fluidów w w/w porcję cieczy – może to być woda, choć w zależności od kultury społeczności z której się wywodzi może to być coś innego (np. alkohol albo zupa z bobrowego ogona itp.). Tworzy dzięki temu coś na kształt leku homeopatycznego... z tą różnicą że lek homeopatyczny miałby szansę zadziałać naprawdę – a tu, no cóż... bardziej przypomina to placebo niż prawdziwy lek. Szaman musi wierzyć że udało mu się stworzyć medykament, a pacjent musi wierzyć że mu to pomoże. Tak więc wymaga to od nich obu udanego testu WI – w przeciwnym razie likwor nie zadziała. Jeśli zaś oba testy będą nieudane substancja może zaszkodzić zamiast pomóc (decyzja MG – może np. zadziałać jak losowa trucizna albo jakieś inne świństwo). Jeśli zadziała to w przeciagu 1k10 dni może ona uleczyć jedną, wybraną przypadłość, którą szaman rozpoznał u pacjenta (np. chorobę, zarazę lub niedomaganie). Nie skutkuje to na kłutwy, trucizny czy wrodzone ułomności – choć na połowę w/w czasu może spowolnić lub zneutralizować ich skutki/postęp. Zamiast tego odwar może też w ciągu 1k10 godzin przywrócić połowę utraconej w jakiś okolicznościach ŻYW.

UKOJENIE DUSZY (szok, III Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 minuta [3 rundy/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba + 1 osoba/3 POZ

OPIS: Szaman dzięki temu czarowi może ukoić cierpienia duszy dowolnego sprzymierzeńca. Na czas trwania czaru neguje to wszelkie niedomagania umysłu takie jak strach, otepienie, depresja, szaleństwo zaś przeciwko zauroczeniu, oczarowaniu, opętaniu i innym formom kontroli umysłu bohater otrzymuje dodatkowy rzut obronny. Czar rzucony selektywnie (z modyfikatorem -50) pozwala jednorazowo

uchronić cel przed otrzymaniem PO lub stałą utratą któregoś ze współczynników psychicznych.

ZEW NIEZŁOMNEGO DUCHA (zakłęcie, III Krag)

KOSZT PM: 12

CZAS: 1,5 minuty [3 minuty/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 osoba/POZ

OPIS: Czarem tym szaman może tchnąć w dusze towarzyszy zew nieopisaną determinacji, wstąpią w nich siły jakby byli bohaterami dawnych czasów, niezłomnymi pionierami. Dzięki temu towarzyszy szamana należy traktować jakby mieli 1 Poziom Umiejętności więcej niż w rzeczywistości. Szaman musi wybrać jednak w jaki sposób ukierunkuje owego Niezłomnego Ducha – czy zrobi to bojowo, synergicznie, rytualnie itd. – bowiem od tego zależy jakie umiejętności zostaną objęte działaniem czaru. Np. bojowy duch sprawi iż będą to umiejętności walki, synergiczny – umiejętności interpersonalne, społeczne a przy rytualnych: związane z magią/religią itp. Można tchnąć tylko jednego rodzaju zew na raz. Dodatkowo – przy testach tych wybranych umiejętności zakres pozytywnie krytycznego wyniku jest podwajany.

KOŃSKI WIGOR (energia, IV Krag)

KOSZT PM: 8

CZAS: 4 rundy [4 rundy + 2 rundy/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Czar ten powoduje że objęta nią osoba tymczasowo zyskuje zdrowie niczym u konia czy antara. Jej WT wzrasta o dodatkowe 100% na każdy Poziom Umiejętności czarujących szamana – w dodatku traktuje się ją jakby miała 1k5 PU we *Wrodzonych Zdolnościach Tragarza*. Owe nadzwyczajne siły witalne powodują także, iż organizm znacznie lepiej radzi sobie z ranami (pod warunkiem, że nie są one rozległe, głębokie albo wywołane jakimiś specjalnymi czynnikami jak kwas czy bardzo potężna magia). Pozwala to bohaterowi odzyskać połowę utraconej ŻYW – jest obojętne w którym momencie ją utracił (mogło to się stać nawet wiele dni przed) – ale w/w efekt może się odbyć tylko jeden raz na każdy okres trwania czaru – nie występuje on od razu ale jego stopień postępu jest rozciągnięty na cały czas działania czaru.

Czar ten można rzucać bez ograniczeń tylko wtedy, gdy nie chodzi o działanie leczące – efekt leczący bowiem może być skuteczny tylko jeden raz dziennie – i jakkolwiek próba powtórnego rzucenia czaru przed upływem 24 godzin może spowodować skrajne wyczerpanie organizmu, które skończy się tym iż bohater utraci całe *Samozdrowienie*.

DEMENCIA (choroby, IV Krag)

KOSZT PM: 16

CZAS: 1 runda [1 minuta + 1,5 minuty/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Szaman czarem tym zsyła na ofiarę złe fluidy, które powodują nadwątlenie jego sił życiowych, pogorszenie się zdrowia itd. Objawia się to złym samopoczuciem, depresyjnymi odczuciami i ogólnym otepieniem – które może być łatwo zauważalne dla towarzyszy ofiary. Jeśli nie powiedzie się jej obrona przed czarem, to traktuje się ją jakby działała w *Złych Warunkach*. Nawet jeśli jednak obrona się powiedzie – to organizm wciąż jest osłabiony – mi. podwyższony zostaje próg bólu, przez co ofiara zawsze otrzymuje 10% więcej obrażeń (20% jeśli obrona była nieudana) i traci zdolność *Agonii*.

WŚCIEKLIŻNA (paraliż umysłowy, IV Krag)

KOSZT PM: 4

CZAS: 4 sg [2 rundy + 4 rundy/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 wroga istota

OPIS: Szaman używa tego potężnego czaru by pomieszać zmysły ofierze i obudzić jego ukryte, pierwotne instynkty. Jeśli ofiara nie odeprze czaru, to wpada w rodzaj szału, w czasie którego traci kontrolę nad sobą. Musi wykonać test na reakcję wobec wszystkich osób, które widzi w swym najbliższym otoczeniu (lub które pojawią się tam później – w czasie działania czaru) – po czym rzuci się z potępięcym jazgotem i pianą w ustach na tego wobec którego będzie miał najgorszy wynik. Czasem – w zależności od okoliczności i decyzji MG – może zachować się inaczej: np. uciec lub spróbować targnąć się na własne życie – ale zawsze zachowuje się jak dziki zwierzę.

Bardzo niebezpieczne jest rzucanie tego czaru na istoty nie będące zaliczane do inteligentnych – szczególnie w przypadku zwierząt hodowlanych lub udomowionych/obłaskawionych – ponieważ one mają żadnego ukrytego instynktu pierwotnego, może to spowodować wzmożenie ich agresji i utratę przysposobienia oraz wyuczonych zachowań – po zakończeniu działania czaru nie zachowują się już jak szalone ale i tak nie jest możliwe normalne z nimi postępowania, stają się kompletnie dzikie.

ESENSJA MELANŻU (trucizny, **IV Krąg**)

KOSZT PM: 12

CZAS: 8 rund [0, ew. specjalny]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 porcja mikstury/POZ

OPIS: Czar ten pozwala szamanowi uaktywnić ukryte fluidy dowolnej mikstury leczniczej – zarówno zwykłego naparu z ziół, specjalistycznego leku medycznego jak i potężnej mikstury magicznej. Formuła magiczna powoduje pobudzenie czynnych substancji w miksturze, wzmacnia lub przyspiesza ich działanie – ale w żaden sposób nie powoduje zaklęcia magii w jej substancji. Dzięki temu można uzyskać dowolny efekt opisany w dziale *Niemagiczne Wzmacnianie Mikstur* w rozdz. III – ale uwaga: z powodu swej natury można ten efekt łączyć także z analogicznymi efektami wywoływanymi chemicznie/magicznie bez ograniczeń (z tym że każdy czar zadziała na daną objętość mikstury i tak tylko jednorazowo).

Przyjmuje się, że czar ma działanie stałe, ale zbyt długie przetrzymywanie mikstury może spowodować jego dezaktywację – formuła została stworzona z myślą o natychmiastowym wykorzystaniu do użycia – więc by sprawdzić jak długo czar zachowa działanie na miksturze MG może zastosować zasady dotyczące wpływu PM z niestale umagicznionego obiektu (choć oczywiście, jak już to zostało w/w wspomniane czar nie powoduje klasycznego umagicznienia substancji).

POTĘPIENIE (kłątwa, **IV Krąg**)

KOSZT PM: 40

CZAS: 2 rundy [4 rundy/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 osoba/POZ

OPIS: Czar ten sprowadza złe duchy apatii, nieróbstwa, dwóch lewych rąk, kalectwa i tępoty na niczego nie uświadamiające sobie ofiary. Jeśli nie obronią się przed tym czarem, to na czas jego trwania mają obniżone wszystkie umiejętności danego typu o tyle Poziomów Umiejętności ile tych Poziomów ma szaman w umiejętności, która wykorzystuje do czaru rzucenia. Jeden czar pozwala „potępić” tylko jedną grupę umiejętności (np. tylko profesjonalne albo tylko zawodowe, czy językowa itp.).

UCISZENIE/ROZJUSZENIE ŻYWIÓŁU (czar specjalny, **IV Krąg**)

KOSZT PM: 20

CZAS: 1k10 rund [1 godzina/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: sfera w promieniu 15m + 5m/POZ od rzucającego

OPIS: Czar ten potrafi na w/w obszarze całkowicie uciszyć lub rozbudzić działalność jakiegoś żywiołu. Można nim np. uciszyć burzę lub sztorm, pożar, tornado itp. Można też uspić za pomocą tego czaru 1 + 1/POZ żywiołaka znajdującego się w obszarze działania czaru, który nie odeprze czaru. Odwrotność czaru może wywołać u istoty napad szału.

Nie można rozbudzić natomiast żywiołu, którego tam pierwotnie nie było – tzn. by rozniecić pożar potrzeba co najmniej ogniska lub wielu pochodni, nie można wywołać wichury w próżni lub miejscu, które ma niesprzyjające warunki cyrkulacji powietrza (np. małe, zamknięte pomieszczenie), a wyschnięta rzeka na pustyni nigdy nie wystąpi z brzegu. O efektach pobudzenia żywiołu decyduje MG – adekwatnie do sytuacji, jednak powinien pamiętać że tym czarem nie wywoła się ani nie powstrzyma kataklizmu, kłęski żywiołowej – w każdym razie nie wcześniej niż na 15 POZ.

Należy jednak pamiętać, że 1 czar usuwa tylko 1 skutek działalności żywiołu (lub kilku żywiołów). Tzn.: jeśli uciszamy burzę, nie zgasimy pożaru wywołanego uderzeniem pioruna pochodzącego z tej burzy. Za pomocą tego czaru można wpływać też na temperaturę powietrza w granicach +/-10°C.

WYWOŁANIE DUCHA (zaklęcie, **IV Krąg**)

KOSZT PM: 40

CZAS: 40 minut [4 godziny/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 dusza zmarłego

OPIS: Czar ten pozwala zasięgnąć szamanowi umysłem daleko w głąb ku Szarej Krainie – zaświatom właściwym, gdzie przebywa większość dusz zmarłych. Może się dzięki temu porozumieć z jedną, wybraną duszą – i nawiązać na czas trwania czaru kontakt z tą duszą w świecie żywych, tak że może ona przemawiać do żywych (zwykle do samego szamana) i obserwować ich świat. Czar ten zwykle używany jest gdy potrzeba szamanowi rady jakiegoś zmarłego druha lub dawno poległego bohatera praojców – tak by ten mógł samemu się w sytuacji rozeznac. W dodatku na 25% czasu trwania czaru owa dusza może się zmanifestować w Sferze Egzystencji szamana jako jeden z martwiaków typu IV lub V (MG powinien przygotować jego współczynniki lub skorzystać z gotowych). Szaman powinien pamiętać, że kontaktować się należy z przyjaznymi lub nie-wrogimi duszami, w przeciwnym przypadku musi je obłaskawić w własnym zakresie – czar ten nie pozwala na żadne spętanie takiego ducha.

WZROK BAZYLIJSZKA (petryfikacja, **IV Krąg**)

KOSZT PM: 24

CZAS: 4 sg [4 rundy + 1 runda/4 POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: osoba szamana

OPIS: Dzięki temu czarowi szaman zyskuje moc zamieniania przeciwników w kamień za pomocą wzroku (nie bierze się zasięgu wzroku szamana – cel musi się znajdować w zasięgu czaru). Ofiara broni się przed czarem tyle razy ile oczu posiada szaman (ślepi szamani nie mogą używać tego czaru). Za pierwszą nieudaną obronę delikwent zostaje zamieniony w kamień na czar 1 rundy/POZ szamana. Za każdą następną nieudaną obronę otrzymuje z tego tytułu 5k10 obrażeń. Obrażenia zadane w ten sposób można wyleczyć tylko przy pomocy bardzo silnej magii leczniczej lub zaawansowanej medycyny. Jeśli ŻYW zamienionej w kamień ofiary spadnie poniżej 0, to po odmianie kamienia z powrotem w ciało –

umiera (bez agonii) – można ją wskrzesić dopiero po odnowieniu ciała odpowiednią mocą np. czaru.

POSEŁUGA KONAJĄCYM (zakłęcie, IV Krag)

KOSZT PM: 16

CZAS: 8 sg [0]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 konająca istota

OPIS: Czarem tym można ulżyć w przedśmiertnych męczarniach istocie żywej. Dzięki temu odejdzie ona z tego świata w spokoju, bez bólu i znoju (nawet jeśli przed chwilą zmasakrowano jej ciało) – zaś szaman po śmierci odprowadzi jej duszę w zaświaty (musi być cały czas obecny na czuwaniu przy zwłokach zmarłej istoty), tak by nic nie zakłóciło jej spokoju. Za spełnienie swego obowiązku szaman może uspokoić swoją duszę i odzyskać 1 PO. W dodatku tak ukojona zmarła istota staje się o 50% trudniejsza w powtórnymsięgnięciu do świata żywych – zarówno przy wskrzeszeniu jak i próbie martwiaczego ożywienia.

Czar ten można też odwrócić – by przedłużyć trzykrotnie agonię ofiary – niektórzy szamani wykorzystują to by torturować swych wrogów, choć inni by starać się odratować towarzyszy – jeśli jednak szaman będzie tej opcji nadużywał, to MG może zdecydować iż takie igranie ze śmiercią rozgniewało duchy – czego szaman może ponieść konsekwencje.

MOC KRAINY ZMARŁYCH (strach, IV Krag)

KOSZT PM: 28

CZAS: 2 rundy [8 rund + 2 rundy/4 POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 osoba/POZ

OPIS: Szaman tym czarem powoduje iż umysły ofiar, które nie odeprą czaru w tym samym czasie zdają się przebywać w dwóch światach na raz – w świecie żywych i umarłych jednocześnie. Powoduje to opóźnienie ich reakcji (-20 SZ) a z powodu nieludzkich wizji, których są światkami „w tamtym świecie” muszą za każdym razem kiedy chcą wykonać jakąś czynność obronić się przed strachem, inaczej – uwięzieni umysłem „po tamtej stronie” – z przerażenia nie zdołają podjąć żadnych kroków. Pod koniec czasu trwania należy dodatkowo przetestować Odp. nr 4 – inaczej otrzyma się tyle PO ile miało się niepowodzeń w testach przeciw strachowi.

Czar ten można też wykorzystać w innym celu – każda osoba uduchowiona i nie nastawiona wrogo do szamana (mająca dużą WI lub odpowiednie umiejętności metafizyczne) może spróbować np. zlokalizować kogoś w zaświatach lub po prostu zobaczyć co tam się dzieje. Nie muszą odpierać czaru, mogą opuścić zaświaty w dowolnym momencie czaru, choć na czas pozostawania tam ich ciało jest w transie (jakby było całkowicie sparaliżowane). Niestety też – po zakończeniu działania czaru automatycznie otrzymują tyle PO ile rund tam pozostawali myślą. Są pewne rzeczy, których żywi nigdy oglądać nie powinni...

ŻELAZNA DZIEWICA (strach, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

WOTUM (, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

METAMORFAZA ZIELA (, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

SFERA SNÓW (, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

SPĘTANIE BESTYI (, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

NAZNACZENIE (, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

KRAINA ŚMIERCI (hipnoza, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS: forma opętania

RYK ZIEMI (, Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS: sprowadzenie kamieni

ELIKSIR DUCHÓW (, VI Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

STREFA ŚMIERCI (, VII Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

ETERALNA KREACJA (, VIII Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, V Krag)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, V Krag)
KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIEG:
OBSZAR:
OPIS:

(, V Krag)
KOSZT PM:
CZAS: []
ZASIEG:
OBSZAR:
OPIS:

KASTA CZARODZIEJSKA

CZARY ALCHEMIKÓW

ROZPOZNIANIE TRUCIZNY (trucizna, I Krag)

KOSZT PM: 1 (ew. specjalnie)

CZAS: 1 sg [1 runda]

ZASIEG: bliski

OBSZAR: 1 porcja substancji badanej

OPIS: Czar ten wykrywa obecność trucizny we wskazanym miejscu (np. posiłku, próbce wody ze studni itd.) oraz jej siłę (np. raniącą), efekt działania (tym dokładniejszy im lepszy był wynik testu czarowania), przybliżoną trwałość (jak długo się rozkłada oraz jak szybko działa w organizmie), a także, zależnie od decyzji MG inne przybliżone właściwości lub cechy. Manipulacje trucizną tak rozpoznana są łatwiejsze (oznacza to premię +10 do testów umiejętności/czynności nań wykonywanych – tj. próba odtworzenia receptury, stworzenia antidotum, zniszczenia związku itd.). W niektórych przypadkach MG może dać wskazówki co do antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10-50 pkt zwiększyć odporność na taką truciznę (w przypadku gdy alchemik wchodzi z nią w kontakt np. gdy eksperymentuje z nią lub ktoś po rzuceniu rozpoznania próbuje go nią otruć).

Ten alchemiczny czar jest prawdopodobnie jedynym, który jest w stanie rozpoznać bez trudności magiczne trucizny (ich ujemne modyfikatory nie są brane pod uwagę) – wymaga jednak nawet 10, 20 –krotnie więcej PM.

DYMNY OBŁOK (wyziew, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [6 rund + 1 runda/POZ, ew. specjalnie]

ZASIEG: bliski

OBSZAR: 1 pole (ew. specjalnie)

OPIS: Na wybranym polu/miejscu wywołuje gazowy obłoczek ciemnego dymu (o ile nie ma silnego wiatru). Obłok całkowicie utrudnia widzenie, zarówno przez niego, jak i z jego środka (nie dotyczy alchemików z UM powyżej 150 i istot nie posługujących się klasycznym wzrokiem). Wykonywanie czynności wewnątrz obłoku (np. walka, strzelanie, czarowanie) traktuje się jak odbywane w *Trudnych Warunkach*. Postacie cicho zachowujące się w obłoczku są niewidoczne i niewyczuwalne zapachowo dla istot na zewnątrz (obłok wygląda jakby paliło się tam bardzo dymiące ognisko – więc dopóki ktoś nie był świadkiem ukrycia się kogoś wewnątrz, nie domyśli się że ktoś tam może przebywać). W niektórych wypadkach (zależnie od MG) czar ten może wywołać dezorientację, jak i nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z czymś takim (stworzenie ucieknie jeśli nie obroni się przed strachem).

Czar można rzucić też selektywnie (z mod. -50) do wnętrza zakorkowanej butelki – obłok koncentruje się tam pod ciśnieniem i uaktywni się w momencie zbicia pojemnika.

BEYSKACZ (ogień, I Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 sg [10 rund + 10 rund/POZ]

ZASIEG: normalny

OBSZAR: sfera 5 metrów wokół magicznej grudki

OPIS: Moc tego czaru kreuje wiszącą w pobliżu alchemika magiczną grudkę fosforu. Pozostaje ona przez cały czas trwania a alchemik może w dowolnym momencie wywołać jej zapłon myślą (zapalanej nie można już niczym ugasić). Pali się ona dopóki trwa czar – dając wystarczająco światła by całkowite ciemności zamienić w półmrok a półmrok (ew. jasną księżycową noc) do poziomu normalnego oświetlenia. Grudkę można przemieszczać dowolnie w obrębie zasięgu czaru. Zapłon grudki komuś tuż przed oczami powoduje jego czasoweślepienie (do końca czaru) – traktowane jak *Złe Warunki*. Jeśli osoba w dodatku nie obroni się przed odp. nr. 9 (elektromagnetyzm, światło) to zmienia się to w *Niesprzyjające Warunki*. Istotom wrażliwym na światło nie przysługuje ten rzut obronny.

Zapalony fosfor można też telekinetycznie rzucić w kogoś – automatycznie trafia on w cel (choć MG może uznać że niektórym ofiarom może przysługiwać np. test *Uniku*) – rozbłyskując jasnym światłem i gorącym ogniem wywołuje punktowe poparzenie jak od pochodni po czym znika. Istoty takie jak martwiaki otrzymują dodatkowo 50 obrażeń od światła (lub połowę – po udanej obronie przed efektem specjalnym).

SKŁEJENIE (energia, I Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 runda [1 dzień + 10 godzin/POZ]

ZASIEG: dotyki

OBSZAR: powierzchnia do 1 m²

OPIS: Na czas działania czar ten jest wstanie całkowicie zespolić dwie niemagiczne powierzchnie o charakterze stałym, będące materią nieożywioną (choć mogą być organiczne) i praktycznie nic (poza silną magią) nie może ich rozdzielić. Czar ten dotyczy trwałych, najlepiej dopasowanych substancji jak metal (np. złamane ostrze, pęknięta tarcza), twarde drewno (przełamane wiosło czy drzewiec włóczni) czy kamień itp.

Jest mało prawdopodobne by udało się czarem tym udać się przymocować np. odrąbaną rękę – wymagało to by bowiem osobnego rzucenia czaru selektywnie (mod. -100) na każdą tkankę – w dodatku bez czaru *Konserwacja* lub czegoś w tym stylu kończyła i tak by zgniła zakażając organizm gangreną lub posocznicą (a i tak czar starczyłby tylko do czasu udzielenia fachowej pomocy chirurgicznej/magicznej – bowiem bez przyszycia/regeneracji część ciała i tak będzie bezużyteczna).

ŻRĄCA CIECZ (kwas, I Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 runda [2k10 rund]

ZASIEG: bliski

OBSZAR: 10 cm² + 10 cm²/3 POZ

OPIS: Czar ten pozwala alchemikowi, wykorzystując śmiecie i wilgoć z powietrza, skondensować podaną warstwę magicznego kwasu (lub zasady). Kwas zadaje takie same uszkodzenia/obrażenia jak chemiczne kwasy opisane w rozdziale III. Kwas stworzony magicznie ma 1k100% stężenia – ale alchemik nie może wyczarować stężenia kwasu, którego nie zna – jeśli więc uzyska wynik 80 a zna ze swych eksperymentów chemicznych jedynie kwas azotowy to wykazuje stężenie maksymalne dla azotowego właśnie. W przeciwieństwie do normalnego kwasu – rzut obronny trzeba wykonywać w każdej rundzie działania (udany – tylko połowa obrażeń). Czar można też rzucić komuś selektywnie na którąś część ciała (modyfikatory takie jak przy ataku bronią) – nawet na twarz przez szpary w hełmie.

100% magiczne stężenie kwasu może uzyskać tylko alchemik, który jest na tyle zaawansowany w profesji (nie mniej niż 10 POZ) że mógł posiadać wiedzę o tzw. Vitriolu Taumaturgicznym (kwasie molekularnym – tak, tak – tym co w żyłach miewają Xenomorfy). Jeśli alchemik zamiast kwasu chce wyczarować ług zasadowy to musi przeznaczyć na to 3-krotnie więcej PM – dzięki temu wykonuje rzut 10k10% + 50% na stężenie ługu.

POŚREDNIE PRAWO SEDYMENTACJI (wyziew, V Krąg)

KOSZT PM: 2

CZAS: 1 sg [specjalny]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: powierzchnia $5\text{ m}^2 + 1\text{ m}^2/3$ POZ (ew. pojemność równa dwukrotności w/w wartości, liczona w litrach)

OPIS: Czar ten pozwala nanieść osad lub pozbyć się go z obiektu będącego celem czaru. Naniesienie osadu na jakiś materiał, przedmiot itd. wymaga grudki ziemi lub innego brudu i powoduje pokrycie go czymś w rodzaju zanieczyszczenia, osmalenia (co może być przydatne np. w przypadku gdy chce się ukryć wartość przedmiotu lub substancję z której jest wykonany; można tym także osmalić broń/pancerz by nie odbijały światła w nocy – wszystko zależy tu od inwencji gracza). Można tego użyć nawet do zamaskowania komuś skóry, kto chce by trudniej go zauważano w dziczy/ciemnościach (MG ustala odpowiednie modyfikatory do szansy spostrzeżenia osoby objętej takim „kamufażem”) – ale uwaga: nieroztropne lub celowe pokrycie tym czyjejś twarzy może wywołać zaproszenie oczu (w przypadku nieudanej obrony przed czarem), co wywołuje efekt analogiczny do *Niesprzyjających Warunków*. Można tego uniknąć – o ile dokładnie oczyści się czystą wodą. Naniesiony na skórę/przedmiot osad jest niezmywalny, ale można go się pozbyć z czasem – po ok. 24 godzinach zaczyna stopniowo znikać.

Jeśli alchemik chce się pozbyć osadu z jakiejś substancji, to wystarczy by jej dotknął w momencie rzucenia czaru – a osad powinien odpaść – o ile nie jest to jakieś trwałe, silne lub chemiczne zabrudzenie. W cieczach czar ten pozwala wytrącić brud/zawiesinę jako osad na dno.

OSTATECZNE PRAWO KLAROWANIA (trucizna, I Krąg)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [stały]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 litr + 0,5 litra/POZ

OPIS: Zanurzając palec w jakimś płynie (niemagicznym), alchemik może go oczyścić z wszelkich niepożądanych substancji chemicznych. Czar działa nie tylko na zawiesiny, ale i na wszelkiego rodzaju roztwory (nie tylko wodne – choć tu ostateczna decyzja należy do MG). Jeżeli alchemik posiada wystarczająco rozległą wiedzę i/lub doświadczenie może oczyścić nawet np. wodę/napój z trucizny, bakterii wywołujących nieświeżość, zarazków chorób itp. W przypadku jednak substancji szkodliwych zaleca się klarowanie tym czarem z ręką ozutą odpowiednią rękawicą – próba bowiem oczyszczenia wodą z kwasu mogłaby się skończyć boleśnie dla czarodzieja.

RYSA (energia, I Krąg)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [5 rund + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: odcinek długości do 1k10cm + 1cm/POZ

OPIS: Trzymając w rękę jakiś ostry przedmiot alchemik może naśladować ruchy, którymi na odległość „porysuje” cel. Jeśli będzie to ciało istoty żywej (nieosłonięty kawałek skóry) to każdy cm zadaje 1 Obrażenie (bez możliwości rzutu obronnego). Rysa objawia się jako przecięcie skóry, zbyt płytkie by uszkodzić żyły czy organy, ale wystarczająco

groźne by kogoś zabić jeśli zrobi się to bardzo dużą liczbą razów.

Martwej materii czar zadaje 1 uszkodzenie/cm – ale tylko połowę tej wartości w przypadku przedmiotów wykonanych z bardzo twardych materiałów (np. metale, kamień) lub nasyconych magią (choćby częściowo lub tymczasowo – jak pergaminy magiczne).

POŚREDNIE PRAWO OPTYKI (gaz, I Krąg)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [5 rund + 5 rund/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: sfera w promieniu 5m wokół alchemika

OPIS: Czar powoduje iż kierowane magiczną siłą drobinki kurzu, pyłu itp. z otoczenia natychmiast otoczą każdą istotę, która znajdzie się w pobliżu alchemika. Dla normalnych stworzeń nie ma to znaczenia – ale ponieważ dotyczy to wszystkich istot – wszelka próba podejścia kogoś niewidzialnego zakończy się dla niego fiaskiem, zostanie otoczony drobinkami materii, ujawniającymi kontur jego osoby. Czar nie działa na istoty choćby częściowo niematerialne – ale może wywołać krótki rozbłysk drobinek w miejscu gdzie znalazła taka istota przy przekraczaniu sfery.

RESTORACJA (petryfikacja, I Krąg)

KOSZT PM: 1/kg celu

CZAS: 1 godzina [stały]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 przedmiot wykonany z materii nieożywionej

OPIS: Czar powoduje iż energia nań przeznaczona uzupełnia wybrakowania materii i niweluje zmęczenie materiału przedmiotu, który alchemik dotyka. Pozwala to trwale naprawić do 5k10% + 3%/POZ uszkodzeń tego przedmiotu – ale każdy przedmiot może być potraktowany tym czarem tylko raz (ew. po fachowej jego naprawie/odresteuowaniu w przyszłości można spróbować ponownie w razie konieczności). Formuła nie jest w stanie w żaden sposób wyczarować brakujących części przedmiotu, ale jeśli rzuci się ją na przedmiot będący obiektem działania *Sklejenia*, to reperacja taka jest stała – złamana część zostaje na stałe ponownie scalona.

BALSAM (energia, II Krąg)

KOSZT PM: 4

CZAS: 2 minuty [1 dzień/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 litr łożu (płynnego tłuszczu zwierzęcego)

OPIS: Moc tego czaru wiąże się z tłuszczem tak, że zyskuje on nadzwyczajną moc leczniczą. Należy nim nasmarować żywą istotę, by zwiększyć 1k10 razy jej samozdrowienie (czaru i łożu starcza zwykle na jedną istotę nie wyższą niż 2,5m). Jeżeli zamiast posmarowania balsam wyleje się na rany konającej postaci to natychmiast zatrzyma to agonię a następnie – po czasie określonym przez MG – przywrócić na próg Żywności. Balsam ma także możliwość powstrzymać na podobnej zasadzie działanie trucizn raniących.

Stworzona tym czarem substancja nie jest miksturą magiczną ale bardzo silnym ekstraktem – z tym że w przeciwieństwie do innych nie jest szkodliwa dla spożywających. Może być użyta do wzmocnienia dowolnego specyfiku leczniczego – który może przejąć część jej właściwości lub zwiększyć skuteczność działania swoich – wszystko zależy od inwencji gracza i uzgodnienia decyzji z MG.

KONSERWACJA (zakłęcie, II Krąg)

KOSZT PM: 4

CZAS: 2 rundy [stały]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 litr płynu lub 1 kg ciała stałego

OPIS: Czar ten pozwala szczelnie zamkniętą substancję w magiczny sposób zabezpieczyć przed rozkładem, utratą właściwości, zniszczeniem itp. – aż do momentu ponownego jej otwarcia (lub rozszczelnienia) i użycia.

Zaklęcie to potrafi również np. zapobiec postępowi gangreny w niewielkim obszarze ciała (np. palca), o ile zostanie on odpowiednio zabezpieczony przed środowiskiem zewnętrznym, albo powstrzymać regenerację u niektórych istot żywych (jak trolle albo urukowie).

(, I Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, II Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

CZARY CZARNOKSIĘŻNIKÓW

CZARY CHAOSYTÓW

CZARY DEMONOLOGÓW

CZARY ELEMENTALISTÓW

CZARY ILUZJONISTÓW

GEST ŚMIECHU (sugestia, I Krąg)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [specjalny]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba + 1 osoba/POZ; istoty te nie mogą być prymitywnymi (co najmniej 50 INT i MD);

OPIS: Iluzjonista wykonuje w czasie rzucania tego czaru pewne oddziaływujące na podświadomość gesty, które każda z ofiar czaru odczytuje jako niesłychanie zabawne – wywołuje to natychmiastowy atak histerycznego śmiechu, który trwa dopóki ofiara się nie opanuje (co rundę ma prawo testować obronę przed czarem). Śmiech uniemożliwia robienie czegokolwiek i wyczerpuje fizycznie niczym walka (w pewnym momencie ofiary mogą się zacząć tarzać po ziemi z brzuchami bolącymi od śmiechu) – jeżeli ktokolwiek chce wykonywać w tym momencie jakieś czynności – robi to jak w *Trudnych Warunkach*.

Użycie umiejętności takich jak *Prestidigitacja* czy *Maestria* może znacznie zwiększyć ilość „ofiary” czaru, zmodyfikować jego działanie itp.

ILUZyjNY SZTYLET (iluzja, I Krąg)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 sg + 1 sg/rzut [natychmiastowy]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: dowolny cel, który iluzjonista widzi

OPIS: Iluzjonista tworzy tym czarem iluzję sztyletu, trzymanego w ręce (za każde 50 UM lub Poziom Umiejętności użytej do rzucenia czaru iluzjonista może wykreować dodatkowy sztylet). Może nim rzucić w przeciwnika – jeśli ten uwierzy że sztylet istnieje naprawdę (nieudana obrona przed czarem) to otrzyma 50 obrażeń umysłowych (pod warunkiem oczywiście że czarodziejowi powiedzie się test TR). W razie potrzeby można też zmiarkować zadanie ciosu wręcz – ale uniemożliwia to rzucanie (dodatkowe sztylety ulegają zmarowaniu).

ILUZORYCZNA ŚMIERĆ/ŻYCIE (iluzja, I Krąg)

KOSZT PM: 2

CZAS: 1 sg [0,5 godziny + 0,5 godziny/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 stworzenie

OPIS: Dotykając ciała wybranej istoty (rozmiarów przeciętnego humanoida – w przypadku większych stworzeń MG może wymagać wielokrotnego rzucenia czaru) iluzjonista może wyczarować symptomy które będą imitować śmierć lub życie w celu. Dotyczy to tętna, bicia serca, oddychania odpowiedniego koloru włosów/ciała, ew. ran (lub ich braku, ukrycia) choć nie obejmuje to już np. poruszania się i mówienia w przypadku osoby zmarłej. Aby wykryć fałszerstwo osoba postronna musi dokładnie z bliska zbadać cel i wykonać udaną obronę przed czarem.

ILUZyjNA ZBROJA (iluzja, I Krąg)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [specjalny]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: iluzjonista

OPIS: Czar ten tworzy wokół iluzjonisty psychodeliczną aureolę, która mieni się kolorami, pobłyskuje światłem powodując rozmycie sylwetki czarodzieja i utrudnia dokładne go namierzenie. Zwiększa to OB. iluzjonisty o 20 + 10/POZ, w dodatku każdy kto nie odeprze czaru ma dodatkowo ujemny modyfikator 10 pkt. + 5 pkt./POZ do wszystkich testów które wymagają dokładnego przyważenia iluzjonisty z dystansu (np. rzucanie czarów, strzelanie itp.).

CHAOS BARW (iluzja, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [30 minut + 1 godzina/POZ]

ZASIĘG: średni

OBSZAR: powierzchnia 1 pola + 1 pola/POZ

OPIS: Moc tego czaru pokrywa obszar działania pokrywa zadany obszar dowolnymi kolorami, znanymi iluzjoniście. Przy odpowiednio wysokim Poziomie Umiejętności użytej do rzucenia czaru można te barwy zmieniać w czasie trwania czaru zgodnie z wolą czarodzieja, zaś posiadanie min. 100 UM pozwala tworzyć z barw mozaikowe napisy, symbole – a powyżej 150 UM nawet obrazki, wizerunki, grafiki itp. Barwy te może ujrzeć tylko osoba, która nie odparła czaru.

ŚLISKI AREAL (hipnoza, I Krag)

KOSZT PM: 5

CZAS: 1 runda [3 rundy + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 pole + 1 pole/5 POZ

OPIS: Czar powoduje, iż zadana powierzchnia zaczyna się intensywnie błyszczyć niczym tafla lodu czy mokre kamienie. Każdy kto ją dostrzeże i nie odeprze czaru, będzie podświadomie zahipnotyzowany tak, iż będzie mu się wydawało, że jest ona niesłychanie śliska – przy próbie jej przekroczenia musi wykonać test równowagi (z ujemnym modyfikatorem równym AODp. czaru) lub upadnie.

Selektywne rzucenie czaru na jakiś obiekt – np. rękawicę, rękojęść broni, siodło – może spowodować analogiczne skutki (osoba w „śliskiej” rękawicy będzie musiała co rundę wykonywać test, lub upuści to co w niej trzyma itd.).

WYOBRAŻENIE (strach, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 runda [specjalny]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 istota

OPIS: Czar ten tworzy w umyśle ofiary, która nie zdoła się przed nim obronić jakaś przerażająca wizję obiektu którego się ona lęka – może to być duch, upiór czy obiekt wywołający nabyte fobie psychiczne ofiary. W pierwszej rundzie istota zostaje sparaliżowana strachem, zaś w każdej kolejnej działa jakby była w *Złych Warunkach*, nie mogąc opędzić się od przerażającego wyobrażenia – trwa to do momentu pierwszej, udanej obrony (test można wykonać co rundę).

Czaru tego można użyć nie tylko do straszenia – iluzjonista wystarczająco potężny (decyzja MG) może kierując zachowaniem się wizji w umyśle ofiary zasugerować jej jakieś czynności – wciąż jednak pierwsza udana obrona przerywa czar.

PIWNICZNE WIDZIAŁO (iluzja, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 minuta [1 godzina + 1 godzina/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 pole + 1 pole/10 POZ

OPIS: Czar ten tworzy mglistą, niemą iluzję jakiegoś znanego iluzjoniście przedmiotu lub istoty. Nie jest ona identyczna z pierwowzorem, a w przypadku jakiś bardziej

skomplikowanych obiektów może być wymagany udany test MD czarodzieja (jeśli jednak ten wcześniej zbadał dokładnie taki obiekt, np. wykorzystując do tego celu *Pozyskanie Komponentu*, to może odtworzyć go dokładnie i bez przeszkód). Dopóki widziało jest w zasięgu wzroku iluzjonisty, może się zachowywać w dowolny sposób zgodnie z jego wolą. Jeśli zostanie dotknięte – lub ktokolwiek z obserwatorów zwątpi w jego realność (może to uczynić po udanym odparciu czaru) – natychmiast znika. W dodatku każde nienaturalne zachowanie widziałła (np. samoistnie skaczący kufel piwa) zwiększa podstawy do zaprzeczenia jego realności (przy odpiernaniu czaru nie bierze się pod uwagę AODp).

AURA ILUZJI (energia, I Krag)

KOSZT PM: 10

CZAS: 1 runda [5 rund + 5 rund/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: iluzjonista

OPIS: Czar ten powoduje iż iluzjonista w oczach innych staje się mistrzem prestidigitacji i kuglarstwa – zwiększając jego CH i PR o 10 + 5/POZ i uniemożliwiając innym bardzo negatywne odnoszenie się doń (wszelkie wyniki krytycznie pechowe przy testach reakcji są ignorowane). W dodatku zwiększa się o 20 pkt. + 20 pkt./10 POZ AODp wszelkich rzuczanych przez iluzjonistę czarów, które są oparte na wybranym przez niego czynniku (ale tylko jednym: np. hipnoza, strach lub iluzje itp.). Na koniec też czar zwiększa o 1 PU wszystkie związane z iluzjonizmem umiejętności profesjonalne.

POSTRZEGANIE NIEWIDZIALNEGO (zakłęcie, I Krag)

KOSZT PM: 1

CZAS: 1 sg [1 runda + 1 runda/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Czar ten pozwala osobie nim objętą dostrzegać wszelkie niewidoczne obiekty (przedmioty, istoty), które stały się takie w wyniku jakiś efektów zaburzających widzenie lub umysł (np. szczególne formy hipnozy), nie działa jednak na istoty które są niewidzialne z powodu np. swojej częściowej lub całkowitej niematerialności.

DROGA BEZ KOŃCA (iluzja, II Krag)

KOSZT PM: 4

CZAS: 2 rundy [5 rund + 5 rund/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: sfera o promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ wokół iluzjonisty

OPIS: Czar tworzy wokół iluzjonisty obszar o zaburzonej rzeczywistości, który powoduje, iż każda wroga lub niepożądana przez czarodzieja postać, która weń wejdzie i nieodeprze czaru będzie stać w miejscu – choć jej samej będzie się wydawało że się porusza i nic z zewnątrz nie jest w stanie przerwać tego stanu. Oznacza to także iż ofiary nie mogą uniknąć ciosów, strzałów i innych efektów obszarowych w nie wycelowanych, nawet jeśli je dostrzegą (będzie im się po prostu wydawało że mogą ich uniknąć choć w rzeczywistości będzie inaczej).

NIEWIDZIALNOŚĆ (iluzja, II Krag)

KOSZT PM: 2

CZAS: 2 sg [nie więcej niż 24 godziny]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 obiekt/istota nie zajmująca więcej miejsca niż 1 pole + 1 pole/5 POZ

OPIS: Cel objęty tym czarem staje się w skutek iluzyjnej magii zakrzywiającej odbijanie się światła w powietrzu niewidoczny dla wszelkich istot posługujących się

wzrokiem. Nie mogą one zlokalizować celu tak długo jak pozostaje on we względnym bezruchu i względnej ciszy (jeśli zaś obiekt w ogóle się nie porusza i nie emituje dźwięków czy innych śladów obecności – to nawet przypadkowe wpadnięcie na cel nie powoduje rozproszenia niewidzialności) – nie może też wykonywać żadnych energetycznych (w tym agresywnych) posunięć: inaczej bowiem iluzja pryska, jednak jeśli już się na to zdecyduje to ma wielokrotnie zwiększoną szansę na ich zaskoczenie (bazowo dwukrotnie większą, ale szansa ta może być zwielokrotniona w przypadku używania przez nią zdolności, modyfikacji i innych efektów także taką szansę modyfikującą). Jeśli cel czaru wciąż pozostaje niewidzialny, a jest atakowany przez istoty przeciwważące lub domyślające się jego obecności – to przysługuje mu OB z całej akt. ZR.

Iluzjonista może też oczywiście samemu zdecydować o zakończeniu rzuconego przezeń czaru w dowolnym momencie.

ZAKLINACZ ILUZJI (czar specjalny, II Krąg)

KOSZT PM: 20

CZAS: 2 sg [natychmiastowy]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: najbliższy czar iluzjonisty

OPIS: Czar powoduje potężne zaklinanie najbliższego rzuconego przez iluzjonistę czaru opartego na iluzji, hipnozie, sugestii, strachu itp. tak by mógł objąć swym działaniem istoty, które normalnie są niewrażliwe na te czynniki (np. martwiaki, stwory bezrozumne, istoty prymitywne). Iluzjonista wybiera jeden z poniższych czynników: zakłęcie, klątwa, szok, paraliż umysłowy, efekt specjalny – i to na nim będzie oparty czar. Nie zmieni to jego działania, ale ofiara będzie musiała odeprzeć go właśnie wobec tego czynnika (z tym że wymaga to dwukrotnie większej ilości PM do rzucenia wybranego czaru).

Czar ten w niektórych przypadkach (decyzja MG) można też użyć wobec niektórych iluzjonistycznych umiejętności profesjonalnych czarodzieja.

BLIŹNIAK (iluzja, II Krąg)

KOSZT PM: 6

CZAS: 2 sg [2 rundy/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Czar ten tworzy iluzyjną postać (+ jedną dodatkową za każde 50 UM iluzjonisty lub każdy następny PU umiejętności użytej do rzucenia czaru), bliźniaczko podobną do obiektu czaru, która zawsze znajduje się nie dalej niż 1 metr od niej. Wykonuje ona dokładnie te same ruchy i czynności (łącznie z mową czy atakowaniem), choć czasem, na życzenie „oryginału” – po tzw. przeciwnej stronie osi symetrii (tzn. obrócić się w prawo jeśli cel robi to w lewo, podnieść lewą rękę jeśli ten podniesie prawą itp.). Jeśli czarodziej rzuci to na siebie to może dodatkowo manipulować swymi iluzyjnymi bliźniakami – tak by np. milcząc samemu któryś z nich wypowiadał jego kwestie, lub bardziej zrandomizować ich zachowanie (tak by np. jeden siedział, inny stał – gdy w tym samym momencie czarodziej będzie ukrywał się za pobliską kotarą szykując się do rzucenia czaru). Jeśli wróg patrząc na jednego z „bliźniaków” odeprze czar, to ten pojedynczy osobnik zniknie – tak samo będzie w przypadku trafienia go bronią lub pociskowym czarem.

LINA KUGLARZY (zakłęcie, II Krąg)

KOSZT PM: 2

CZAS: 2 sg [5 rund/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: lina lub podobny przedmiot (np. łańcuch, bicz itp.) o długości nie większej niż 2 metry/POZ

OPIS: Iluzjonista może czarem tym zakłąć linę, tak by poruszała się w zasięgu jego wzroku wedle jego woli – np. imitowała taniec kobyry, kołysanie się, pełznięcie węża itp. Lina może się na komendę czarodzieja oplatać wokół przedmiotów (decyzja MG), ściągając je do siebie itp. Można też opleść nimi jakąś istotę – z tym że istoty pozostające w ruchu mają prawo wykonać *Unik* (obnizony o AODp czaru). Oplecenie rąk zazwyczaj oznacza ich unieruchomienie, skrępowanie, oplecenie nóg – obalenie lub *Trudne Warunki* (jeśli powiedzie się test utrzymania równowagi), a tułowia/głowy – 1k10 obrażeń na rundę od duszenia (chyba że nosi się zbroję płytową, płaszczyznową, segmentową, panc. tułowia lub hełm z litą osłoną szyi/twarzy). Oplecenie każdej sekcji ciała trwa zwykle 1 rundę, należy pamiętać, że każde rozcięcie liny na pół powoduje, iż tylko jedna jej część pozostaje „martwa” – zazwyczaj ta krótsza.

ILUZORYCZNE LUSTRO (efekt specjalny, II Krąg)

KOSZT PM: 4

CZAS: 2 rundy [6 rund/POZ]

ZASIĘG: bliski

OBSZAR: 1 osoba

OPIS: Czar ten kreuje przed pierśią osoby nim objętej złudzeniowe lustro, uczynione z zakrzywiającego światło powietrza, które ma dokładnie podobne właściwości zakrzywiania. Ta mirażowa tafla ma zdolność odbicia większości ataków wzrokowych niektórych istot, łącznie ze specjalnymi zdolnościami opartymi o hipnozę czy sugestię wzrokową i oraz magię wykorzystującą fale świetlne a nawet niektóre ataki psioniczne oparte o wzrok czy czary iluzji i hipnozy (w tych ostatnich jednak przypadkach lustro natychmiast przestaje istnieć po zanegowaniu takiego czaru). Lustro powoduje odbijanie wszelkich w/w ataków poprzez ich rozproszenie w wielu kierunkach i całkowite osłabienie – jednak jeśli przy rzucaniu czaru wypadł wynik krytycznie szczęśliwy – to lustro będzie odbijać ataki na ich twórców.

MANIPULACJA EMOCJAMI (sugestia, II Krąg)

KOSZT PM: 2

CZAS: 2 sg/istotę [6 rund/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: 1 istota + 1 istota/2 POZ

OPIS: Patrząc po kolei na każdą ofiarę czaru i spoglądając jej w oczy choćby na moment iluzjonista może sugestywnie sprowokować pobudzenie lub ostudzenie ich emocji. Pobudzenie może spowodować podwyższenie agresywności, rozdrażnienie, słoność do niepohamowanego gniewu (powoduje to m. modyf. +10 do testów reakcji). Czasem może to też pomóc innym osobom w używaniu swoich umiejętności profesjonalnych w rodzaju wykrywania intencji czy prób wyzwania na pojedynek.

Oslabienie emocji pozwala uspokoić osoby nerwowe, agresywnym zmienić nastawienie na trochę bardziej spokojne, zakończyć działanie szału lub amoku może pomóc w zażegnaniu konfliktu, ostudzić gorące głowy. Ale także wywołuje pewną apatię u ofiar – obniża ich refleks, o 25% łatwiej je zaskoczyć.

OBŁOK ILUZJI (czar specjalny, II Krąg)

KOSZT PM: 8

CZAS: 4 sg [1 runda/POZ]

ZASIĘG: normalny

OBSZAR: sfera w promieniu 1 metra

OPIS: Czar ten tworzy wokół jakiegoś miejsca obłok iluzyjnych zjawisk – migoczących psychodelicznie światłał, skrzających się gazów, plazmy itp. W rzeczywistości nic tam jednak nie ma – tzn. nie widać nic z zewnątrz, dopiero po wejściu w obszar działania ofiary orientują się w sytuacji. Sfera wywołuje podrażnienia i dysfunkcje wszystkich zmysłów postaci – co powoduje iż w przypadku nieudanej obrony przed iluzją ofiary funkcjonują w *Złych Warunkach*.

W każdej rundzie działania iluzjonista może też wywołać jeden z poniższych efektów:

- oślepienie (po nieudanej obronie przed elektrycznością)
 - otumanienie (po nieudanej obronie przed szokiem)
 - wymioty (po nieudanej obronie przed trucizną)
 - przyduszenie (po nieudanej obronie przed wyzwiami)
- Każda nieudana obrona przed w/w efektami pozbawia ofiarę OB ze ZR, a następne niepowodzenie obniża refleks (w przypadku testów zaskoczenia) o połowę.

Czar można też rzucić selektywnie, np. komuś na głowę, wtedy obłok iluzji będzie przemieszczał się razem z ofiarą.

ŚWIATŁOŚĆ WIEKULISTA (energia, II Krąg)

KOSZT PM: 2

CZAS: 4sg [1 godzina/POZ]

ZASIĘG: daleki

OBSZAR: sfera o promieniu 10 metrów

OPIS: Czar ten wywołuje miraż intensywnego światła wokół miejsca/przedmiotu/osoby wskazanej przez iluzjonistę. Światło umożliwia normalną widoczność – ale uwaga: działa tylko na osoby które uwierzą w jego działanie (tzn. nie odeprą mirażu) i urywa się tuż na granicy obszaru nie generując tam nawet półmroku. Znaczy to że jeżeli czarodziej oświetli towarzyszącemu cel do ostrzału a nie uwierzą oni w światłość, to dalej będą strzelać w ciemno. Światło nie może nikogo oślepić – chyba że ktoś bardzo długo pozostawał w całkowitych ciemnościach, natomiast jest ono szkodliwe dla wszystkich istot wrażliwych na światło, które w ogóle nie muszą weń uwierzyć – dla nich jest całkiem realne – zadając 1k100 obrażeń lub spowalniając (w przypadku udanej obronie przed energią).

PRZESUNIĘCIE (hipnoza, II Krąg)

KOSZT PM: 6

CZAS: 2 sg [1 runda/2 POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: osoba iluzjonisty

OPIS: Czar ten zawiera w sobie potężną moc hipnotyczną, która mieszając w umysłach ofiar, powoduje iż widzą oni osobę iluzjonisty z pewnym nieznacznym opóźnieniem czasowym (nie ma w tym jednak żadnej manipulacji czasem – po prostu osobom które nie odeprą czaru wydaje się, że widzą czarodzieja tam gdzie może go już nie być od dosłownie ułamków momentu). Z punktu widzenia mechaniki w każdej rundzie czaru iluzjonista dysponuje 1k5 segmentami opóźnienia – i jeśli jakkolwiek czynność wrogiej postaci zajmuje jej więcej sg niż „przesunięcie” iluzjonisty – to czynność ta nie odnosi skutku, bo czarodzieja zwyczajnie już tam nie ma gdzie chciał go zdybać (np. ciosem miecza, strzałem czy czarem) oponent. Oczywiście czar nie działa jeśli czarodziej stoi w miejscu i nic nie robi – wymagany jest choćby minimalny ruch.

ZBROJA MIRAŻU (iluzja, III Krąg)

KOSZT PM: 30

CZAS: 3 sg [10 minut/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: osoba iluzjonisty

OPIS: Czar ten powoduje iż w świetle i blasku iluzjonistę otacza zbroja. Nie jest ona prawdziwa – ale postronnym obserwatorom może się taka wydawać. Im potężniejszy jest czarodziej – tym potężniejszą zbroję może wyczarować. Początkujący iluzjonista stworzyć może zaledwie zbroję z wyprawionych skór czy lekką kórtkową zaś prawdziwy Kreator będzie się przechadzał w pełnej ciężkiej płycie lub nawet skorupowie z antara. Ostateczna decyzja należy zwykle do MG. Czarem tym można przywołać tylko znany i wcześniej widziany model pancerza – co może wymagać udanego testu 1/2 MD, niepowodzenie może oznaczać że

zbroja zostanie wyczarowana niekompletna, uszkodzona (wówczas różnica między wynikiem rzutu a granicą powodzenia oznacza uszkodzenia jakich doznała wyczarowana zbroja). Jeśli czarodziej wcześniej przeegzaminował dokładnie model pancerza, rozbierając go na części i używając *Pozyskania Komponentu*, to nie musi wykonywać testu MD.

Zbroja oferuje identyczne WYP jak jej normalny odpowiednik (jeśli została wyczarowana jako uszkodzona to proporcjonalnie od ilości uszkodzenie oferuje mniejszą wartość obronną) – ale tylko wobec ataków osoby która w danej rundzie nie odparła czaru. Zbroja w rzeczywistości nie powstrzymuje żadnych obrażeń – po prostu podświadomie ofiary czaru zadają słabsze ciosy – więc zbroja nie zadziała np. w przypadku kuszy czy automatycznej pułapki miotającej pociski.

(, I Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

(, I Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

RYNSZTUNEK MIRAŻU (iluzja, V Krąg)

KOSZT PM: 50

CZAS: 5 sg [10 minut/POZ]

ZASIĘG: dotyk

OBSZAR: osoba iluzjonisty

OPIS: Czar ten wykreowuje magiczne uzbrojenie ochronne – stworzone z ułudy w taki sam sposób jak *Zbroja Mirażu*, z tym że czar pozwala kreować znane iluzjoniście hełmy i tarcze – jako uzupełnienie zbroi. Hełm zapewnia normalną WYP a tarcza – Obronę – jeśli jednak iluzjonista dodatkowo rzuci na hełm czar w rodzaju Złotego Kręgu – czyniąc hełm podobnym np. do wykonanego z brązu lub ołowiu – to będzie on też chronił przed ranami umysłowymi. Tarcza poddana takiemu zabiegowi (np. iluzji posrebrzeniu) może nawet działać jak zwierciadło.

(, I Krąg)

KOSZT PM:

CZAS: []

ZASIĘG:

OBSZAR:

OPIS:

CZARY MAGÓW

CZARY PRZYWOŁYWACZY

CZARY NEKROSKOPÓW

