

CZARY MAGOWSKIE

Światło IV

modyfikator -40% (s) czas 2t koszt 3PC (Powietrze)

W promieniu 10 m wokół maga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność,umożliwiająca normalne widzenie.Większość nieumarłych ,którzy znajdują się wewnątrz sfery odnoszą rany k10 /każda rundę działania czaru.

Przekaz VI

modyfikator -30% (m) czas 1t koszt 2PC (Powietrze)

Bardzo dobrze znanej osobie (istocie)mag może przekazać wiadomość.Dzieje się to na zasadzie telepatii jednak mag nie musi jej widzieć.Wiadomość dociera do każdego jeśli tylko odbiorca znajduje się w tej samej sferze egzystencji co nadawca.Długość takiej informacji to 5 słów/POZ maga.

Super siła VII

modyfikator -80% (m+s+g) czas2 koszt 4PC (Ziemia)

Mag może zwiększyć swoją siłę do 24 .Czar trwa 1t /POZ maga .Nie dzieje się to jednak bez skutków ubocznych...W każdej turze działania czaru mag musi sprawdzić swoje opanowanie ,jeśli mu się nie uda traci na stałe jeden punkt siły .Jeśli siła maga spadnie do 2 ,nie może on chodzić ,do 1 ruszać rękami,jeśli spadnie do 0 mag umiera.

Zbroja VIII

modyfikator -100% (m+s+g) czas 10 t koszt 3+specjalny (Metal)

Po rzuceniu czaru wokół maga tworzy się magiczna zbroja ,której moc zależy od ilości PC wydanych przez maga.Osłona zbroi=ilości PC wykorzystanych dodatkowo przez maga do rzucenia czaru. Czar trwa do następnego wschodu słońca.

Rozumienie języków III

modyfikator -50% czas 3t koszt 2 PC

Po rzuceniu czaru mag jest w stanie porozumiewać się w dowolnym języku . O tym czy będzie go rozumieć decyduje test inteligencji.Mag nie potrafi czytać ani pisać w tym języku.

Uluda V

modyfikator-65% (m+g) czas 3t koszt 3PC (Powietrze)

Mag tworzy iluzję ,która wygląda dokładnie tak jak pierwowzór .Mag musi widzieć wcześniej obiekt,który chce stworzyć.Iluzja rozwiewa się po czasie 1m/POZ maga,może się poruszać,jednak nie może wydawać żadnych dźwięków.Mag kieruje iluzją telepatycznie.Rozmiar iluzji to 3m/3 /POZ.

Wieżenne pręty Ozyrysa VII (czar zakazany przez gildie !!!)

modyfikator -40% (m+g) czas 1t koszt 4PC (Metal)

Po rzuceniu czaru wokół ofiary materializują się magiczne pręty (w odstępach 5 cm od siebie).Początkowo znajdują się w odległości 10 cm od ciała .Mag może dowolnie szybko zmniejszać odległości między nimi a ofiarą,powodując np jej zmiażdżenie . (co rundę k10 ,bez osłon)Wyjątkowo zręczna osoba może próbować wydostać się na zewnątrz,-prawie niemożliwy test manewrów.Co rundę ofiara sprawdza **czary**.

Odnowienie mocy XI

modyfikator -150% (m+sg) czas 5t koszt 1PC (kazdy) Po rzuceniu czaru mag wywołuje zawirowanie mocy na danym obszarze. Zebrana moc powiększa PC maga do stanu początkowego. Czar tego można używać tylko raz dziennie. Mag musi sprawdzić swoje **opanowanie** jeśli test się nie uda, następuje automatyczne przedawkowanie mocy z modyfikatorem +80.

Piorun VI

modyfikator -55 % czas 1t koszt 3PC (Ogień)

Ręka maga emituje snop energii, który zadaje k6 obrażeń /krąg maga. Oslony nie są odliczane.

Ofiara testuje **ból i oszołomienie** czy nie straci przytomności z powodu olbrzymiej porcji energii, którą pochłonęła.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE

Czarnoksiężnicy to magowie, którzy zostali skuszeni przez zło. Używają swej magii w celu czynienia zła.

Dysponują potężną magią, którą czerpią z mocy Ziemi. Potrafią wskrzeszać zmarłych, stają się oni stworami mroku i wiernie służą swojemu panu.

Magia czarnoksięska jest na Aphalonie całkowicie zakazana. Najwięksi i najzdolniejsi czarnoksiężnicy pochodzą z Edhelduru, jednak i wśród ludzi można się na nich napotkać.

Na kontynencie, istoty posługujące się magią cz. są tępione bez skrupułów. Jedyną karą za czarnoksięstwo jest kara śmierci. Bractwo Czerwonego Skorpiona traktuje czarnoksiężników na równi ze stworami mroku.

KUNSZT I

Atak bólu

modyfikator -30% (m+s) czas 3t koszt 2PC

Wokół czarnoksiężnika (r=1m/POZ) rozciąga się aura, powodująca u każdego kto znajdzie się w jej zasięgu atak potwornego bólu. Ofiara sprawdza **czary, ból oszołomienie** (z modyfikatorem -1/poz cz.) jeśli oba testy się nie udały, zwinia się ona z bólu przez 1r/POZ czarnoksiężnika. (Wszystkie współczynniki obniżone do połowy).

Identyfikacja

modyfikator -10% (m) czas 2t koszt 1PC

Po rzuceniu czaru na stwor mroku czarnoksiężnik dowiaduje się co to za rodzaj, jakie są jego słabe strony, specjalne zdolności itp.

Nocne oczy

modyfikator -15% (m+s) czas 3t koszt 2PC

Osoba która została poddana działaniu tego czaru widzi w nocy tak jak w dzień. Czar trwa godz/kunszt.

Przerażające oblicze

modyfikator -20% (m+s+k) czas 1t koszt 2PC

Twarz czarnoksiężnika ma tak przerażający wygląd, że każdy kto je ujrzy testuje **odp psych.**, jeśli test się nie powiedzie ucieka w popłochu, byle dalej od czarnoksiężnika przez okres k10 r. W trakcie rzucania czaru czarnoksiężnik musi ukryć twarz w dłoniach.

Cienie

modyfikator -20% (m+g) czas 2t koszt 1PC+spec

Czarnoksiężnik tworzy iluzję cienia, wydając dodatkowo jeden punkt czaru może ją dowolnie kształtować i poruszać (kontrola wzrokowa). Czas trwania czaru 1 min. Zależnie od sytuacji test **opn.**

KUNSZT II

Gest odparcia

modyfikator -20% (m+s+g) czas 1t koszt 2PC

Po rzuceniu czaru czarnoksiężnik staje się odporny na strach wywołany przez stwory mroku oraz na ich zdolności specjalne (decyduje MG). Czar trwa przez okres 1min/POZ czarnoksiężnika.

Rzucający czar musi mieć obie ręce wolne i przez cały czas trwania czaru mieć je skrzyżowane na wysokości piersi.

Mroczne wezwanie

modyfikator -40% (m+s+g) czas 10 tur PC 5

Za pomocą tego czaru czarnoksiężnik kreuje posłuszną mu istotę. W powietrzu tworzy się wprawdzie sfera mroku, z której po chwili wychodzi sługa. Postać jest półmaterialna (może przenikać przez niemagiczne bariery), sylwetka humanoidalna o rozmytych kształtach, w niektórych przypadkach (decyduje MG) może wystraszyć widzącą ją osobę.

Dysponuje ona siłą czarnoksiężnika jednak nie może aktywnie walczyć itp. Czarnoksiężnik kontroluje ją podświadomie swoim umysłem, przez cały czas musi być skupiony. Jakiegokolwiek zdekoncentrowanie cz. przerywa działanie czaru. Istota porusza się latając z szybkością 5 m/turę. Jej wytrzymałość wynosi 1 po zranieniu natychmiast znika. Twórca postrzega otoczenie jej zmysłami.

Złe oczy

modyfikator -20% (m) czas 1t koszt 1PC

Oczy czarnoksiężnika wyglądają dokładnie tak jak zażyczy sobie tego czarnoksiężnik. Zmienia się ich kształt i kolor tęczówek. Mogą sprawiać wrażenie strasznych (test **opanowania**), lub też zauroczyć (sprawdzane **czary** jeśli test będzie nieudany lepsze nastawienie do maga +25% przekonywania, inne efekty decyduje MG).

Trucizna

modyfikator -30 (m+s) czas 3 t koszt 2 PC

Po rzuceniu tego czaru na pożywienie czarnoksiężnik sprawia, że staje się ono trujące. Od momentu spożycia czar trwa przez 1r/poz czarnoksiężnika. Każdy kto je spożyje musi wykonać test odporności fizycznej. Jeśli test się powiodł dostaje ona torsji i przez 10 godzin nie może nic robić z powodu silnego bólu brzucha, jeśli test był nieudany - 6 obrażeń na rundę, przez okres trwania czaru. Uwaga: Aby zatruć pokarm cz. musi go dotykać

Szpony śmierci

modyfikator -65% (m) czas 1t koszt 3PC

Istota poddana skutkom działania tego czaru odczuwa silne duszenie w okolicach szyi. W praktyce oznacza to, że otrzymuje ona obrażenia = bonusowi z siły maga /rundę. Co rundę sprawdza **czary** czy nie odparła jego działania. Mag musi być skupiony i widzieć swoją ofiarę.

