

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Mroczne Sekrety Barsawii



Informacje o Release'ie

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 107
Rozdzielczość...: 2300x3315
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u...: 2007.04.04

Opis

To, czego nie dowiedziałeś się z podręcznika podstawowego... To, czego zabrakło w Księdze wiedzy... To, co tylko zarysowano w Magii: Księdze wiedzy tajemnej... To wszystko i wiele więcej znajdziesz w Mrocznych sekretach Barsawii...

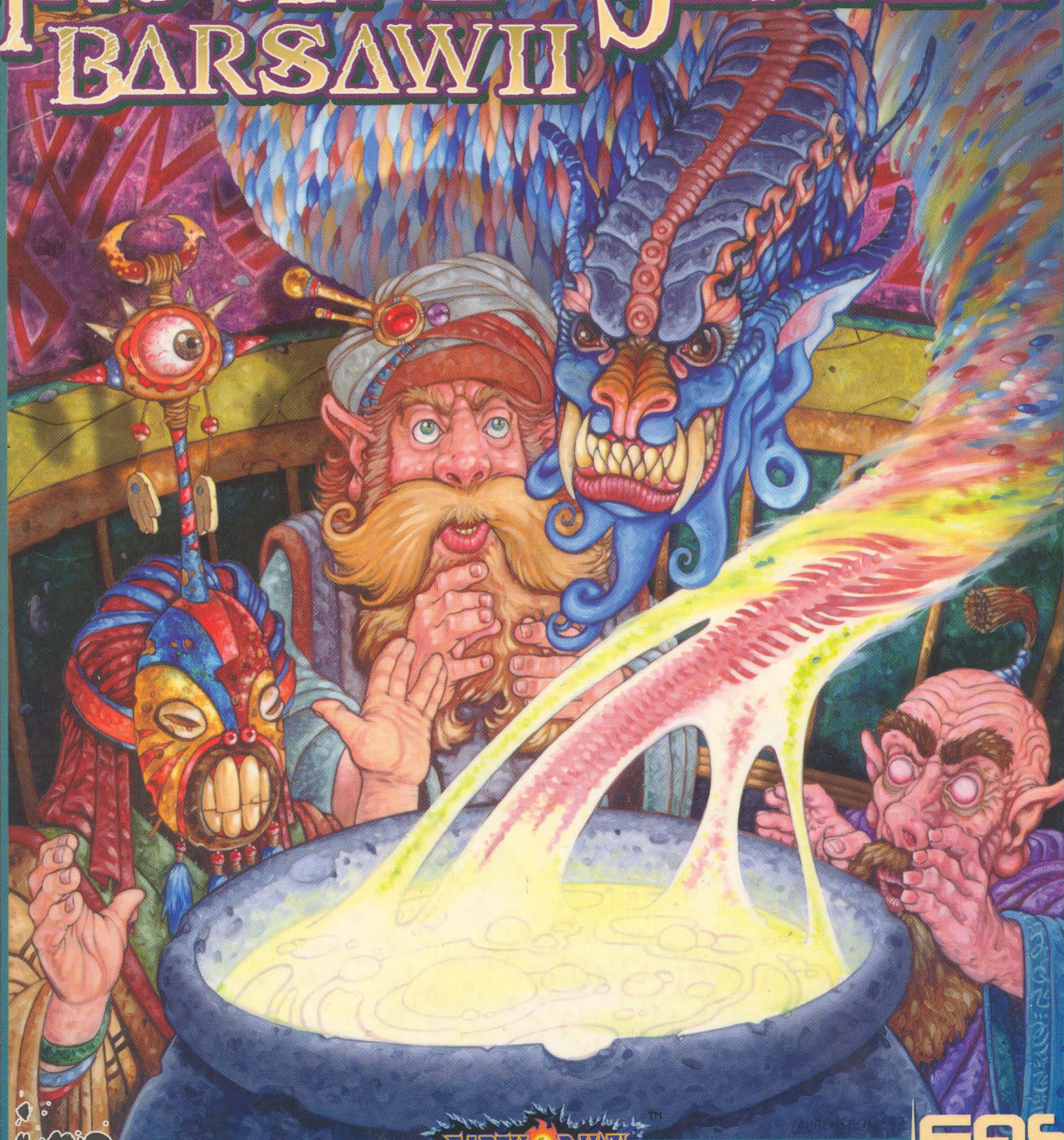
Info

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

MIROCNNE SEKRETY BARSAWII



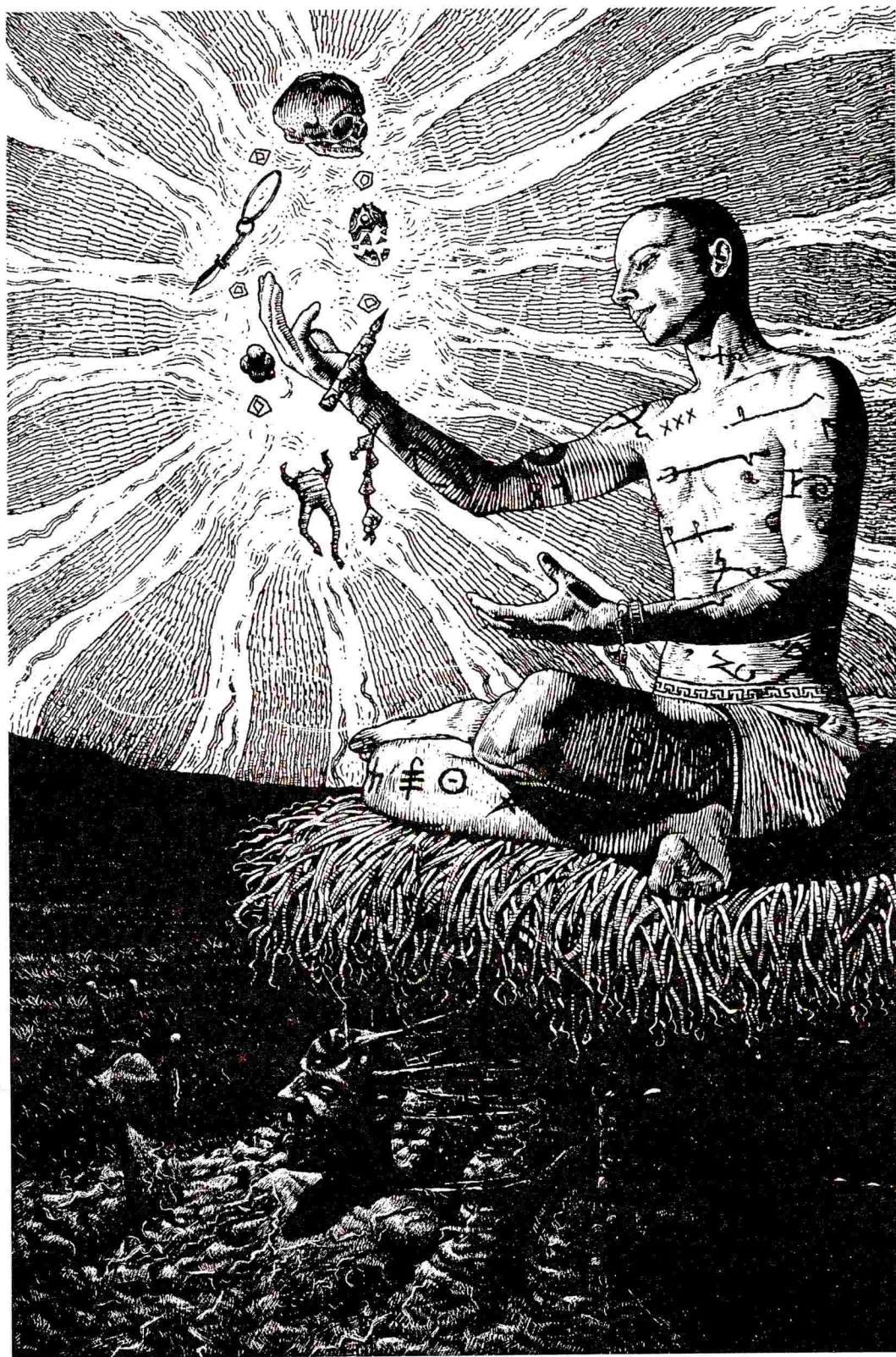
Q&A
So. Co.

EARTHDAWN™

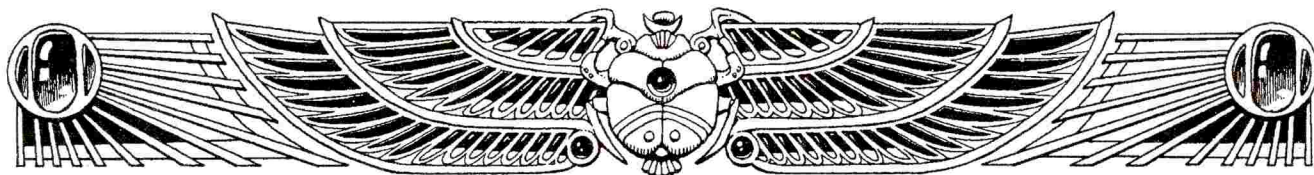
FASA
CORPORATION

JESZCZE WIĘCEJ MAGII I ROZWINIĘĆ TALENTÓW

MROCZNE SEKRETY BARSAWII



FASA CORPORATION / IMP



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	4	Leśne szaty	72
ZAKŁĘCIA	5	Maski słońca i księżycy	72
Opcjonalna zasada, dotycząca zaklęć nazwanych	5	Obsydiańska skóra	73
Zaklęcia wysokich kręgów	5	Orichalkowe tarcze	74
Zaklęcia czarodzieja	6	Palki deszczu	74
Zaklęcia iluzjonisty	16	Szata ze skóry wyverna	74
Zaklęcia ksenomanty	26	Włócznie żywiołów	75
Zaklęcia Mistrza żywiołów	40	Wodze ze skóry vetta	75
ROZWINIĘCIA TALENTÓW	53	Niepowtarzalne skarby magiczne	76
Tworzenie nowych rozwinięć talentów	53	Biżuteria losu	76
Opisy rozwinięć talentów	53	Bransolety ognistego wiatru	76
PRZEDMIOTY MAGICZNE	64	Dym	77
Zwykłe przedmioty magiczne	64	Hełm małego trolla	77
Błogosławieństwa upadala	64	Kieł prawdy	78
Broń ze świetlnego kryształu	65	Laska vylir	79
Brosza volusa	65	Laska zmierzchu	79
Cicha sakiewka	65	Lodowy miecz omifan	81
Garnki grumbah	65	Lustro	81
Instrumenty dęte	65	Miecz alemvora	82
Kamień gorąca	65	Miecz fentheriego	83
Kamień wiadomości	65	Mur krwi	84
Koc komfortu termicznego	66	Przewodnik	85
Kontrakty hambrella	66	Skarabeusz ilithor	85
Kubki podróżne	66	Skarbiec duszy	86
Lampa pór roku	66	Skarpeta granaka	87
Latający fotel	66	Smocza zbroja	87
Magiczna miotła	66	Szczerbiec mroku	88
Powietrzna winda	67	Talizmany dianuusa	89
Świecząca kreda	67	Wieczny ogień	91
Talizmany	67	Księgi magiczne	92
Amulety krwi	67	Kamienie jorila	92
Amulety chowańców	67	Księga tajemnic	92
Amulet karmy	68	Kańczuch czaszek	93
Amulet równowagi	68	Magiczna księga nocy	94
Kamienie garlen	68	TABELE	
Kostki krwi	68	Zaklęcia	95
Matryce krwi	68	Zaklęcia szamana	102
Ochrony przed żywiołakami	69	Magiczne przedmioty	103
Oko ciemności	69		
Rogowa igła	69		
Tatuaz krwi	69		
Wspomagacz inicjatywy	69		
Wzmocniacz siły	70		
Eliksiry	70		
Balsam gojenia	70		
Eliksir pewności siebie	70		
Przedmioty wątkowe	70		
Brosze łuski nagi	70		
Instrumenty wątkowe	71		
Kolczyki piorunów	71		

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.

Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.

Arcane Mysteries of Barsaive™ (Mroczne sekrety Barsawii)

is trademark of FASA Corp.

Copyright © 1996 FASA Corp.

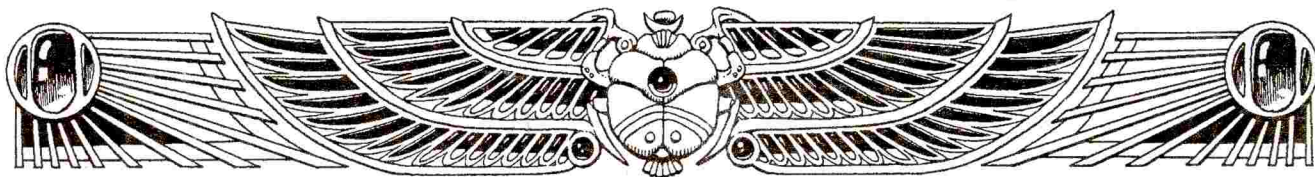
All right reserved.

Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-66-8





WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Randall N. Bills, Jennifer Brandes, Zach Bush,
Chris Hepler, Steve Kenson, Louis J. Prosperi

Dodatkowy materiał

Kathleen Czechowski, Robert Fulford, Keith Graham,
Achim Held, Michael L. Jacobs, Jay Krob, Neal A. Porter
Chris Ryan, Richard Tomasso, Daniel Vitti

Opracowanie

Louis J. Prosperi

Redakcja

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Redaktor linii *Earthdawn*

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik produkcji

Jim Nelson

Asystenci

Joel Biske

Ilustracja na okładce

Jeff Laubenstein

Projekt okładki

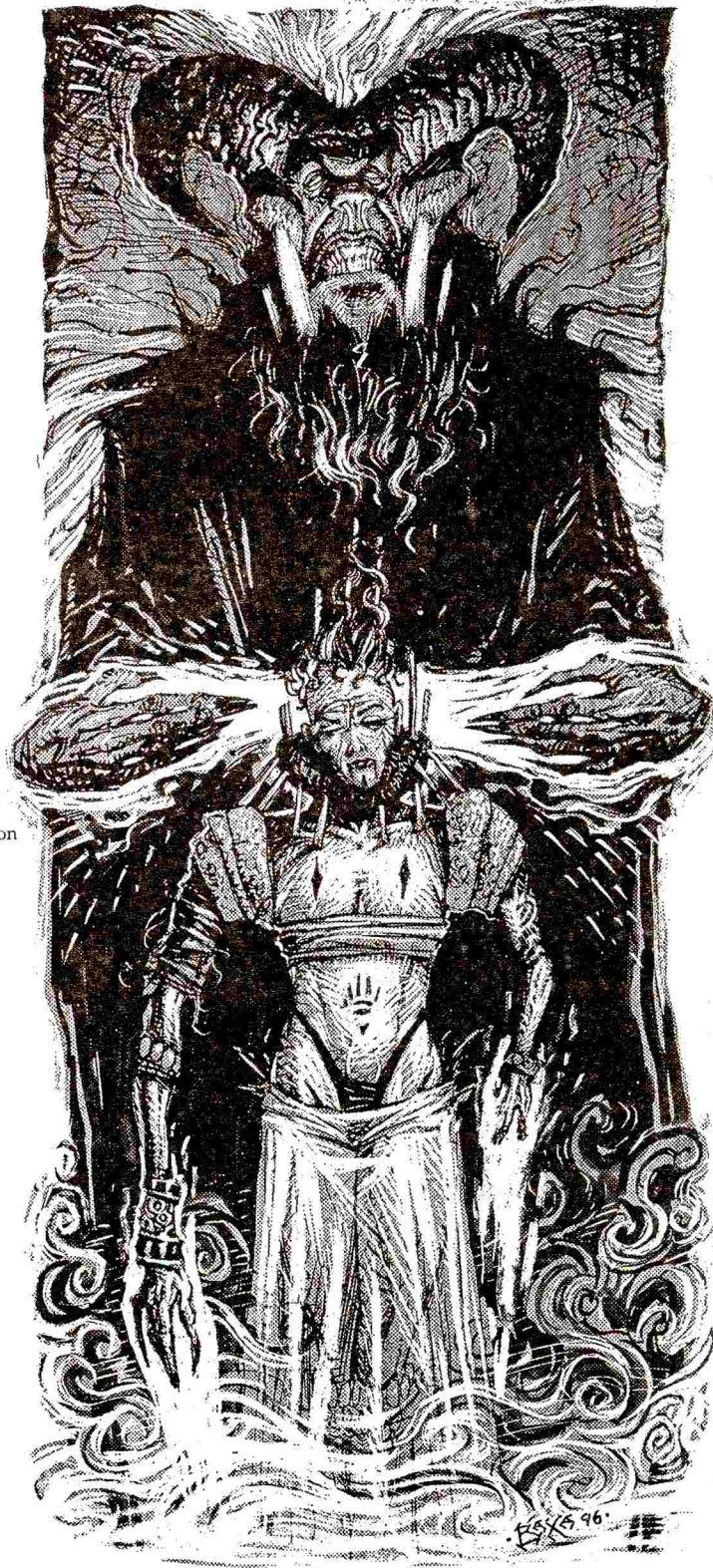
Mark Ernst

Ilustracje

Tom Baxa, Joel Biske, Kent Burles, Mike Nielsen, Jim Nelson

Projekt typograficzny

Mark Ernst



WERSJA POLSKA

Przekład

Jacek Drewnowski

Redakcja

Andrzej Miszkurka

Korekta

Urszula Okrzeja

Redaktor linii

Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

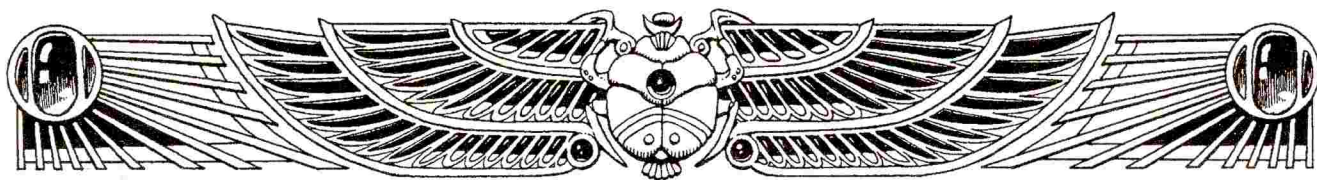
Skład i łamanie

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

IMP s.c. i Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285
e-mail: krzaku@mag.com.pl
WWW: www.mag.com.pl





WPROWADZENIE



Mroczne sekrety Barsawii to dodatek do systemu **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**. Zawiera nowe czary, rozwinięcia talentów i magiczne przedmioty, które gracze i Mistrzowie Gry mogą wykorzystać w przygodach i kampaniach.

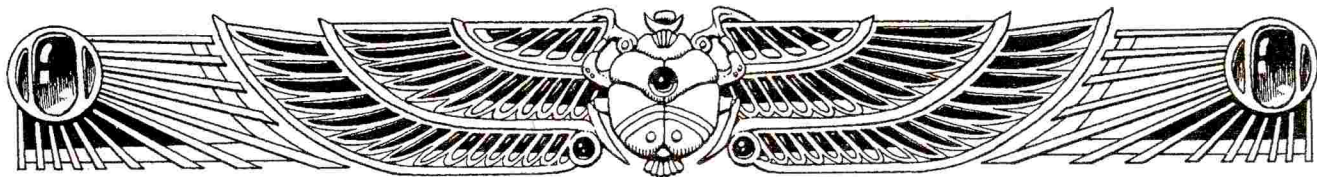
W rozdziale **Zaklęcia** opisano ponad 200 nowych czarów, w tym wiele z wysokich kregów. Zamieszczono tu również dodatkową zasadę, dotyczącą rzucania zaklęć Nazwanych (patrz **Rzucanie Nazwanych zaklęć** na str. 36 podręcznika **Magia: księga wiedzy tajemnej**) oraz wskazówki dla Mistrzów Gry, związane z używaniem w kampaniach zaklęć kregów 13-15.

Rozdział **Rozwinięcia talentów** zawiera nowe rozwinięcia talentów dla wszystkich głównych dyscyplin praktykowanych

w Barsawii, a także dodatkowe zasady, pozwalające adeptom uczyć się i rozwijać swoje talenty. **Magiczne przedmioty** to rozdział poświęcony nowym przedmiotom typowym, amuletom krwi, eliksirom, przedmiotom wątków i magicznym skarbowi. Opisano tu również legendarne księgi magiczne, które mogą posłużyć graczom prowadzącym postaci magów za wzór, a Mistrzom Gry za źródło pomysłów w tworzeniu własnych, oryginalnych woluminów.

Aby skorzystać z tej książki, gracze i Mistrzowie Gry muszą mieć dostęp do podręcznika podstawowego systemu **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**. Jako dodatkowe źródła przydadzą się też rozszerzenia **Księga wiedzy** i **Magia: księga wiedzy tajemnej**.





ZAKŁĘCIA

Rozdział ten zawiera nowe czary dla następujących dyscyplin: Mistrza Żywiółów, Iluzjonisty, Ksenomanty i Czarodzieja. Wszystkie one zostały stworzone przy użyciu zasad **Tworzenia zaklęć** (*Magia: księga wiedzy tajemnej*, str. 108). Każde zaklęcie zostało opisane, podano też jego statystyki. Więcej informacji na ten temat zamieszczono w podręczniku podstawowym. **Tabela zaklęć** na stronie 95 zawiera listę statystyk wszystkich czarów, opisanych w tej książce.

OPCJONALNA ZASADA, DOTYCZĄCA ZAKLĘĆ NAZWANYCH

Zaklęcia Nazwane to czary, których skutki zostały utrwalone przez magów, dzięki Nazwaniu ich w chwili rzucenia. Zostały one opisane w rozszerzeniu *Magia: księga wiedzy tajemnej*, w rozdziale **Magia zaklęć**. Po udanym rzuceniu zaklęcia mag musi uzyskać co najmniej duży sukces w drugim teście **rzucania czarów**, uwzględnić odpowiednią liczbę punktów wyczerpania (wyznaczoną przez krąg zaklęcia), a następnie wydać odpowiednio dużo punktów legend. W ten sposób tworzy prawdziwy wzorec Nazwanego zaklęcia. Wprawdzie Mistrz Gry może ograniczyć w swoich kampaniach możliwość stosowania tych zaklęć, jednak niektórzy Mistrzowie Gry i tak uważają, że przy istniejących regułach ich rzucanie jest zbyt łatwe. Poniższa opcjonalna zasada pozwoli uczynić ten proces trudniejszym i bardziej kosztownym.

Jeśli Mistrz Gry uzna to za stosowne, postacie, chcące rzucać zaklęcia Nazwane, będą musiały najpierw nauczyć się

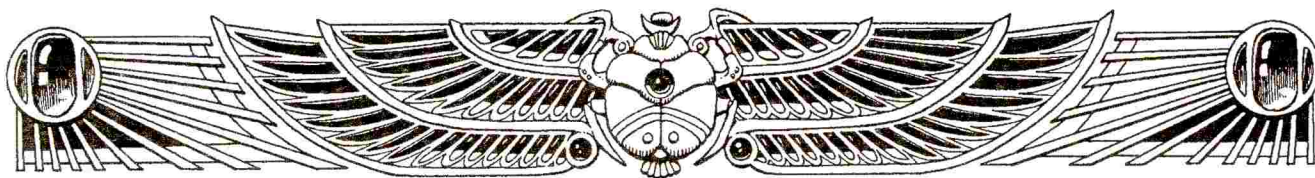
rozwinienia talentu **nazwania zaklęcia** (str. 60). Mag, który tego dokona, będzie mógł rzucać zaklęcia Nazwane, wydając jednak znacznie więcej punktów legend, niż podano w *Magii: księdze wiedzy tajemnej*. Zaklęcie takie kosztuje tyle co talent kręgu dziewiątego w **Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów** (patrz str. 221 podręcznika podstawowego), przy czym poziom talentu należy zastąpić kręgiem czaru. Przykładowo, rzucenie zaklęcia kręgu piątego będzie kosztowało 2100 punktów legend – tyle samo co talent kręgu 9-12 o poziomie 5.

ZAKŁĘCIA WYSOKICH KRĘGÓW

Zaklęcia kręgów od trzynastego w górę to niepowtarzalne i potężne czary. Często opowiada się o nich legendy (patrz str. 37 *Magii: księgi wiedzy tajemnej*). Niniejsza książka jest pierwszym rozszerzeniem systemu **Earthdawn**, zawierającym zaklęcia tego rodzaju.

Opisy zaklęć wysokich kręgów, znajdujące się na dalszych stronach, zawierają tylko podstawowe wymagania, które trzeba spełnić podczas ich rzucania. Mag musi jednak często zrobić coś jeszcze, aby posłużyć się którymś z nich. Takim warunkiem może być na przykład posiadanie przedmiotu wzorca ofiary, użycie magii krwi, krótki rytuał przygotowawczy z udziałem ofiary, a także dowolna inna rzecz, która przyjdzie do głowy Mistrzowi Gry (byłoby w granicach rozsądku). Te dodatkowe ograniczenia i wymagania pozwalają zachować kontrolę nad najgroźniejszą bronią, jaką mogą wykorzystać w czasie rozgrywki gracze. Kiedy mag uczy się jednego z tych czarów, poznaje zarazem wszystkie wymagania i warunki niezbędne do jego rzucenia.





ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Cicha rozmowa

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/13
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: 4

Zaklęcie to umożliwia prowadzenie rozmowy szeptem z wybraną osobą, znajdującą się w zasięgu wzroku maga i w odległości nie większej niż 100 metrów. Nie przeszkadzają w tym żadne hałasy. Po udanym teście *rzucania czarów* Czarodziej wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej wybranej postaci. W przypadku powodzenia może z nią szeptem konwersować. Mag ma prawo zmienić tę osobę, jeśli wykona kolejny udany test efektu. Tylko stojąc w odległości nie większej niż 1 metr od jednego z rozmówców, można podsłuchiwać ich słowa.

Namierzanie

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/10
Zasięg: 500 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Dzięki temu zaklęciu Czarodziej może obliczyć dokładną odległość od wybranej osoby bądź przedmiotu. Aby tego dokonać, musi widzieć ofiarę. Wtedy przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. W przypadku powodzenia określa dzielącą go od ofiary odległość z dokładnością do 1/3 metra. *Namierzanie* często bywa stosowane podczas walki.

Zdumiewający popis logicznego myślenia

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/7
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom minut
Efekt: Charyzma +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi zwiększyć swoją Charyzmę podczas dyskusji. Mag staje wyprostowany i wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej własnej obronie magicznej (której nie może obniżyć). W przypadku powodzenia dostaje dodatkowe 6 stopni do Charyzmy i związanych z nią talentów na użytek testów oddziaływania (patrz str. 237, PZ).

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Zaplombowanie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/11
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 8 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 4

Zaklęcie to w magiczny sposób zamyka i blokuje drzwi, okna, bramy, a także dające się zamknąć skrzynie czy pojemniki. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że wybrany obiekt pozostaje zamknięty przez czas działania zaklęcia. Następnie Czarodziej wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Liczba ta staje się stopniem trudności testów Siły Fizycznej, przeprowadzanych w celu otwarcia drzwi, okna, bramy lub skrzyni. Czaru nie można rzucić np. na puste otwory okienne – wymaga on fizycznie istniejącego okna, drzwi itp.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

Falszywa aura

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/12
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 13 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

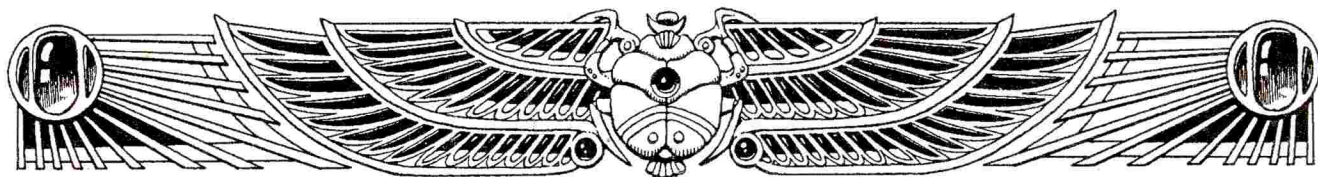
Czarodziej dotyka wybranej osoby, wyobraża sobie zmianę jej aury i przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia przychodzi kolej na test efektu o trudności równej obronie magicznej danej postaci. Jeśli i ten test się uda, aura osoby zmienia się zgodnie z wyobrażeniem maga. Żeby zobaczyć jej prawdziwą aurę, trzeba wykonać udany test astralnego odczuwania o trudności równej wynikowi testu efektu (str. 73 *Magii: księgi wiedzy tajemnej*). Nieudany test oznacza, że patrzący widzi tylko fałszywą aurę, stworzoną przez zaklęcie – może ona ukrywać wątki, talenty, stan zdrowia, magiczne umiejętności i inne cechy, które zazwyczaj widać z przestrzeni astralnej.

Koci chód

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/12
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 8 + poziom rund
Efekt: +6 stopni do testów *wspinaczki* i równowagi
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej kilka razy powtarza słowo „miau” i delikatnie głaszcze wybraną osobę po włosach. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, osoba ta zyskuje nadzwyczajną





koordynację i poczucie równowagi oraz otrzymuje na czas działania zaklęcia premię w postaci +6 stopni do wszystkich testów związanych ze wspinaniem i równowagą.

Lecznicy sen

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/12

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 8 godzin

Efekt: podwojenie liczby testów zdrowienia i +4 stopnie do tych testów

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej rzuca to zaklęcie na postać, która sobie tego życzy, a doznała jakichś obrażeń. Po udanym teście rzucania czarów zapada ona w głęboki, magiczny sen na najbliższe 8 godzin. Kiedy się przebudzi, liczba testów zdrowienia, które może wykonać następnego dnia, ulega podwojeniu. Do każdego z tych testów należy dodać 4 stopnie. Jeśli postać obudzi się przed upływem 8 godzin, czar nie wywiera na nią żadnych skutków.

Rozpoznanie zaklęcia

Liczba wątków: brak **Trudność utkania:** -/12

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Jak sama nazwa wskazuje, zaklęcie to pozwala Czarodziejowi rozpoznać rzucone przez innego maga czary. Czarodziej musi rzucić *Rozpoznanie zaklęcia* w ciągu tylu rund, po zastosowaniu czaru, który ma być zidentyfikowany, ile wynosi jego poziom rzucania czarów.

Czarodziej wykonuje test rzucania czarów i porównuje jego wynik z poziomem tego talentu u maga, który rzucił dany czar. W przypadku powodzenia, o ile Czarodziej zna (nawet tylko ze słyszenia – decyduje o tym Mistrz Gry) dane zaklęcie, może przeprowadzić test czytania/pisania znaków magicznych o trudności równej trudności nauczania się wspomnianego czaru. Jeśli test się uda, czarodziej rozpoznaje czar i dowiaduje się wszystkich szczegółów na jego temat.

Jeśli test czytania/pisania znaków magicznych nie powiedzie się, albo Czarodziej żadnym sposobem nie może znać danego zaklęcia, należy odszukać wynik testu rzucania czarów w **Tabeli wyników testów** (str. 246 PZ). Przeciwny sukces pozwala Czarodziejowi rozpoznać dyscyplinę, do której przynależy nieznanemu czar. Duży sukces umożliwia poznanie jego przybliżonego efektu (wywołanie obrażeń, stworzenie iluzji itd.). Uzyskując ogromny sukces, Czarodziej może zidentyfikować krąg zaklęcia, a nadzwyczajny sukces – przybliżoną liczbę wątków i najlepszego sposobu przezwyciężenia efektów czaru, o ile taki sposób istnieje.

Uderzenie w aurę

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 7/12

Zasięg: 40 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: moc woli +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala na takie wykorzystanie astralnej percepcji, by kierować niszczycielską energią w słabe części wzorca ofiary, powodując tym samym obrażenia. Rzucając je, mag musi używać *spojrzenia astralnego* lub w inny sposób wyczuwać ofiarę astralnie (str. 73 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). W przypadku udanego testu rzucania czarów ofiara odnosi obrażenia wyznaczone przez test efektu. Dodatkowo zaklęcie zadaje jej jedną ranę. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz duchowy.

Wodne skrzydła

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 7/15

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom godzin

Efekt: skrzydła wietrznika stają się wodoodporne

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Dzięki temu zaklęciu Czarodziej może sprawić, że skrzydła wietrznika staną się wodoodporne. Aby je rzucić, mag potrzebuje kilku kropel naturalnego oleju z nasion, które nakłada na skrzydła wybranego wietrznika. Udany test rzucania czarów oznacza, że na czas działania zaklęcia stają się one odporne na wodę. Jednak ochrona ta jest skuteczna jedynie w przypadku deszczu, bryzgów wody bądź krótkiego zanurzenia w rzece czy balii. Przystanie natomiast działać, jeśli wietrznik zechce sobie popływać albo przebywać w wodzie przez dłuższy czas.

Znamie Czarodzieja

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 6/15

Zasięg: 40 metrów

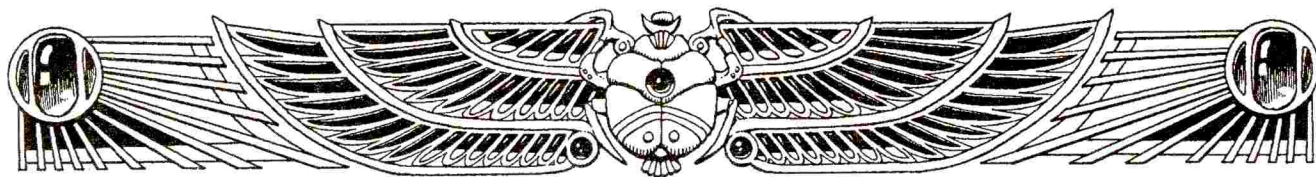
Czas działania: 1 + poziom godzin

Efekt: moc woli +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala Czarodziejowi naznaczyć astralny wzorec ofiary własnym symbolem lub znakiem. Po udanym teście rzucania czarów mag wykonuje test efektu o trudności równej jej obronie magicznej. W przypadku powodzenia zaklęcie pozostawia znamie na astralnym odbiciu ofiary. Jest ono wyraźnie widoczne dla każdego, kto dysponuje *spojrzeniem astralnym* i może mieć na celu napiętnowanie ofiary za popełnione przestępstwo. Służy też jako połączenie między nią a Czarodziejem, przypominając słabszą wersję Znamienia Horrora. Dlatego pozwala magowi rzucać na ofiarę zaklęcia tak, jakby jej dotykał, kiedy tylko ją widzi. Plotka głosi, że to Horrory przekazały ten czar Dawcom Imion i dlatego jego stosowanie bywa traktowane podejrzliwie.





ZAKŁĘCIA KRĘGU CZWARTEGO

Dotyk kuglarza

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 2/obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Zakłęcie to powoduje, że na obszarze o wymiarach 3 na 3 metry małe przedmioty zaczynają fruwać i wirować, uderzając we wszystko, co się tam znajduje. Czarodziej wykonuje test *rzucania czarów* o trudności rzucenia, która wynosi 2. Jeśli się uda, należy przeprowadzić dodatkowy test *rzucania czarów* w każdej rundzie podczas działania zaklęcia i porównać jego wynik z obroną magiczną dowolnych ofiar, przebywających w zasięgu działania zaklęcia. Nieszczęśnik zostaje trafiony i odnosi obrażenia wyznaczone przez test efektu, jeśli wynik testu *rzucania czarów* jest przynajmniej równy jego obronie magicznej. Pancerz fizyczny chroni przed tymi obrażeniami, możliwe jest jednak jego przebicie. Czarodziej musi się skupić, żeby utrzymać działanie zaklęcia.

Dryfowanie

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: +2 do testów pływania
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakłęcie to sprawia, że ciało utrzymuje się na powierzchni wody. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara uzyskała premię w postaci +2 stopni do testów pływania (str. 123 *Mieszkańców Barsawii*, tom I), przeprowadzanych podczas działania zaklęcia.

Lodowe palce

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/12
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: zmniejszenie obrażeń wywołanych ogniem
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zakłęcie redukuje obrażenia, jakie odnosi Czarodziej od ognia i ataków gorącym, włącznie z obrażeniami powodowanymi przez otwarty płomień (patrz *Ogień*, str. 207 *PZ*). Mag przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej własnej obronie magicznej (jeśli chce, może ją obniżyć), posługując się *Tabelą wyników testów* (str. 246 *PZ*). Każdy kolejny poziom osiągniętego sukcesu zmniejsza wspomniane obrażenia o 2 stopnie. Przeciętny sukces zmniejsza je o 2, duży o 4 i tak dalej. Zakłęcie to chroni także przed obrażeniami, wywołanymi przez rozgrzany metal, na przykład zbroję, na którą rzucono *Rozgrzanie metalu* (str. 9).

Magiczne więzy

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 2 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Kiedy Czarodziej rzuca to zakłęcie, w powietrzu pojawiają się jaskrawe, magiczne sznury. Po udanym teście *rzucania czarów* mogą one unieruchomić ofiarę, tworząc mocne więzy. Następnie Czarodziej wykonuje test efektu. Jego wynik staje się stopniem trudności testów Siły Fizycznej, przeprowadzanych w celu uwolnienia się ze sznurów. Związane ofiary nie mogą używać rąk do atakowania ani do rzucania zaklęć, a ich obrona fizyczna zmniejsza się o 4.

Płaszcz Czarodzieja

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tkając wątki, Czarodziej wykonuje taki ruch, jakby wkładał płaszcz na ramiona wybranej osoby, a na jej głowę naciągał kaptur. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli się powiedzie, wokół ofiary pojawia się otoczka lekko lśniącej, mistycznej energii, która po chwili wnika w jej ciało. Czarodziej przeprowadza test efektu i zapisuje jego wynik. Przez czas działania zaklęcia wynik ten staje się obroną magiczną ofiary przeciw dowolnemu zaklęciu lub umiejętności, mającej na celu wykrycie jej obecności bądź uzyskanie o niej innych informacji. Płaszcz nie pomaga przeciwko atakom czy też innym umiejętnościom wymierzonym w obronę magiczną.

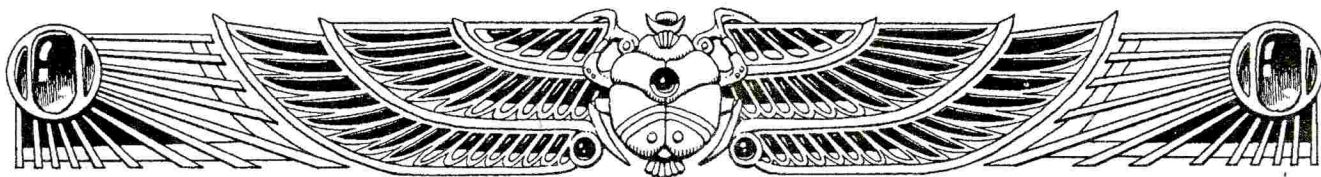
Połączenie karmy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zakłęcie pozwala Czarodziejowi uratować życie ofiary, używając jej karmy. Ze względu na duży koszt, jaki ponosi ofiara, czar ten stosuje się tylko na umierających. Czarodziej wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. W przypadku powodzenia wydatkuje ona 5 punktów karmy. Punkty te przepadają na zawsze – maksymalna karma ofiary zmniejsza się o 5. W zamian otrzymuje ona test zdrowienia, w którym używa się stopnia testu efektu.

Jeśli obrażenia, jakie odniosła ofiara, przekraczają jej próg życia, Czarodziej musi rzucić to zakłęcie w ciągu tylu minut, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Oczywiście nie można zastosować tego zaklęcia wobec osoby, która nie ma przynajmniej 5 punktów karmy.





Rozpoznanie magii

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/20

Zasięg: 80 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to daje Czarodziejowi ograniczone spojrzenie astralne, którego musi użyć przeciw konkretnej osobie, miejscu czy przedmiotowi. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. W przypadku powodzenia czar ujawnia, czy cel jest magiczny. Ogromny sukces pokazuje także typ magii, którą jest ona obdarzona: umiejętności adeptów, magia wrodzona, magia zaklęć i tak dalej. Wyjątkowy sukces pozwala także dokładnie poznać jej naturę: dyscyplinę i krąg w przypadku adeptów, a moce i możliwości w przypadku magicznych przedmiotów.

Szalone włosy

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/20

Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund

Efekt: -2 od akcji

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie powoduje, że włosy ofiary zaczynają szaleńczo się wić, odwracając jej uwagę. Jeśli test *rzucania czarów* się uda, to włosy ofiary chłostczą ją po twarzy, co powoduje odjęcie 2 stopni od wszystkich jej akcji. Zaklęcie działa tylko na ofiary posiadające włosy.

ZAKLĘCIA KRĘGU PIĄTEGO?

Mistyczne porażenie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/21

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi zadać ofierze obrażenia, kierując na nią astralną energię przez dowolną rzecz czy powierzchnię, której oboje dotykają. Może to być na przykład ściana lub podłoga. Mag musi dotykać danego przedmiotu bądź powierzchni i znajdować się w odległości najwyżej 10 metrów od ofiary w chwili rzucania zaklęcia. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara odnosi obrażenia równe wynikowi testu efektu. Chroni przed nimi pancerz duchowy.

Olbrzymi wzrost

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 2 + poziom minut

Efekt: +5 stopni do Siły Fizycznej i Żywotności

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar sprawia, że wybrana osoba rośnie, co zwiększa jej Siłę Fizyczną i Żywotność. Sukces w teście *rzucania czarów* oznacza, że dana postać staje się półtora raza większa niż normalnie, a jej Siła Fizyczna i Żywotność zwiększają się o 5 na czas działania zaklęcia. Odpowiednio zmienia się także rozmiar jej ubrania i pancerza, które później wracają do poprzedniej wielkości. Wymiary broni i innych elementów wyposażenia pozostają takie same. Należy zachować ostrożność, stosując to zaklęcie w zamkniętej przestrzeni, na przykład w kaerach i podziemnych miastach.

Rozgrzanie metalu

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom +7 rund

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi rozgrzać metalową zbroję. Jej wielkość nie ma żadnego wpływu na skuteczność czaru, ale musi ona składać się przynajmniej w 50 procentach z metalu. Czarodziej wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej pancerza lub tego, kto go nosi (należy wziąć pod uwagę wyższą z tych wartości; w przypadku pancerzy niemagicznych wynosi ona zazwyczaj 2). Powodzenie testu oznacza, że zbroja rozgrzewa się do bardzo wysokiej temperatury, wywołując obrażenia równe wynikowi testu efektu w każdej rundzie działania czaru. Żaden pancerz nie chroni przed tymi obrażeniami.

Schronienie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/18

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: 6

To zaklęcie można rzucić wewnątrz mieszkania lub budynku o powierzchni do 100 metrów kwadratowych. W przypadku powodzenia testu *rzucania czarów* wszystkie drzwi i inne wejścia zostają w magiczny sposób zablokowane, uniemożliwiając intruzom dostanie się do środka. Ten efekt jest podobny do mocy głośniceli *zabezpieczenie domostwa* (str. 96 *Księgi wiedzy*). Czarodziej wykonuje test efektu. Jego wynik wyznacza pancerz fizyczny i duchowy oraz progi uszkodzeń budynku (patrz *Bariery i budowle* na str. 209 *PZ*) na czas działania zaklęcia.

Zbadanie wątku

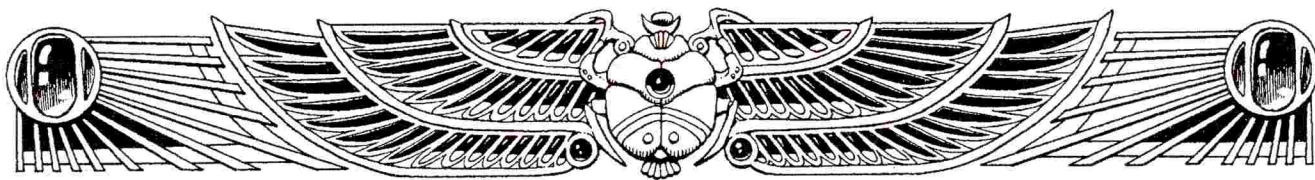
Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/15

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom minut

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary





To zaklęcie pozwala Czarodziejowi zbadać wątki wplecione we wzorce w przestrzeni astralnej. Przed jego rzuceniem mag musi wykryć dany wątek (patrz str. 25 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). Czarodziej wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej wzorca, w który wpleciony jest wątek. W przypadku powodzenia może zastąpić test astralnego odczuwania testem efektu podczas oglądania wątku (patrz **Wykrywanie wątków** na str. 25 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**).

ZAKŁĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Biblioteka umysłu

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: +10 do talentu *zapamiętania tekstu*
Trudność rzucenia: 6

Czarodziej, który używa tego zaklęcia, znacznie zwiększa swoje zdolności zapamiętywania tekstów za pomocą talentu *zapamiętania tekstu* (str. 119 **PZ**). Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, liczba ksiąg, których mag może nauczyć się na pamięć przy wykorzystaniu tego talentu, równa się jego poziomowi *zapamiętania tekstu* +10. Zaklęcie utrzymuje się przez tyle godzin, ile wynosi poziom *rzucania czarów* maga, dlatego powinien on spisać tekst „nadprogramowych” ksiąg przed upływem tego czasu, jeśli nie chce go utracić. W przeciwnym wypadku nie może odzyskać zapomnianych informacji nawet za pomocą talentu *odtworzenia tekstu* (str. 104 **PZ**).

Pożyczenie zaklęcia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 4 + poziom rund
Efekt: czasowe przekazanie zaklęcia
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi obdarzyć inną postać czasowym dostępem do matrycy jednego ze swoich zaklęć. Mag daje tej osobie jakiś mały przedmiot, na przykład monetę, po czym przeprowadza test *rzucania czarów*. Sukces oznacza, że dana postać może rzucać zaklęcie dostrojone do pożyczonej matrycy. W tym celu używa własnych talentów *rzucania czarów*, *tkania wątków* i *mocy woli* (albo cech *Percepcji* i *Siły Woli*). Poza tym musi być w stanie utkać wszystkie wątki, niezbędne do rzucenia pożyczonego zaklęcia, lub też mieć je już utkane (jak w przypadku ulepszonej matrycy). Kiedy matryca jest wypożyczona, Czarodziej nie może rzucić znajdującego się w niej zaklęcia. Z kolei postać, która ją pożyczyła, może je rzucać, tylko jeśli pozostaje w zasięgu wzroku maga.

Przechowanie zaklęcia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 6

Ten czar pozwala umieścić wzorec zaklęcia w wybranym przedmiocie, a następnie je użyć. Wystarczy dowolny przedmiot, który nie musi być umagiczniony. Po udanym teście *rzucania czarów* Czarodziej wykonuje test efektu o trudności równej trudności rozproszenia zaklęcia, które ma być przechowane. W przypadku powodzenia zaklęcie zostaje zamknięte w przedmiocie. Od tej chwili każdy, kto go posiada, może rzucić to zaklęcie przy użyciu własnych talentów *rzucania czarów* i *mocy woli* (lub cech *Percepcji* i *Siły Woli*). Jeśli wymaga ono tkania wątków, dana osoba musi dodatkowo dysponować tym talentem albo użyć rozszerzenia talentu *wymuszonego rzucania czarów* (str. 31 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). Może ona rzucić przechowywane w przedmiocie zaklęcie, tylko jeśli go dotyka. Gdy zamknięty czar zostanie użyty (albo skończy się działanie *Przechowania zaklęcia*), jego wzorec znika z przedmiotu.

Dzięki magii krwi można sprawić, że zaklęcie to stanie się bardziej skuteczne. Czarodziej – odnosząc tyle punktów trwałych obrażeń, ile wynosi próg ran – zmienia jego efekt tak, że osoba trzymająca przedmiot może rzucić zamknięte w nim zaklęcie dowolną liczbą razy przed upływem czasu jego działania. Podobnie jak inne rodzaje ran magii krwi, ranę tę można wyleczyć tylko w po upływie roku i jednego dnia bądź za pomocą eliksiru leczenia (patrz str. 6 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**).

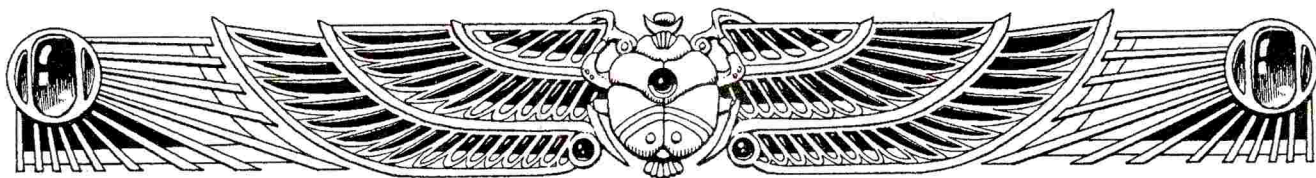
Utrata krwi

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/22
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom dni
Efekt: ofiara nie może leczyć ran
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi zwiększyć obrażenia ofiary i uniemożliwić jej leczenie ran. Wybrana osoba musi mieć przynajmniej jedną ranę, a mag musi jej dotknąć, kiedy rzuca zaklęcie. Sukces w teście *rzucania czarów* oznacza, że do końca działania czaru ofiara nie może leczyć swoich ran, może natomiast normalnie leczyć obrażenia. Wszystkie testy zdrowienia, wykonane w celu leczenia ran, są traczone.

Rany postaci, na którą rzucono to zaklęcie, można leczyć tylko za pomocą eliksiru leczenia (str. 258 **PZ**) lub *mocy leczenia*, używanej przez głosicieli Garlen (str. 95 **Księgi wiedzy**). Jeśli ofiara stosuje eliksir, wykonuje test zdrowienia (doliczając sobie premię +8, którą zapewnia eliksir), którego stopniem trudności jest wynik testu *rzucania czarów*.





Udany test zdrowienia to wyleczenie jednej rany. Elixiry, używane do przezwyciężenia skutków tego zaklęcia, nie działają na aktualne obrażenia. Jeśli ofiarą zajął się głosiciel Garlen, musi on wykonać test **uleczenia** o trudności równej wynikowi testu **rzucania czarów**. W przypadku powodzenia głosiciel leczy jedną ranę, niezależnie od osiągniętego sukcesu.

ZAKLĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Astralny dar

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/23

Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 5 rund

Efekt: daje ofierze wzrok astralny

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi dać wybranej osobie zdolność odpowiadającą wzrokowi astralnemu – zdolności właściwej rasie wietrzników. W przypadku powodzenia testu **rzucania czarów** dana postać przez czas działania zaklęcia dysponuje wzrokiem astralnym (str. 54 **PZ**).

Mistyczna sieć

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/20

Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 2 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar jest działającym na określonym obszarze wariantem zaklęcia *Magiczne więzy* (str. 8). Czarodziej potrzebuje kawałka sznurka, który podczas tkania wątków wiąże w skomplikowane węzły. Następnie wykonuje test **rzucania czarów** i porównuje wynik z obroną magiczną ofiar, które przebywają na otaczającym go obszarze o wymiarach 3 na 3 metry. Z jego rąk wystrzeliwiają błyszczące, magiczne więzy i oplatają wybrane ofiary, których obrona magiczna okazała się niższa lub równa wynikowi testu **rzucania czarów**. Teraz przychodzi kolej na test efektu. Jego wynik stanowi stopień trudności testów Siły Fizycznej, wykonywanych w celu uwolnienia się z więzów. Związane ofiary nie mogą używać rąk do ataku lub rzucania czarów i otrzymują ujemny modyfikator -4 do obrony fizycznej.

Płynne oczy

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/23

Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** poziom rund

Efekt: oślepienie ofiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala Czarodziejowi oślepić ofiarę poprzez skierowanie wiązki energii w jej oczy. Czarodziej wykonuje test **rzucania czarów** i porównuje jego wynik z obroną magiczną ofiary, posługując się **Tabelą wyników testów** (str. 246 **PZ**). Jeśli odniesie sukces, oczy ofiary zamieniają

się w płynny żel, czyniąc ją częściowo niewidomą na czas działania zaklęcia. Poziom osiągniętego sukcesu określa stopień utraty wzroku. W przypadku przeciętnego sukcesu, ofiara otrzymuje ujemny modyfikator -2 do wszystkich akcji wymagających widzenia. Duży sukces zwiększa ten modyfikator do -4, ogromny sukces do -6, a wyjątkowy sukces do -8. W każdej rundzie ofiara może podjąć próbę rozproszenia efektu poprzez wykonanie testu Siły Woli o trudności rozproszenia zaklęcia (15). Jeśli ten test się powiedzie, oczy ofiary odzyskują zwykłą postać, a jej wzrok powraca do normy.

Usunięcie zaklęcia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/22

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala zniszczyć losowo wybrane zaklęcie z jednej z matryc ofiary i pozostawić ją pustą. Ofiara musi być magiem posiadającym matryce (wliczając przedmioty zawierające matryce). W przeciwnym wypadku czar nie działa. Czarodziej wykonuje test **rzucania czarów** o trudności równej obronie magicznej ofiary. W przypadku powodzenia Mistrz Gry wybiera jedną z jej matryc. Następnie Czarodziej przeprowadza test efektu o trudności rozproszenia, opierając się na poziomie wybranej matrycy. Jeśli i ten test się uda, matryca zostaje oczyszczona z zaklęcia. Ofiara, która była właśnie w trakcie jego rzucania, może albo z niego zrezygnować, albo dokończyć cały proces za pomocą surowej magii (str. 155 **PZ**).

Usunięcie zaklęcia może być zastosowane przeciw matrycy dowolnego typu. Wyczyszczoną matrycę można dostroić do tego samego lub do nowego zaklęcia (patrz **Szybkie przestrajanie matrycy**, str. 154 **PZ**).

Wiadomość

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17

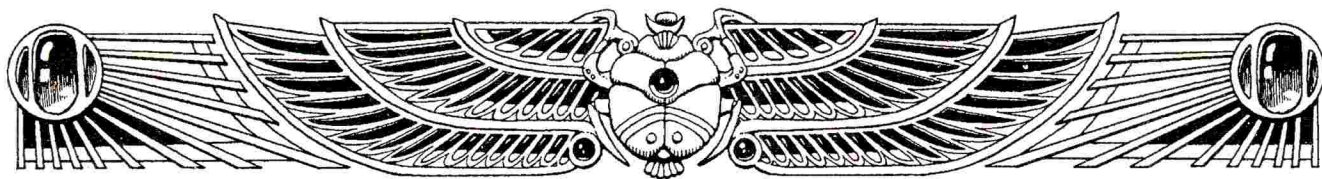
Zasięg: 150 km **Czas działania:** 1 runda

Efekt: przesłanie informacji

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to, zgodnie ze swoją nazwą, umożliwia Czarodziejowi przesłanie krótkiej wiadomości, zawierającej tyle słów, ile wynosi jego poziom **rzucania czarów**. Adresatem może być dowolna osoba, którą mag zna, a która przebywa w zasięgu zaklęcia. Jeśli test **rzucania czarów** się powiedzie, dana postać widzi i słyszy magiczny obraz Czarodzieja, który wypowiada wiadomość. Znika on w następnej rundzie. Adresat odbiera tylko informację, którą mag postanowił wysłać, na przykład groźbę, ostrzeżenie, wezwanie pomocy lub zwykłe pozdrowienia. Zaklęcie pozwala





tylko na jednostronną komunikację. Czarodziej wie, czy skutecznie rzucił zaklęcie, ale nie ma pojęcia, czy wiadomość trafiła do wybranej osoby, nie dowiaduje się też niczego o jej stanie ani miejscu, w którym się znajduje.

ZAKLĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Narzucenie pokoju

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Dzięki temu niezwyktemu zaklęciu można narzucić pokój dwóm walczącym stronom albo sprawić, że się nawzajem pozabijają. Koszt jego rzucenia to kropla krwi maga i punkt wyczerpania, który można wyleczyć dopiero, kiedy czar przestanie działać. W przypadku powodzenia w teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu za każdym razem, kiedy przeciwko ofierze zaklęcia przeprowadzany jest udany atak, a wynik tego testu porównuje z obroną magiczną atakującego. Jeśli porównanie wypadnie korzystnie, napastnik odnosi takie same obrażenia jak ofiara zaklęcia, tyle że nie zmniejsza ich żaden pancerz. W przypadku gdy to właśnie ofiara zaklęcia przeprowadza udany atak, Czarodziej wykonuje test efektu o trudności równej jej obronie magicznej. Udany test oznacza, że odnosi ona takie same obrażenia, jakie zadała swoim atakiem.

Czarodziej, który otrzyma tyle punktów wyczerpania, ile wynosi jego próg ran, może przedłużyć działanie tego zaklęcia do roku i jednego dnia. Powstałe w ten sposób rany nie da się wyleczyć, dopóki czar nie przestanie działać albo nie zostanie w jakiś sposób rozproszony.

Porwanie zaklęcia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/24
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi zagarnąć czar z matrycy innego maga i umieścić go we własnej. Najczęściej Czarodziej zastępuje zabranym zaklęciem właśnie *Porwanie zaklęcia*, ale można zastąpić nim dowolny czar w swojej matrycy. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Gry wybiera jedną z matryc ofiary. Następnie Czarodziej wykonuje test efektu przeciw trudności rozproszenia, opartej na poziomie matrycy. Sukces oznacza, że czar opuścił „macierzystą” matrycę i pojawił się w jednej z matryc należących do Czarodzieja. Pozostaje tam, dopóki nie zostanie rzucony lub zastąpiony innym – to zależy od jego specyfiki. Może to być czar dowolnego typu i kręgu.

Jeśli rzucenie porwanego zaklęcia przekracza możliwości Czarodzieja (np. nie posiada on właściwego talentu *tkania wątków* albo jego krąg jest zbyt niski), wciąż może on rzucić je z matrycy, z magicznej księgi bądź dzięki surowej magii. W takim przypadku znika ono z jego matrycy natychmiast po rzuceniu.

Jeżeli natomiast Czarodziej jest w stanie rzucić dane zaklęcie, to może używać go w normalny sposób. Pozostaje ono w matrycy do chwili, kiedy zostanie zastąpione przez inne lub wymazane z powodu niepowodzenia przy szybkim przestrajaniu matrycy (str. 154 PZ). W przypadku, gdy mag nie zna danego czaru, może spróbować się go nauczyć, wykonując test *czytania/pisania znaków magicznych*. Sukces oznacza, że może dopisać ten czar do własnej księgi magicznej.

Schwytanie zaklęcia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +12
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Dzięki temu zaklęciu Czarodziej może „złapać” rzucone na niego zaklęcie, „przytrzymać” je i „odrzuć” na maga, od którego pochodzi, lub na inną ofiarę. Po udanym teście *rzucania czarów* Czarodziej wykonuje test efektu o trudności równej wynikowi testu *rzucania czarów* zaklęcia, które ma być schwytane. Jeśli test efektu da wynik przynajmniej równy tej liczbie, mag chwytą wrogi czar. Może trzymać go do chwili, w której *Schwytanie zaklęcia* przestanie działać. Dzięki własnemu talentowi *rzucania czarów* może wykorzystać czar przeciw wybranej ofierze. Może być nią także przeciwnik, który go wcześniej rzucił. Efekty schwytanego czaru (wliczając stopień efektu, czas działania itd.) należy oprzeć na statystykach maga, który użył go jako pierwszy, a nie Czarodzieja korzystającego ze *Schwytania zaklęcia*. „Łapać” można zaklęcia dowolnego typu.

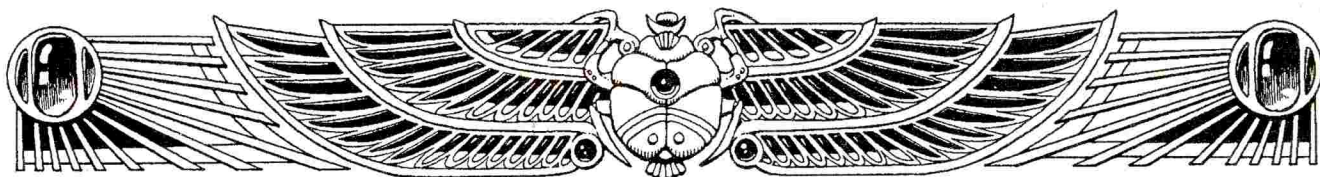
Za pomocą tego zaklęcia Czarodziej może schwycić tylko jeden czar naraz. Kiedy stosuje *Schwytanie zaklęcia*, nie wolno mu używać innych własnych czarów. Jeśli czas działania *Schwytania zaklęcia* upłynie, zanim Czarodziej rzuci trzymany czar, jego skutki dosięgają go w normalny sposób.

ZAKLĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Świetlisty rój

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 12/22
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 3 poziom + rund
Efekt: stworzenie roju świetlistych owadów
Trudność rzucenia: 8





To zaklęcie pozwala wyczarować rój niebezpiecznych świetlistych owadów, z wyglądu podobnych do świetlików, którym Czarodziej może nakazać atak na wybrane ofiary. Po udanym teście *rzucania czarów* pojawia się rój, który przez czas działania zaklęcia słucha poleceń maga. Kierowanie owadami wymaga koncentracji, więc Czarodziej nie powinien wtedy podejmować innych działań. Kiedy nie wydaje im żadnych rozkazów, rój po prostu unosi się 5 metrów nad ziemią i czeka.

Rój można atakować, ale trudno wyrządzić mu poważną szkodę. W testach ataku przeciętny sukces zmniejsza wszystkie stopnie roju o 1, duży sukces o 2, ogromny sukces o 3, a wyjątkowy sukces o 4. Spadek którejś wartości do zera oznacza zniszczenie roju. Owady są odporne na talenty wymierzone w obronę społeczną przeciwnika.

ŚWIETLISTY RÓJ

Inicjatywa: 15

Liczba ataków: 1

Atak: 12

Obrażenia: 12

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: patrz opis

Próg ran: –

Próg przytomności: –

Obrona fizyczna: 20

Obrona magiczna: 12

Obrona społeczna: –

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 3

Zachowanie równowagi: –

Testy zdrowienia na dzień: –

Szybkość w walce: 50

Pełna szybkość: 150

Ukierunkowanie surowej magii

Liczba wątków: 2 Trudność utkania: 12/25

Zasięg: 25 metrów Czas działania: 3 rundy

Efekt: skierowanie energii astralnej na ofiarę

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar pozwala zadać ofierze obrażenia dzięki skierowaniu astralnej energii na jej wzorec. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że ofiara odnosi obrażenia od surowej magii. Obrażenia naliczane są przez 3 kolejne rundy. Dokładny stopień obrażeń zależy od rodzaju obszaru przestrzeni astralnej, w którym przebywa ofiara w chwili rzucenia zaklęcia (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 155-156 PZ). Należy go obliczać tak, jakby ofiara usiłowała rzucić zaklęcie kręgu pierwszego.

Na przykład, jeśli czar zostaje zastosowany w obszarze otwartym, ofiara odnosi 9 stopni obrażeń w każdej z trzech kolejnych rund. Podstawowy pancerz duchowy chroni przed tymi obrażeniami, ale nie dolicza się do niego premii, które dają tarcze i zbroje.

Wyczyszczenie matrycy

Liczba wątków: zmienna Trudność utkania: 12/22

Zasięg: 60 metrów Czas działania: 1 runda

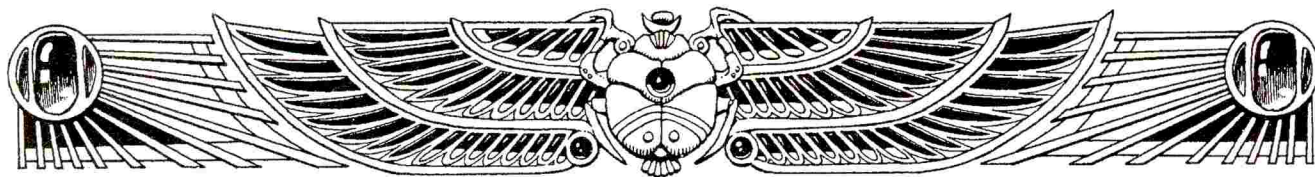
Efekt: moc woli +12

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie niszczy matrycę wybranego maga i czyści wszystkie zawarte w nich czary. Czarodziej musi utkać tyle wątków, ile matryc chce zniszczyć (przynajmniej 1). Jeśli liczba ta jest niższa niż suma wszystkich matryc danego maga, wybór dokonywany jest w sposób przypadkowy. Czar może działać na talenty i obiekty zawierające matryce.

Po udanym teście *rzucania czarów* mag przeprowadza test efektu o trudności rozproszenia, wyznaczonej przez najwyższy poziom wśród matryc, na które rzucane jest zaklęcie. W przypadku powodzenia czary w nich zawarte zostają wyczyszczone. Jeśli efekt wyczyści zaklęcie, które właściciel matrycy właśnie rzucał, może on je odwołać bądź





dokończyć proces za pomocą surowej magii. Wyczyszczona matrycę można następnie dostroić dzięki szybkiemu przestrajaniu (str. 154 PZ).

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO

Ćwiartowanie

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 16/26
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +15
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Czarodziejowi na zadanie ofierze poważnych obrażeń. Ofiara musi być unieruchomiona bądź skrepowana, podczas gdy mag wplata wątki w jej poszczególne kończyny. Wokół każdej z kończyn pojawia się świetlisty krąg energii. Po utkaniu ostatniego z wątków Czarodziej wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. W przypadku powodzenia cztery astralne kręgi ciągną za kończyny ofiary, wywołując obrażenia wyznaczone przez test efektu. Dodatkowo zaklęcie zadaje 4 rany. Podobnie jak *Darcie ciała* (*Księga wiedzy*, str. 74), czar ten w niektórych rejonach Barsawii bywa stosowany do egzekucji.

Połączenie zaklęć

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 16/26
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 3 rundy
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 7

Dzięki *Połączeniu zaklęć* Czarodziej może schwytać czary rzucone przez innych magów, połączyć je ze sobą i użyć jako pojedyncze zaklęcie. Po udanym teście *rzucania czarów* tworzy się kula astralnej energii, która unosi się obok Czarodzieja. Kiedy inny mag rzuca czar w odległości nie większej niż 40 metrów od Czarodzieja, ten może zamknąć owo zaklęcie w kuli, jeśli wykona udany test efektu. Kula przetrzymuje energię schwytanego zaklęcia, aż upłynie czas działania *Połączenia zaklęć*, ale wymaga to koncentracji.

Kiedy *Połączenie zaklęć* przestanie działać, Czarodziej może skierować wszystkie schwyte czary na pojedynczą ofiarę, znajdującą się najwyżej 40 metrów od niego. W tym celu wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. Musi w nim osiągnąć przynajmniej duży sukces. Jeśli mu się uda, ofiara odczuwa skutki wszystkich schwytanых zaklęć, jakby rzucono je na nią jednocześnie. Ich efekty wyznacza się na podstawie stopni *rzucania czarów* i *mocy woli* magów, którzy pierwsi je rzucili, a nie Czarodzieja, który zamknął je w kuli.

Istnieje też drugi wariant: po upływie czasu działania zaklęcia Czarodziej może rozproszyć schwyte czary,

przeprowadzając udany test *rzucania czarów* o stopniu trudności wynoszącym 12. W przypadku niepowodzenia mag musi rzucić czary na wybraną ofiarę.

ZAKŁĘCIE KRĘGU JEDENASTEGO

Blokada magii

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 16/25
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: -10 stopni od testów opartych na magii
Trudność rzucenia: 10

To potężne zaklęcie pozwala Czarodziejowi poważnie ograniczyć przepływ energii astralnej do obszaru o promieniu do 10 metrów, położonego w zasięgu jego działania. Po udanym teście *rzucania czarów* wszystkie testy oparte na magicznych umiejętnościach, wykonywane na tym obszarze (włącznie z testami talentów, czarów i magicznych przedmiotów), przeprowadza się przy uwzględnieniu ujemnego modyfikatora -10. Odnosi się on do testów *rzucania czarów* i efektu przy rzucaniu zaklęć, do stopni talentów, a także stopni magicznych efektów przedmiotów magicznych, włączając stopień obrażeń zadawanych magiczną bronią. Modyfikator dotyczy również stosowania na danym obszarze magicznych umiejętności przez samego Czarodzieja. Jeśli *Blokada magii* zmniejszy stopień zaklęcia, talentu lub przedmiotu do zera, to zaklęcie, talent lub przedmiot nie działa. Czar ogranicza także moce oraz zaklęcia stworzeń i Horrorów.

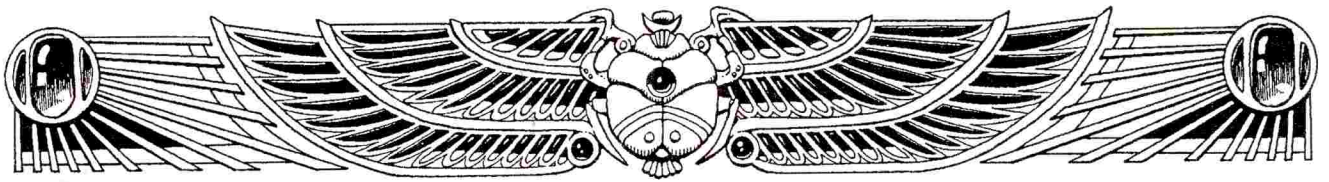
ZAKŁĘCIE KRĘGU DWUNASTEGO

Zmiana formy

Liczba wątków: 8 **Trudność utkania:** 16/26
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To potężne zaklęcie pozwala Czarodziejowi zmienić naturę fizyczną oraz prawdziwy wzorec wybranego przedmiotu, Dawcy Imion, zwierzęcia lub innej istoty. Czarodzieje najczęściej używają go, by naprawić lub przywrócić kształt starym i zużytym bądź znoszonym przedmiotom – na przykład, by zmienić stary, pordzewiały miecz w nowiutką, lśniącą broń. Czar jest generalnie nieszkodliwy, kiedy używa się go na przedmiotach niemagicznych, chociaż rzucenie go na broń czy zbroję, którą przekuto bądź udoskonalono, oznacza utratę tych ulepszeń. Jednak w przypadku przedmiotów, które mają prawdziwy wzorec, skutki zaklęcia mogą okazać się bardzo niszczycielskie. Na przykład, Czarodziej może rzucić je na broń, którą uważa za zwykłą, pordzewiały miecz. Dopiero później dowiaduje się, że był to Zabójca Horrorów, a on przemienił go w najnormalniejszy w świecie, choć nowiutki i lśniący miecz.





Zmiana formy rzucona na istoty żywe zmienia ich prawdziwy wzorec. Na Dawców Imion zaklęcie działa tak jak zmiana Imienia: niszczy tożsamość ofiary i – jeśli jest ona adeptem – odbiera jej wszystkie talenty, umiejętności itd.

Zmiana formy to zaklęcie rytualne, w związku z czym utkanie każdego z wątków zajmuje jeden dzień. Podczas całego rytuału ofiara musi znajdować się najwyżej 10 metrów od Czarodzieja. Po utkaniu wszystkich wątków mag przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. Jeśli ofiara zaklęcia to przedmiot niemagiczny, konieczny jest przynajmniej przeciętny sukces. W przypadku przedmiotu magicznego sukces musi być ogromny, a w przypadku żywych istot (Dawców Imion, zwierząt, Horrorów) – wyjątkowy. Zaklęcia nie można dwa razy wykorzystać wobec tej samej ofiary. W przypadku porażki w teście *rzucania czarów* Czarodziej może spróbować ponownie, jednak obrona magiczna ofiary zwiększa się o 2.

ZAKLĘCIE KRĘGU TRZYNASTEGO

Oczyszczenie przestrzeni astralnej

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 20/28

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +12

Trudność rzucenia: 10

To niezwykle niebezpieczne i trudne, rytualne zaklęcie ma na celu oczyszczenie przestrzeni astralnej ze skażenia pozostawionego przez Horrory. Czarodziej musi wejść w bezpośrednie oddziaływanie z przestrzenią astralną wokół siebie i rzucić czar przy użyciu surowej magii (patrz **PZ**, str. 155).

Utkanie każdego z wątków trwa godzinę. Co godzina Mistrz Gry wykonuje test Znamienia Horrora o trudności równej obronie magicznej Czarodzieja, żeby sprawdzić, czy jakieś Horrory go nie zauważyły. Stopień tego testu wyznacza się zależnie od typu surowej magii, którą stosuje Czarodziej (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię**, str. 155 **PZ**). Udany test nie naznacza maga, ale powiadamia przebywające w pobliżu Horrory o jego obecności. Horrory będą najprawdopodobniej usiłowały uniemożliwić mu rzucenie zaklęcia.

Po utkaniu ostatniego z wątków Czarodziej wykonuje test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia Mistrz Gry przeprowadza z kolei test spaczenia, oparty na typie przestrzeni astralnej, przeznaczanej do oczyszczenia. Następnie

mag wykonuje test efektu i porównuje jego wynik z wynikiem testu spaczenia, korzystając z **Tabeli wyników testów** (patrz **PZ**, str. 246). Każdy kolejny poziom osiągnięcia tego sukcesu zmniejsza astralne zanieczyszczenia w promieniu 1,5 kilometra o 1 poziom (na przykład ze skażonego do otwartego).

Po określeniu efektów zaklęcia, Mistrz Gry przeprowadza kolejny test spaczenia, wyznaczający posługiwanie się przez Czarodzieja surową magią (patrz **PZ**, str. 155). Zaklęcie ma trwały efekt oczyszczający, chyba że później Horrory ponownie skażą dany obszar przestrzeni astralnej.

ZAKLĘCIE KRĘGU PIĘTNASTEGO

Miasto w butelce

Liczba wątków: 8 **Trudność utkania:** 18/33

Zasięg: 40 kilometrów **Czas działania:** 1 + poziom dni

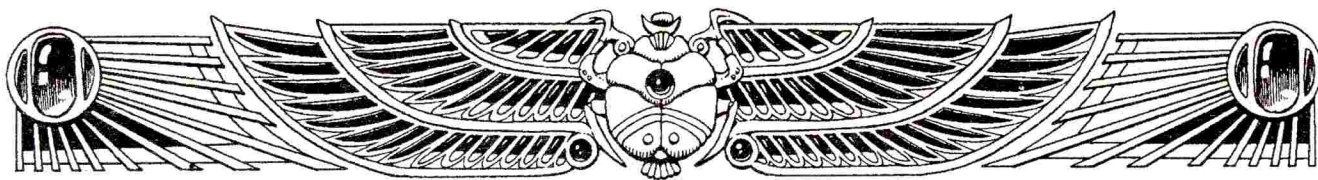
Efekt: zagarnięcie terenu

Trudność rzucenia: 12

Ten potężny czar jest w Barsawii owiany legendą. Wielu Czarodziejów twierdzi wręcz, że nie istnieje. Jego rzucenie wymaga odprawienia długiego rytuału. Tkanie wątków zajmuje dwa księżyce (około 8 tygodni). Na utkanie jednego z nich potrzeba tygodnia. Czarodziej plecie je wokół specjalnie przygotowanej, szklanej butelki. Po utkaniu ostatniego przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku sukcesu obszar o powierzchni do 250 kilometrów kwadratowych znika z ziemi i w magiczny sposób zostaje umieszczony w butelce. Miejsce, gdzie znajdował się poprzednio, staje się pustą równiną. Ludzie i inne stworzenia, które znajdują się na danym terenie, zauważają tylko jedną różnicę, a mianowicie fakt, że niebo stało się mieszaniną wirujących kolorów. Butelka stanowi nieprzekraczalną ścianę, okalającą zamknięty obszar. Wszystkie istoty, Dawcy Imion i Horrory, pozostają zamknięte wewnątrz przez czas działania czaru.

Po upływie czasu działania zaklęcia dany obszar powraca na swoje dawne miejsce. Czarodziej może przedłużyć ten czas do roku i jednego dnia, zadając sobie tyle punktów trwałych obrażeń, ile wynosi jego próg ran. Według uporczywych plotek całe miasta przetrwały Pogrom dzięki utrwałonej wersji *Miasta w butelce*. Podobno wciąż istnieją one w butelkach trzymanyh w pilnie strzeżonych kryptach. Czekają na bohatera, który pozna tajniki, dzięki którym zdoła przywrócić je światu.





ZAKŁĘCIA ILUZJONISTY

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Kocie oczy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/10
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: widzenie w półmroku
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala widzieć w niemal zupełnej ciemności, niczym elf czy ork. Iluzjonista delikatnie dotyka powiek wybranej osoby i przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia źrenice danej osoby zmieniają się na czas działania zaklęcia w pionowe szparki, jak u kota. Efektem jest odpowiednik rasowej zdolności widzenia w ciemnościach (patrz **PZ**, str. 54). Dodatkowo oczy odbijają światło, przez co wydaje się, że świecą w ciemnościach.

Czar nie działa na postacie, które już wcześniej dysponowały zdolnością widzenia w ciemnościach, takie jak elfy.

Płomienne pięści gniewu

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 4 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Na skutek tego zaklęcia dłonie (lub stopy) wybranej osoby otaczają iluzyjne płomienie, które zwiększają obrażenia zadawane podczas walki wręcz. Po udanym teście *rzucania czarów* dłonie (ewentualnie stopy lub inne części ciała używane w walce wręcz) danej postaci rozbłyskują na czerwono, a jej ciało zostawia za sobą niknącą powoli smugę i wydaje pomruk mocy. W momencie ataku w zwarciu, tryskają jasnoczerwone iskry i rozlega się odgłos eksplozji. W przypadku udanego ataku do testu obrażeń używa się stopnia efektu zaklęcia. Jeśli ofiara odnosi ranę, w teście równowagi stosuje się reguły testu przejrzania iluzji.

Prawdziwe płomienne pięści gniewu

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/16
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 4 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to nie jest iluzją. Działa dokładnie tak jak *Płomienne pięści gniewu*, jest jednak nieco mniej potężne od swojego iluzyjnego odpowiednika.

Wrzask

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/15
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: wzmocnienie głosu
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to nie należy do iluzji. Iluzjonista bezgłośnie naśladuje mowę. Po udanym teście *rzucania czarów* głos wybranej osoby zostaje wzmocniony i słychać go z odległości 60 metrów. Iluzjoniści często stosują ten czar podczas zgromadzeń, żeby zwrócić na siebie uwagę.

Zabawa drzwiami

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 5/10
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: tworzy i zmienia iluzje związane z drzwiami
Trudność rzucenia: obrona magiczna wybranych drzwi

Aby rzucić to zaklęcie, iluzjonista musi widzieć wybrane drzwi, zapadnię lub bramę. Następnie przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej celu – zazwyczaj wynosi ona 2, ale może być znacznie wyższa w przypadku drzwi, które zostały magicznie wzmocnione lub zabezpieczone. Jeśli test się powiedzie, mag może stworzyć najróżniejsze iluzje związane z drzwiami. Na przykład sprawić, że dla ludzi w panice poszukujących wyjścia będą wyglądały jak ściana. Może też „przesunąć” je o maksymalnie 3 metry w dowolną stronę, stworzyć iluzję drzwi, które właśnie zamykają się lub otwierają, kiedy pościg wypada zza rogu, albo sprawić, że będą one wyglądały jak wykonane na przykład z orichalku. Akcje związane z otwieraniem lub dotykaniem tych iluzyjnych drzwi należy traktować jak testy przejrzania iluzji. Maksymalne wymiary iluzyjnych drzwi stworzonych za pomocą tego zaklęcia to 3 na 3 metry. Postacie nie mogą przez nie przechodzić.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

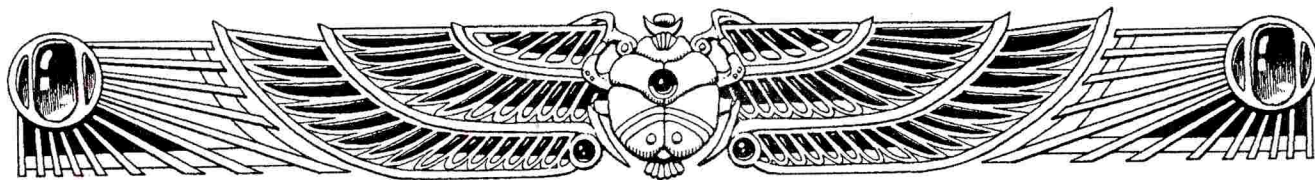
Katakлизм

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Zaklęcie to tworzy iluzję katakлизму, mającego miejsce tuż poza polem widzenia. Iluzjonista rozgląda się dookoła, po czym nagle przystaje i zaczyna wpatrywać się w jedno miejsce na horyzoncie. Rzucając zaklęcie, mówi na przykład





„Na Pasję, widzicie to?” albo „Co to może być?”. Następnie wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej tej spośród ofiar znajdujących się w zasięgu zaklęcia, u której wartość ta jest najwyższa. Jeśli test się powiedzie, zaklęcie tworzy iluzyjne oznaki wybranego kataklizmu: kłęby dymu unoszące się z dachów w wiosce, ludzkie krzyki albo inne tego rodzaju efekty. Iluzjonista wykonuje teraz test efektu i porównuje jego wynik z obroną społeczną ofiar. Jeśli porównanie wypadnie korzystnie, rzekomy kataklizm odwraca uwagę ofiar. To wystarcza, by przypuścić na nie niespodziewany atak (patrz **PZ**, str. 202).

Maksymalną liczbę ofiar zaklęcia wyznacza poziom *rzucania czarów* Iluzjonisty. Nie można go stosować w zamkniętej przestrzeni, na przykład w pomieszczeniach bez okien. Jeśli ofiarami czaru mają stać się postacie zaangażowane w walkę bądź inne wymagające uwagi zajęcia, należy przy teście efektu zwiększyć ich obronę społeczną o 4.

Nierozwiązywalny węzeł

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom dni
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: 4

Iluzjonista tka wątki podczas zawiązywania węzła na linie lub sznurze. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że niezwykle trudno go rozwiązać czy przeciąć. Następnie Iluzjonista wykonuje test efektu. Jego wynik staje się stopniem trudności dla testów mających na celu rozwiązanie węzła, a także wartością pancerza przy próbach jego przecięcia. Każdy test, przeprowadzony, by rozplątać lub rozciąć węzeł, należy traktować jak test przejrzania iluzji.

Iluzjonista może w dowolnym momencie przerwać działanie zaklęcia poprzez wyrażenie takiej woli i dotknięcie węzła.

Przebieranka

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 6 + poziom minut
Efekt: +6 stopni do Charyzmy
Trudność rzucenia: 6

Temu zaklęciu musi towarzyszyć odpowiedni gest, który wygląda tak, jakby Iluzjonista zdejmował z twarzy maskę albo ściągał ubranie. Po udanym teście *rzucania czarów* iluzja zmienia w wybrany sposób wygląd maga (włącznie z ubiorem i wyposażeniem), a także jego głos. Zaklęcie zwiększa stopień Charyzmy Iluzjonisty o 6, kiedy próbuje on przekonać innych do swojej fałszywej tożsamości, albo usiłuje przy jej wykorzystaniu przekonać ich do określonych

działań. Jeśli Iluzjonista chce przybrać wygląd określonej postaci, musi to być ktoś, kogo wcześniej widział. Zaklęcie zmienia także posturę Iluzjonisty, który może stać się wielki niczym troll albo mały jak wietrzniak. Działa podobnie jak *Dobra mina* (patrz **PZ**, str. 165), ale zmienia wygląd całego ciała. Wszystkie testy oddziaływania, wykonane przeciw Iluzjoniście pod fałszywą postacią, należy traktować jak testy przejrzania iluzji.

Kiedy zaklęcie działa, Iluzjonista może przeprowadzić następny test *rzucania czarów* i po raz kolejny zmienić iluzję – tworząc nawet iluzję swojego normalnego wyglądu. Zaklęcie to ma wiele zastosowań. Pozwala szybko zmienić ubranie, a także popełniać zbrodnie pod postacią swojego najgorszego wroga.

Ślepotą

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/14
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: oślepienie ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista wskazuje ofiarę zaklęcia, dwukrotnie mruga, a następnie przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku jego powodzenia ofiara zostaje oślepią na czas działania zaklęcia, a wtedy od wszystkich akcji wymagających widzenia (w tym walki) odejmuje ona 5 stopni. Ponieważ utrata wzroku jest iluzją, ofiara może próbować się jej oprzeć poprzez niewiarę. Żeby tego dokonać, musi przeprowadzić test niewiary i odkryć iluzyjną naturę czaru, kiedy tylko ten zacznie działać.

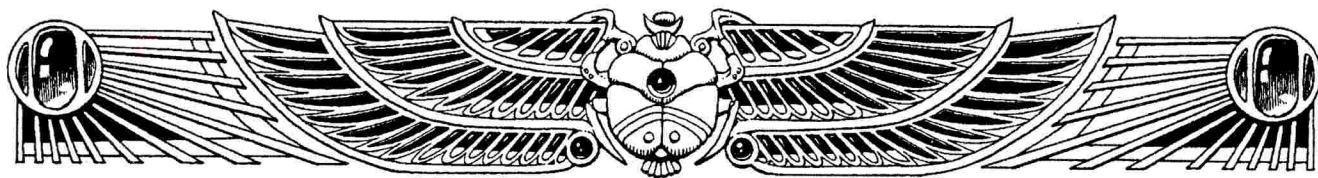
Oprócz tego każdy udany test, przeprowadzony przez ofiarę przeciw przejrzaniu iluzji, wynoszącym 16 – przy uwzględnieniu wspomnianego ograniczenia -5 stopni – rozprasza zaklęcie.

Usunięcie cienia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: likwiduje cień i lustrzane odbicie ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista dotyka wybranej osoby i wyciąga płachtę szarej, jedwabistej tkaniny, która zdaje się związać i znikać w chwili rzucenia zaklęcia. Po udanym teście *rzucania czarów* osoba ta nie rzuca cienia, nawet przy silnym świetle, ani nie odbija się w lustrach i innych gładkich powierzchniach. Efekt ten zwiększa o 1 stopień wszystkie testy krycia się bądź pozostania niezauważonym. Czyni też daną postać odporną na zaklęcia i moce wymierzone w cień lub odbicie, takie jak *Spętanie cienia* (patrz **PZ**, str. 181). Niestety, w wielu regionach Barsawii postacie pozbawione cienia uważane są za dotknięte przez Horror.





Zaszyfrowanie

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/11
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Zakęcie to sprawia, że wybrany fragment tekstu staje się rozmazany i nieczytelny. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej księgi lub dokumentu. Zazwyczaj wynosi ona 2, ale w przypadku ksiąg magicznych może okazać się wyższa. Jeśli test *rzucania czarów* się uda, tekst staje się nieczytelny. Następnie Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Każda postać, która usiłuje przeczytać tekst, musi przeprowadzić test niewiary (wykorzystując albo *Percepcję*, albo talent *czytania/pisania znaków magicznych*) o trudności równej wynikowi testu efektu. W przypadku powodzenia dana postać może odczytać zakłuty tekst. Nie zostaje on jednak odszyfrowany – każda kolejna osoba musi przeprowadzić własny test niewiary.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

I wtedy się obudziłem

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/15
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 1 runda
Efekt: +8 stopni do *Percepcji*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zakęcie nie jest iluzją. Iluzjonista głośno klaszcze w dłonie, a następnie wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli się uda, do jego *Percepcji* lub talentu *przejrzenia iluzji* dodaje się 8 stopni przy testach wykonywanych w następnej rundzie w celu wykrycia iluzji bądź magii iluzyjnej.

Oślepiający błysk

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** patrz opis
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to wywołuje oślepiający błysk w miejscu wybranym przez Iluzjonistę w obrębie zasięgu jego działania. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary znajdującej się w odległości 3 metrów od błysku. Jeśli ofiar jest więcej, bierze się pod uwagę tę z nich, u której ta wartość jest najwyższa. W przypadku powodzenia tego testu Iluzjonista przeprowadza test efektu i porównuje jego wynik ze stopniem *Percepcji* wszystkich postaci znajdujących się w obrębie działania zakęcia, a następnie posługuje się **Tabelą wyników testów** (patrz **PZ**, str. 246). Każdy poziom sukcesu oznacza oślepienie na jedną rundę walki. Czar ten nie jest iluzją, zatem niewiara nie może przed nim ustrzec.

Ujarmienie dzikiej bestii

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 9/17
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zakęcie nie jest iluzją i nie działa na Dawców Imion. Iluzjonista wyciąga dłonie. Kiedy tka wątek, przebiegają między nimi słabe błękitne błyski, tworząc zawiły wzór. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej zwierzęcia. Udany test sprawia, że zaczyna ono zachowywać się biernie. Żaden powód nie zmusi go do ataku, nawet głód czy agresja. Jeśli zwierzę znajdzie się pod wpływem dezorientującego talentu lub zakęcia, czar *Ujarmienie dzikiej bestii* zostaje rozproszony.

Jeśli w teście *rzucania czarów* uzyskany zostanie wyjątkowy sukces, zwierzę uznaje skutki zakęcia za przyjemne. Iluzjonista nawiązuje wtedy z bestią wątłą nić porozumienia. Zwierzę podąża za nim przez tyle dni, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*.

Ujrzanie niewidocznego

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: +8 stopni do testów *Percepcji*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

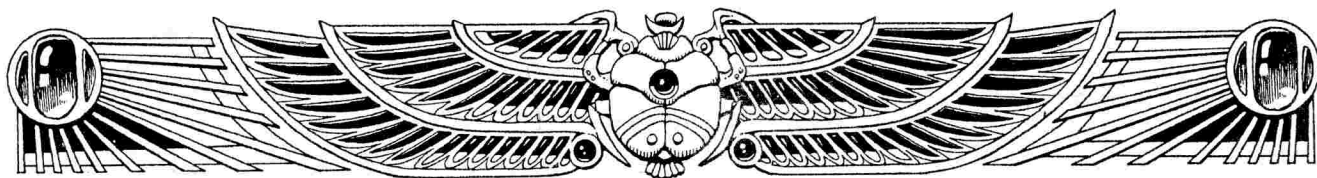
Rzucając to zakęcie, Iluzjonista delikatnie dotyka oczu wybranej osoby. Udany test *rzucania czarów* dodaje 8 stopni do testów *Percepcji*, służących wykryciu ukrytych przedmiotów lub postaci. Zakęcie nie umożliwia jednak ujrzania rzeczy, które normalnie są niewidzialne, takich jak *Horror* czające się w przestrzeni astralnej.

Widmowy wojownik

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom +3 rundy
Efekt: tworzy 3 obrazy ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to pozwala Iluzjoniście stworzyć 3 widmowe kopie wybranej osoby, dzięki czemu trudniej ją trafić podczas walki. Tkając wątek, Iluzjonista wykonuje dłońmi powolne ruchy. Następnie wskazuje wybraną postać i przeprowadza test *rzucania czarów*. Po udanym teście pojawiają się trzy wierne kopie tej postaci. Pozostają one w odległości metra od „oryginału”, co jakiś czas przez niego przenikając. Ich ruchy nie są zsynchronizowane. Jedna z kopii może podnosić miecz, podczas gdy druga go opuszcza, trzecia wykonuje pchnięcie, a „oryginał” przyjmuje postawę obronną. Powoduje to dezorientację przeciwników i daje danej postaci premię +3 do obrony fizycznej. W dodatku trudniej się bronić przed jej atakami. Należy więc dodać 3 do stopnia





trudności testów takich talentów jak *unik*, *riposta* i podobne, o ile są wykonywane w odpowiedzi na ataki tej postaci. Każdy test dowolnego typu, przeprowadzany przeciwko niej, uważany jest za test przejrzenia iluzji.

ZAKŁĘCIA KRĘGU CZWARTEGO

Aura

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/16
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to sprawia, że aura astralna ofiary ukazuje się w postaci świecącego nimbu barw i kształtów, otaczającego jej ciało. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej ofiary. W przypadku powodzenia, aura ofiary staje się widoczna i pozwala postaciom obdarzonym zmysłami astralnymi zdobyć informacje na temat przeciwnika, co nie wiąże się z wyczerpaniem ani niebezpieczeństwem zaglądania do przestrzeni astralnej (informacji o różnych formach astralnego odczuwania szukaj na str. 75 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). Świecąca aura sprawia także, że ofiara jest doskonale widoczna w ciemności. Podczas walki z nią nie obowiązują więc żadne ograniczenia związane z ciemnością.

Demaskacja

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to odkrywa przed patrzącymi prawdziwy wygląd fizyczny ofiary. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu. Jego stopień trudności to trudność rozproszenia bądź stopień mocy, zaklęcia lub talentu użytego w celu ukrycia wyglądu ofiary. Sukces w tym teście oznacza, że ofiara ujawnia swą właściwą postać. Co ważne, zaklęcie to nie rozprasza innych czarów iluzyjnych, a jedynie przerywa ich działanie.

Głód

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni
Efekt: wywołanie lub stłumienie uczucia głodu u pojedynczej ofiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista może wykorzystać to zaklęcie, by sprawić, że ofiara zgłodnieje lub przeciwnie – zapomni o swoim głodzie. Aby je rzucić, Iluzjonista musi naśladować albo spożywanie pokarmu, albo wymioty, zależnie od pożądanego

efektu. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, zaklęcie wywołuje silne uczucie głodu bądź nudności.

Jeżeli Iluzjonista naśladowe spożywanie pokarmu, ofiara zaczyna nagle odczuwać przejmujący głód, skutkiem czego przez czas działania zaklęcia należy odjąć 1 stopień od wszystkich jej akcji. Ofiara staje się podenerwowana i łatwo się dekoncentruje. Skupia się na poszukiwaniu żywności i ciągłym jedzeniu, które jednak nie zaspokaja głodu.

Jeśli natomiast Iluzjonista naśladowe wymioty, ofiara natychmiast przestaje być głodna. Uczucie głodu nie powraca, dopóki czar nie przestanie działać, albo dopóki ofiara nie przeprowadzi udanego testu niewiary. Gdy zacznie jeść, będąc pod wpływem zaklęcia, natychmiast bierze jej się na wymioty. Jeśli nie je przez 3 dni, daje o sobie znać zmęczenie. Od wszystkich jej akcji należy wtedy odjąć 1 stopień. Po każdym następnym dniu odejmuje się kolejny stopień (modyfikator wynosi więc -2 piątego dnia, -3 szóstego dnia i tak dalej). Dodatkowo Mistrz Gry przeprowadza codzienny test obrażeń. Jego stopień stanowi liczba dni spędzonych przez postać bez jedzenia. Niezależnie od wyniku testu obrażenia te nie powodują ran.

Wszelkie testy przeprowadzane przez ofiarę zaklęcia, związane z jedzeniem bądź wytrzymałością na głód, traktuje się jak testy przejrzenia iluzji.

Krwawiące ostrze

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: +5 do stopnia obrażeń broni

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to nie zalicza się do iluzji. Można je rzucić na broni każdego typu. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej postaci, która jako ostatnia przełała daną bronią krew. Jeśli test się uda, oręż, o ile wytoczył krew w ciągu dnia i nocy poprzedzających rzucenie zaklęcia, zaczyna krwawić wzdłuż ostrza lub powierzchni służącej do uderzania. Krwawiąca broń, użyta przeciw temu, kto ją wcześniej nosił, zadaje dodatkowe 5 stopni obrażeń.

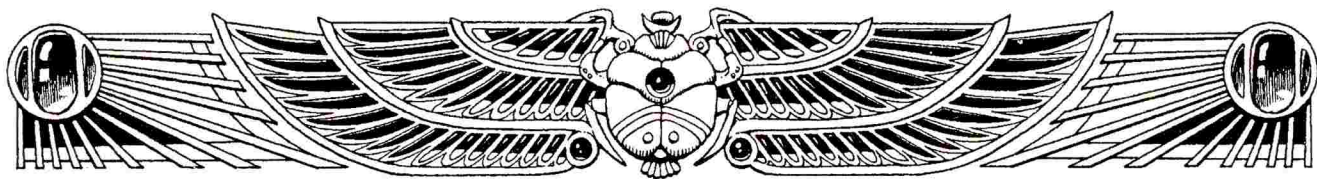
Luka w pamięci

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista spogląda na ofiarę i pyta: „Co to było?“, a następnie przeprowadza test *rzucania czarów*. Jeśli się uda, przychodzi kolej na test efektu, którego wynik Iluzjonista porównuje ze stopniem *mocy woli* (lub Siły Woli) ofiary, a następnie zagląda do **Tabeli wyników testów** (patrz PZ,





str. 246). Każdy poziom osiągniętego sukcesu oznacza, że z pamięci ofiary zniknęła jedna minuta. Zaklęcie może przerwać postaci nawet w przysłowiowe pół słowa czy w mniej przysłowiowe pół akcji. Zapomina ona wtedy, co robiła, czy mówiła i dlaczego. Skutki tego czaru są iluzją i można je przezwyciężyć dzięki udanemu testowi niewiary. Kiedy zaklęcie przestaje działać, ofierze wraca pamięć zapomnianych wydarzeń. Iluzjonista może wykorzystać magię krwi, by przedłużyć jego działanie do roku i jednego dnia. Odnosi wtedy 2 punkty permanentnych obrażeń.

Potęźna broń

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 2 + poziom rund
Efekt: -2 od testów ataku

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to sprawia, że broń o wielkości przynajmniej 2 wydaje się większa i groźniejsza niż w rzeczywistości. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej broni. Jeśli test się uda, wszystkim przeciwnikom postaci noszącej tę broń odejmuje się 2 stopnie od testów ataku. Wszystkie testy, przeprowadzane przeciw tej postaci podczas walki, należy traktować jak testy przejrzania iluzji.

Proroczy koszmar

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom dni
Efekt: -8 od proggu ran ofiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie, które rzuca się na śpiącego Dawcę Imion, nie jest iluzją. Mag musi widzieć ofiarę. Wyrzuca w powietrze piach i sadzę, a kiedy te opadną na ziemię, kreśli w nich znak X, zwrócony w kierunku ofiary. Sukces w teście *rzucania czarów* oznacza, że ofierze zaczyna śnić się potworny koszmar, w którym jest bezradna i słaba wobec zagrożenia.

Po przebudzeniu próg ran ofiary zostaje na czas działania zaklęcia zmniejszony o 8 (minimalny próg wynosi 1). Ten czar bywa najczęściej wykorzystywany po to, by grozić komuś śmiercią, a także do aranżowania przekonujących „wypadków”. Plotka głosi, że został on stworzony przez członków Plugawej Dłoni. Ci, którzy go stosują, są często podejrzewani o współpracę z tą grupą.

Zatarcie śladów

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: powoduje zniknięcie śladów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista dotyka danej osoby i przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej tej spośród ofiar, u której ma ona najwyższą wartość. Udany test oznacza, że ślady wybranych postaci zostają ukryte przed tropiącymi, używającymi talentu *tropienia* bądź podobnych talentów i umiejętności. Testy Percepcji i *tropienia*, wykonywane w celu odkrycia śladów zatartych tym zaklęciem, należy traktować jak testy przejrzania iluzji. W przypadku powodzenia ujawniają one, że ślady zostały zatarte za pomocą magii.

Maksymalną liczbę osób, na które Iluzjonista może rzucić to zaklęcie, wyznacza jego poziom *rzucania czarów*.

ZAKLĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Oko prawdy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: +10 stopni do testów niewiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucając to zaklęcie, Iluzjonista naciera sobie skórę nad oczami czystą wodą. Dzięki udanemu testowi *rzucania czarów* otrzymuje 10 dodatkowych stopni do testów niewiary, wykonywanych podczas działania zaklęcia przeciwko iluzjom. Premia ta nie dotyczy testów przejrzania.

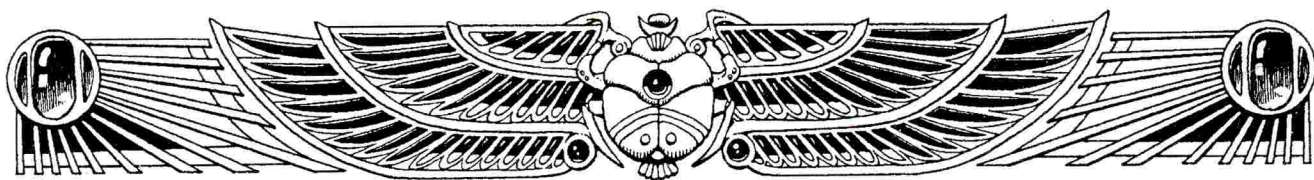
Pożeracz ciała

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: -5 od stopni ofiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Pod wpływem tego zaklęcia ciało ofiary zaczyna wyglądać tak, jakby odpadały od niego płaty gnijącego mięsa. Udany test *rzucania czarów* sprawia, że ofiara przeżywa lekki szok, skutkiem czego na czas działania zaklęcia od wszystkich jej stopni odejmuje się 2. Wszelkie testy, jakie





przeprowadza ofiara w tym okresie, traktuje się jak testy przejrzenia iluzji.

Przebudzenie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to pozwala przywrócić świadomość nieprzytomnym postaciom. Iluzjonista trzykrotnie klaszcze w dłoń, delikatnie dotyka ofiary i przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia przychodzi kolej na test efektu, który Iluzjonista wykonuje przeciw trudności rozproszenia dowolnego czaru lub umiejętności magicznej, przez którą ofiara zemdlała, zapadła w sen, została odurzona bądź w inny sposób pozbawiona przytomności. Udany test oznacza, że odzyskała ona świadomość.

Jeżeli próg przytomności ofiary został wcześniej przekroczony, zakęcie pozwala jej na natychmiastowy test zdrowienia z sześciostopniową premią.

Wejście i wyjście

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/21

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut

Efekt: ukazanie najbezpieczniejszego wejścia i wyjścia w danym miejscu

Trudność rzucenia: 6

Zakęcie to pokazuje Iluzjoniście najszybszą drogę dotarcia do i wydostania się z dowolnego miejsca w zasięgu. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Iluzjonista znalazł najprostsze dojście do wybranego miejsca i sposób wydostania się z niego. Mag zawsze jest w stanie pokonać tę drogę (ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry), ale nie musi być to łatwe. Czar nie pokazuje bowiem umiejscowienia pułapek i strażników, nie ujawnia też haseł ani nie zapewnia innych rzeczy niezbędnych do wejścia lub wyjścia. Jeśli jednak istnieje droga pozwalająca ominąć te przeszkody, zakęcie ją ukazuje. Odkrywa także ukryte przejścia, których inaczej Iluzjonista mógłby nie zauważyć.

Widmowa kula ognia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/21

Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to tworzy magiczną ognistą kulę, podobną do *Kuli ognia* Mistrza Żywiołów, tyle że w tym przypadku chodzi o iluzję. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, zakęcie zadaje obrażenia ustalone testem efektu wszystkim

ofiaram znajdującym się w promieniu 10 metrów od płomieni. Jeśli któraś z ofiar odniesie przy tym ranę, jej test równowagi traktuje się jak test przejrzenia iluzji, umożliwiając rozpoznanie iluzji.

Wymiana

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** -/18

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom minut

Efekt: zamienia wygląd Iluzjonisty i ofiary

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten czar pozwala Iluzjoniście zamienić się powierzchownością z wybraną postacią. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Iluzjonista przybrał wygląd ofiary i odwrotnie. Co ważne, ofiara nie może dobrowolnie obniżyć swojej obrony magicznej w chwili rzucania tego zakęcia. Większość Iluzjonistów stosuje *Wymianę*, aby zgubić pościg w tłocznych miejscach, takich jak bazy. Każdy test, wykonywany podczas działania zakęcia tak przeciw Iluzjoniście, jak i przeciw ofierze, należy traktować jak test przejrzenia iluzji.

Zmowa milczenia

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/18

Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom minut

Efekt: *moc woli* +4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to nie pozwala ofierze mówić wprost o jednym określonym zagadnieniu, postaci lub wydarzeniu (choć może ona niebezpośrednio do tego tematu nawiązywać). Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Staje się on stopniem trudności dla testów *Siły Woli*, które przeprowadza przeciwnik, by móc otwarcie rozmawiać na zakazany temat.

Zniknięcie ubrania

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/21

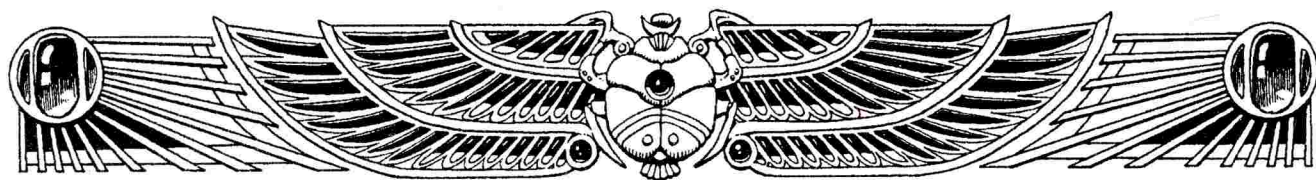
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 5 rund

Efekt: -4 od wszystkich akcji

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Na skutek tego zakęcia ofiara zaczyna wierzyć, że wszystkie jej ubrania i części pancerza zostały całkowicie zniszczone, pozostawiając ją nagą i bezbronną. Po udanym teście *rzucania czarów* odczuwa ona zupełną dezorientację (a może i wstyd), w wyniku czego od wszystkich jej akcji, podejmowanych podczas działania czaru, należy odjąć 4 stopnie. Wszystkie testy przeprowadzane przez postać, będącą pod wpływem zakęcia, należy traktować jak testy przejrzenia iluzji. Udany test *Siły Woli* o trudności równej trudności rozproszenia zakęcia (13) także rozprasza iluzję.





ZAKŁĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Astralny cień

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakłęcie to sprawia, że jego ofiarę trudniej jest dostrzec w przestrzeni astralnej. Podczas tkania wątków Iluzjonista obwiązuje twarz wybranej postaci jedwabnym welonem i przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia przychodzi kolej na test efektu. Jego wynik staje się stopniem trudności wykrycia danej postaci przy użyciu odczuwania astralnego, na przykład talentu *spojrzenia astralnego* lub zaklęcia *Zmysł astralny*. Zakłęcie nie wywiera na ofiarę żadnego innego wpływu i nie chroni przed czarami ani mocami Horrorów, takimi jak Znamię Horrora. *Astralny cień* można rzucić tylko na istotę żywą w fizycznym świecie. Zakłęcie nie działa na duchy.

Przewidywanie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/22
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 9

To rytualne zakłęcie pozwala Iluzjonistcie odczytywać przyszłość z tajemniczych wizji. Do jego rzucenia Iluzjonista potrzebuje narzędzia do przepowiadania przyszłości, na przykład talii elfickich kart ścieżek, kości itp. (więcej informacji o przewidywaniu przyszłości w świecie *Przebudzenia Ziemi* znajdziesz na str. 101-103 *Magii: księgi wiedzy tajemnej*).

Utkanie każdego z wątków wymaga godzinnej medytacji. Następnie Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli się uda, przychodzi kolej na test efektu, którego stopień trudności ustala Mistrz Gry, zależnie od informacji, jaką chce uzyskać Iluzjonista. Wynik oznacza liczbę dni w przyszłości, które mag może przewidzieć. Jeżeli chce poznać przyszły los określonej ofiary, należy porównać wynik testu efektu z jej obroną magiczną i odwołać się do **Tabeli wyników testów** (patrz **PZ**, str. 246). Poziom osiągniętego sukcesu wyznacza klarowność wizji, uzyskanej dzięki zaklęciu.

Należy pamiętać, że przewidywanie przyszłości zawsze dostarcza informacji pod postacią symboli, dziwnych wizji i zagadek, które Iluzjonista musi odszyfrować. Mistrz Gry powinien wykorzystać wiadomości, uzyskane dzięki temu zaklęciu, jako wskazówki co do dalszego przebiegu przygody.

Odór

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/22
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista rozgania kilka cuchnących kwiatów bieluni. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*. Jego stopień trudności wyznacza obrona magiczna tej spośród ofiar, znajdujących się na obszarze 3 na 3 metry, u której wartość owa jest najwyższa. Jeśli test się powiedzie, w powietrzu zaczyna unosić się ohydny odór. Wszystkie ofiary, przebywające na wspomnianym obszarze, stają się niezdolne do jakichkolwiek działań poza powstrzymywaniem wymiotów. Iluzjonista przeprowadza test efektu i zapisuje wynik. Jest to stopień trudności wszystkich testów Siły Woli, wykonywanych przez ofiary w celu podjęcia akcji podczas działania czaru. Testy te należy traktować jak testy przejrzenia, które – w wypadku powodzenia – rozpraszają iluzję.

Pisanie w pamięci

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

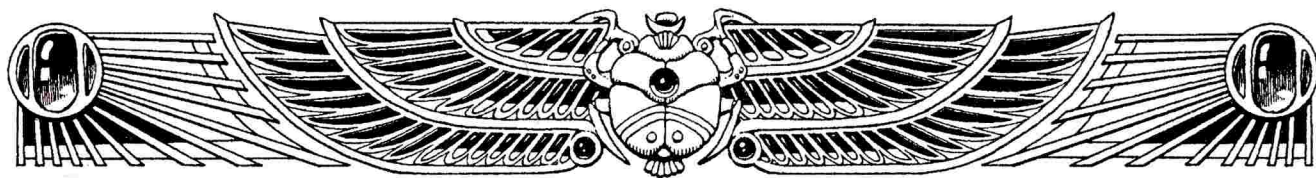
Zakłęcie to pozwala Iluzjonistcie wpływać na pamięć ofiary, przez co przebieg przeszłych zdarzeń zaczyna w jej wspomnieniach wyglądać inaczej niż w rzeczywistości. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu o trudności równej Sile Woli (lub *mocy woli*) ofiary, a następnie sprawdza wynik w **Tabeli wyników testów** (str. 246 podręcznika podstawowego). Każdy kolejny poziom osiągniętego sukcesu pozwala zmienić jeden fakt, dotyczący pamiętanego przez ofiarę zagadnienia bądź wydarzenia. Skutki tego testu są iluzją i można je przezwyciężyć, wykonując udany test niewiary. Dodatkowo ofiara może przeprowadzić test Percepcji, którego stopniem trudności jest przejrzenie iluzji, za każdym razem, kiedy „przypomina sobie” fałszywe wspomnienie. Należy go traktować jak test przejrzenia. Po upływie czasu działania czaru pamięć ofiary wraca do normy. Iluzjonista może użyć magii krwi, aby wydłużyć ten czas do roku i jednego dnia. Kosztuje go to 3 punkty trwałych obrażeń.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Krok pijanego

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom dni
Efekt: osłabienie akcji ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary





Zakłęcie to nie należy do iluzji. Dzięki niemu Iluzjonista może tchnąć w ofiarę magiczną energię, za sprawą której ta czuje się jak pijana i przez wiele dni chwieje się na nogach. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów*, a następnie porównuje jego wynik z obroną magiczną ofiary w **Tabeli wyników testów** (str. 246 podręcznika podstawowego). Udany test oznacza osłabienie akcji ofiary. Siłę tego osłabienia wyznacza poziom sukcesu testu *rzucania czarów*. Przebiegny sukces zmniejsza wszystkie stopnie o 1, duży o 2, ogromny o 3, a wyjątkowy o 4.

Odwrócenie emocji

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista naśladuje miny ofiary, po czym nagle wykrzywia twarz, nadając jej zupełnie inny wyraz. Udany test *rzucania czarów* oznacza odwrócenie emocji ofiary. Jej uczucia są teraz przeciwieństwem tych, których doznawała przed rzuceniem zaklęcia. Nienawiść przeradza się w miłość, chciwość w szczodrość i tak dalej. Przez czas działania zaklęcia ofiara zachowuje się zgodnie z nowymi emocjami.

Wynik testu efektu staje się poziomem trudności testów Siły Woli, mających na celu przewyciężenie czaru. Ofiara może w ciągu rundy wykonać jeden taki test. Jeśli jest głosem, może do stopnia Siły Woli dodać swój poziom.

Popłoch

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 10/23
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 + poziom rund
Efekt: -2 stopnie od akcji
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Zakłęcie to tworzy iluzję paniki, ogarniającej wybrane postacie. Iluzjonista wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej tej ofiary, u której wartość ta jest najwyższa. Jeśli się powiedzie, ofiarom odejmuje się 2 stopnie podczas wszystkich testów w czasie działania czaru. Rzucenie zaklęcia w miejscu, gdzie masowa panika nie jest możliwa (np. w pomieszczeniach), pozwala ofiarom na przeprowadzenie automatycznego testu niewiary.

Uciekający czas

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 10/23
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 2

Iluzjonista potrzebuje świecy, pochodni lub lampy, w którą wplata wątki. Rzucenie zaklęcia następuje w chwili

jej zapalenia. Działa ono przez tyle godzin, ile wynosi poziom *rzucania czarów* Iluzjonisty; później źródło światła się dopala. Po udanym teście *rzucania czarów*, Iluzjonista przeprowadza test efektu i zapisuje jego wynik. Zakłęcie zmienia poczucie czasu wszystkich osób o obronie magicznej równej lub niższej od tego wyniku, które znajdują się w promieniu 60 metrów od źródła światła. Na tym obszarze czas wydaje się biec szybciej bądź wolniej niż poza nim. W chwili rzucenia zaklęcia Iluzjonista decyduje, czy czas ma pozornie przyspieszyć, czy zwolnić i w jakim stopniu (maksymalnie dziesięciokrotnie). Ofiarom może się więc na przykład zdawać, że w ciągu normalnej godziny minęło dziesięć godzin, albo że upłynęła tylko godzina, podczas gdy w rzeczywistości minęło ich dziesięć.

Zakłęcie zmienia tylko subiektywne poczucie czasu ofiary, nie wpływa więc na czas działania innych czarów i talentów ani na testy zdrowienia. Jeśli na tej właśnie podstawie postać zauważy, że dzieje się coś niezwykłego, to może przeprowadzić test Percepcji, aby wykryć iluzję. Należy go traktować jak test przejrzenia, który w przypadku powodzenia rozprasza zakłęcie.

Wejrzenie w sny

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/23
Zasięg: 1,5 kilometra **Czas działania:** 8 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Aby rzucić to rytualne zakłęcie, Iluzjonista musi posiadać coś, co należy do ofiary. Utkanie każdego z wątków zajmuje godzinę. W chwili rzucenia czaru ofiara musi spać. Po udanym teście *rzucania czarów* iluzjonista wykonuje test efektu, którego stopniem trudności jest Siła Woli (lub *moc woli*) ofiary. Jeśli i ten test się powiedzie, Iluzjonista może przez czas działania zaklęcia podglądać sny ofiary. Sny Dawcy Imion dają wgląd w jego cechy ukryte (str. 58-59 podręcznika podstawowego), tajemnice, oczekiwania i lęki, które Iluzjonista może później wykorzystać.

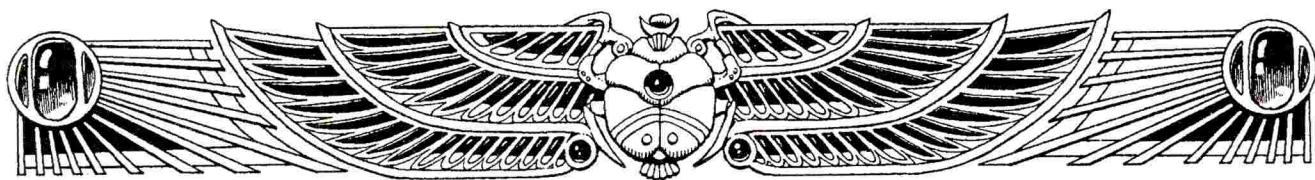
ZAKŁĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Iluzyjne zakłęcie

Liczba wątków: 2+ **Trudność utkania:** 14+/24
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +12
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czar ten pozwala Iluzjoniście na imitowanie skutków różnych zaklęć, używanych do atakowania ofiar przez innych magów. Iluzjonista musiał być świadkiem rzucania danego zaklęcia i użyć talentu *zapamiętania obrazu* (str. 119 podręcznika podstawowego), żeby zapamiętać jego skutki. Stopień trudności testu *zapamiętania obrazu* jest równy





trudności nauczenia się zaklęcia. *Iluzyjne zaklęcie* może imitować tylko czary kręgu ósmego i niższych.

Iluzyjna wersja danego czaru wykorzystuje te same statystyki co oryginał, poza następującymi wyjątkami. Po pierwsze, jest to iluzja, więc ofiary mogą starać się ją rozprościć dzięki przejrzeniu i niewierze według standardowych reguł. Jeśli odparcie oryginalnej wersji czaru wymaga testów równowagi bądź Siły Woli, w przypadku iluzji traktuje się je jak testy przejrzenia. Po drugie, iluzja trwa tylko przez jedną rundę walki, niezależnie od czasu działania zaklęcia, na którym jest wzorowana. Oznacza to, że iluzyjne wersje dłużej działających czarów, takich jak *Pocisk załgady* czy *Zdzieranie skóry*, nie zadają obrażeń po pierwszej rundzie. Po trzecie, iluzjonista musi utkać 2 wątki – chyba że oryginalny czar wymaga większej ich liczby. Trudność utkania tej iluzji wynosi tyle co w przypadku pierwotnego, ale co najmniej 14. *Iluzyjne zaklęcie* zadaje takie obrażenia jak oryginał, nie wyższe jednak niż *moc woli* +12.

Magia cieni

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +12
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten potężny czar nie zalicza się do iluzji. Zmniejsza on skutki magii zaklęć ofiary poprzez skierowanie większości jej mocy z powrotem w przestrzeń astralną. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Liczba ta jest odejmowana od wyniku każdego testu efektu, jaki przeprowadza ofiara, co oczywiście redukuje skutki rzucanych przez nią zaklęć. Jeśli *Magia cieni* zmniejszy wynik testu efektu danego zaklęcia do zera lub liczby ujemnej, staje się ono nieszkodliwym cieniem samego siebie, formą pozbawioną treści.

Dopóki czar działa, ofiara może raz na rundę wykonać test Siły Woli w celu jego rozproszenia. Stopień trudności tego testu wyznacza zapisany przez Iluzjonistę wynik testu efektu. *Magia cieni* nie działa na talenty, moce stworzeń ani na magię inną niż magia zaklęć.

Zesłanie snu

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/24
Zasięg: 1,5 kilometra **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to można rzucić tylko na śpiącą ofiarę, pod warunkiem, że Iluzjonista wie, gdzie się ona znajduje. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu i porównuje jego wynik z Siłą Woli (lub *mocą woli*) ofiary, korzystając z **Tabeli wyników testów** (str. 246 podręcznika

podstawowego). Udany test pozwala tworzyć sny ofiary. Jeśli zaklęcie ma na celu odprężenie i ukojenie danej postaci, pozwala jej na dodatkowe testy zdrowienia, których liczba zależy od poziomu osiągniętego sukcesu (1 przy przeciętnym, 2 przy dużym, 3 przy ogromnym i 4 przy wyjątkowym). Dodaje się je do testów zdrowienia, które normalnie przysługują postaci po śnie. Należy je przeprowadzić w ciągu 24 godzin.

Jeśli zaklęcie ma na celu przestraszenie ofiary, traci ona testy zdrowienia (o ich liczbie decyduje poziom osiągniętego sukcesu).

W chwili rzucenia zaklęcia, ofiara przeprowadza automatyczny test Percepcji przeciwko przejrzeniu iluzji. W przypadku powodzenia budzi się i czar nie działa.

ZAKLĘCIE KRĘGU DZIEWIĄTEGO

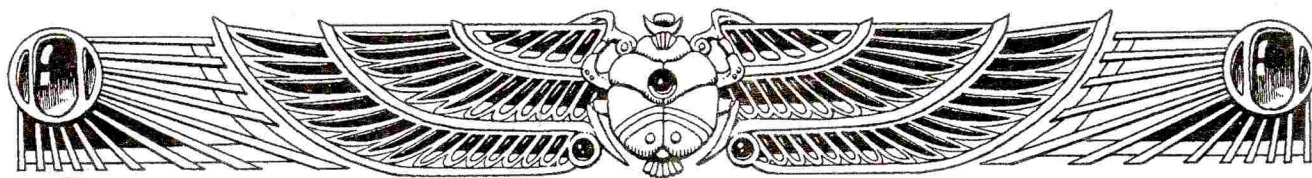
Oko za oko

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 14/20
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: patrz opis

Czar ten pozwala Iluzjonście rzucić iluzyjną wersję dowolnego zaklęcia, które kiedykolwiek wykorzystano przeciwko niemu. Aby go użyć, Iluzjonista musi wcześniej wykonać udany test *zapamiętania obrazu* (str. 119 podręcznika podstawowego) przeciw trudności rozproszenia danego zaklęcia. Każde zaklęcie dolicza się jako 1 obraz do limitu *zapamiętań*.

Iluzjonista tka wątki, a następnie wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest trudność rzucenia zaklęcia, które chce naśladować. W przypadku powodzenia, *Oko za oko* tworzy iluzyjną wersję tego zaklęcia. Wywołuje ona taki sam efekt jak pierwotny. Aby określić stopień





obrażeń, czas działania itd., należy użyć poziomu rzucania czarów i Siły Woli Iluzjonisty. Zasięg zaklęcia jest ograniczony do 15 metrów. Wszystkie zaklęcia, rzucone za pomocą tego czaru, są iluzjami. Nie mogą zabić ofiary, mogą natomiast zostać rozproszone poprzez niewiarę według standardowych reguł. Wszystkie testy, będące reakcją na iluzyjne zaklęcie, takie jak testy równowagi, należy traktować jako testy przejrzenia. Trudność przejrzenia i niewiary są zależne od oryginalnego zaklęcia.

Parlen, ork Iluzjonista, chce wykorzystać zaklęcie Oko za oko do rzucenia iluzyjnej wersji Tnącej sfery (zaklęcia kręgu szóstego). Kiedy w przeszłości rzucono na niego to zaklęcie, wykonał udany test zapamiętania obrazu o trudności równej rozproszeniu (14). Najpierw Parlen tka 3 wątki, wymagane przez Oko za oko, następnie wykonuje test rzucania czarów o trudności równej obronie magicznej ofiary (czyli trudności rzucenia Tnącej sfery). Test okazuje się udany, więc w ofiarę uderza iluzyjna kula zielonego światła i siły. Moc woli Parlena wynosi 15, a zatem stopień efektu iluzyjnej Tnącej sfery to 30! Następuje test efektu; ofiara odnosi rane i musi wykonać test równowagi. Jeśli jego wynik wynosi 22 lub więcej (przejrzenie zaklęcia kręgu szóstego), ofiara nie tylko utrzymuje się na nogach, ale także wy-czuwa iluzję i nie odnosi obrażeń.

ZAKLĘCIE KRĘGU TRZYNASTEGO

Przywrócenie wzorca

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 20/31
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: moc woli +15
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To rytualne zaklęcie pozwala przywrócić jednorodność wypaczonego bądź zniszczonego wzorca. Utkanie każdego z wątków zajmuje godzinę. W tym czasie Iluzjonista musi znajdować się w odległości nie większej niż 5 metrów od ofiary. Po udanym teście rzucania czarów Iluzjonista wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Wynik ten niweluje

fizyczne obrażenia, jakich doznała dana postać, z wyjątkiem ran. Dodatkowo należy porównać go ze stopniem lub wynikiem testu efektu magicznej umiejętności czy zaklęcia, które zmieniło lub zniszczyło wzorzec postaci (na przykład *Strzaskanie wzorca* albo *Pozbawienie talentu*). Jeśli wynik *Przywrócenia wzorca* jest wyższy niż porównywany z nim stopień lub wynik, niszczący efekt zostaje rozproszony bądź przerwany.

ZAKLĘCIE KRĘGU CZTERNASTEGO

Pałac cieni

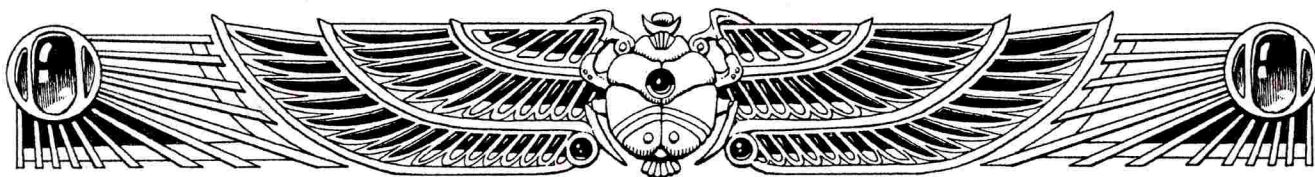
Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 21/32
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: moc woli +10
Trudność rzucenia: 8

Iluzjonista rzuca to rytualne zaklęcie, tworząc powoli drzwi w powietrzu. Tka przy tym wątki – jeden na godzinę. Po utkaniu ostatniego z nich, Iluzjonista wykonuje test rzucania czarów. Jeśli się powiedzie, otwiera drzwi. Ukazuje się piękny pałac, do którego może wejść Iluzjonista, a także jego goście. Następnie należy wykonać test efektu i zapisać jego wynik. Staje się on stopniem trudności testów Siły Woli lub *mocy woli*, przeprowadzanych po to aby ujrzeć bądź wykryć drzwi do pałacu. Jest to także stopień trudności testów Siły Woli i *mocy woli*, które mają na celu wejście do niego z przestrzeni astralnej bądź fizycznej bez pozwolenia Iluzjonisty.

Pałac cieni zajmuje do 10 tysięcy metrów kwadratowych przestrzeni astralnej. Jest umeblowany i wyposażony zgodnie z życzeniem Iluzjonisty. Przebywające w nim postacie są wolne od ograniczeń fizycznego świata, który właśnie opuściły. Jest to bezpieczne, czyste i suche miejsce, idealne na odpoczynek i leczenie. Żywność i napoje są dostarczane w formie, której zażyczy sobie Iluzjonista; poza tym jedynymi rzeczami w pałacu są te, które wnieśli do niego goście.

Kiedy postacie wychodzą z pałacu albo czar przestaje działać, pojawiają się one w fizycznym świecie w tym samym miejscu, w którym go opuściły.





ZAKŁĘCIA KSENO?MANTY

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Astralna włócznia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/12

Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakłęcie to umożliwia utkanie z energii astralnej widmowej włóczni, którą Ksenomanta może cisnąć w przeciwnika. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli się powiedzie, przychodzi kolej na test efektu, decydujący o obrażeniach. Pancerz fizyczny nie chroni przed tymi obrażeniami, zmniejsza je natomiast pancerz duchowy.

Astralne żądło

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/7

Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakłęcie to pozwala Ksenomancie atakować przeciwników małą wiązką energii astralnej, podobnie jak w przypadku *Umysłowego sztyletu* (str. 159 podręcznika podstawowego). Rzucając je, mag szczypie sam siebie i wykonuje dłonią taki ruch, jakby rzucał strzałką. Po udanym teście *rzucania czarów* ofiara odnosi obrażenia równe wynikowi testu efektu. Chroni przed nimi pancerz duchowy.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Giez

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14

Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 4 + poziom rund

Efekt: -3 stopnie od akcji

Trudność rzucenia: 4

Zakłęcie to przywołuje małego, świecącego ducha, który brzęcząc, lata nad głową ofiary i wysokim, piskliwym głosem wykrzykuje szyderstwa i inwektywy. Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli się uda, pojawia się giez. Na tyle absorbuje on uwagę ofiary, że należy jej odjąć 3 stopnie od wszystkich akcji. Podczas działania czaru Ksenomanta może w każdej chwili zmienić jego ofiarę.

Giez może stać się celem ataku. Jego obrona fizyczna wynosi 16, a magiczna 10. Nie ma pancerza, a jego próg życia jest równy progowi ran Ksenomanty. Jest odporny na talenty społeczne i inne umiejętności wymierzone w obronę społeczną. Jeśli obrażenia, które odniósł giez, przekroczą jego

próg życia, zakłęcie zostaje rozproszone, a sam giez odesłany do przestrzeni astralnej.

Szept cienia

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/11

Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: 4

Ksenomanta, który rzuci to zakłęcie, słyszy wszystko, co jest mówione w pobliżu jakiegokolwiek cienia, znajdującego się w jego zasięgu. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej dowolnej ofiary, przebywającej w zasięgu zakłęcia. Jeśli i ten test się uda, mag słyszy każdy dźwięk wydawany przez ofiarę w pobliżu dowolnego cienia (wliczając jej własny). Ofiara może przeprowadzić test *Percepcji* o trudności równej wynikowi testu efektu. W przypadku powodzenia, ogarnia ją dojmujące poczucie, że ktoś ją obserwuje.

ZAKŁĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

Konserwacja

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/12

Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni

Efekt: ochrona przed gniciem i psuciem się

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakłęcie to chroni nieożywioną materię przed psuciem się i gniciem. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że obszar o wymiarach 3 na 3 metry został zaklęty. Wszystko, co znajduje się w jego obrębie, nie zmienia swojej postaci, nie rozkłada się ani nie gnieje, dopóki zakłęcie działa. Ksenomanci najczęściej wykorzystują to zakłęcie, by zachować zwłoki do badań, a także do konserwowania alchemicznych ziół i żywności.

Mroczny posłaniec

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15

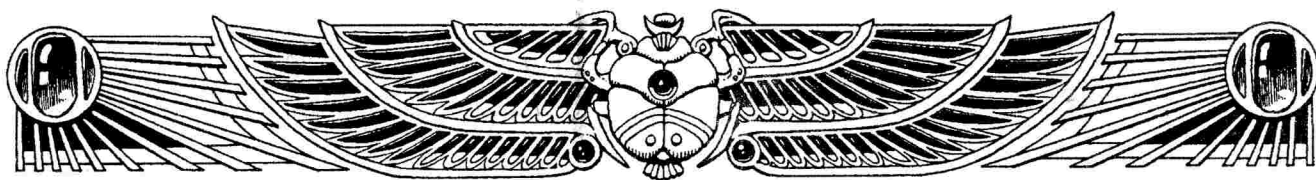
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin

Efekt: przesłanie wiadomości

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakłęcie to można rzucić tylko po zachodzie słońca, na stworzenie, nad którym Ksenomanta przejął kontrolę za sprawą *Rozkazywania zwierzętom nocy* (str. 174 podręcznika podstawowego). Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta może przesłać za pośrednictwem zwierzęcia krótką wiadomość (do 15 + poziom słów). Na rozkaz maga





stworzenie odlatuje, bezbłędnie odszukuje adresata i przekazuje mu wiadomość szeptem, głosem samego Ksenomanty. Jeśli jednak nie zdoła dotrzeć do adresata przed końcem działania czaru lub przed wschodem słońca (liczy się to, co nastąpi wcześniej), wiadomość jest stracona.

Przywołanie kościanego ducha

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasieg: 10 metrów **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: przywołuje kościanego ducha
Trudność rzucenia: 9

Zaklęcie to pozwala przywołać kościanego ducha z ułożonego wcześniej kościanego kręgu (str. 175 podręcznika podstawowego) i pozwala temu duchowi istnieć przez krótką chwilę poza kręgiem. Aby rzucić to zaklęcie, Ksenomanta musi wcześniej stworzyć aktywny kościany krąg. Maksymalna odległość, na jaką może on oddalić się od kręgu, wyrażona w kilometrach, to jego poziom *rzucania czarów* razy 15.

Po udanym teście *rzucania czarów* kościany duch pojawia się przed Ksenomantą i służy mu przez czas działania czaru. Nie może on oddalić się od swego pana na więcej niż 10 metrów. Jeśli jest do tego zmuszony, zaklęcie ulega rozproszeniu, a duch powraca do kościanego kręgu. Przywołany duch wypełnia wszystkie rozkazy Ksenomanty: włącza się do walki, donosi o wydarzeniach rozgrywających się w polu widzenia z kościanego kręgu i tak dalej.

Kościane duchy niespecjalnie lubią opuszczać swoje kręgi, mogą więc stawiać opór, jeśli przywołuje się je częściej niż raz dziennie. Po tym, jak Ksenomanta rzuci zaklęcie po raz pierwszy, jego trudność rzucenia wzrasta o 1 przy każdej kolejnej próbie podejmowanej danego dnia. Kiedy czar przestanie działać, kościany duch powraca do swojego kręgu. Jeśli wcześniej zostanie zniszczony w walce, krąg także ulega zniszczeniu.

Strzała nocy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasieg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: +8 stopni do testu obrażeń
Trudność rzucenia: 6

Ksenomanta wplata wątek w zwyczajną strzałę, a następnie wykonuje test *rzucania czarów*. W wypadku powodzenia strzałę pokrywa mroźna otoczka ciemności. Należy ją wystrzelić z łuku w ciągu następnej rundy, bo inaczej zaklęcie przepada. Strzała powoduje obrażenia o 8 stopni wyższe niż normalnie, ale jej użycie kosztuje łuczownika punkt wyczerpania. Czar nie współdziała z takimi talentami jak *ognista strzała* – spowodowałyby one jego rozproszenie. Zaklęta strzała rozpada się w proch podczas następnej rundy po jej wystrzeleniu.

Śmiertelny trans

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/12
Zasieg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom godzin
Efekt: hibernacja ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala Ksenomancie wprowadzić świadomą lub nieprzytomną ofiarę w stan bezruchu, w którym wydaje się martwa. Ustaje oddech, bicie serca i inne oznaki życia. Ofiara jednak nie umiera, a zatem nie ulega rozkładowi ani innym normalnym skutkom śmierci. Pozostaje w stanie bezruchu przez czas działania czaru, a po jego zakończeniu budzi się bez żadnych objawów choroby.

Aby rzucić to zaklęcie, Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest obrona magiczna ofiary. Jeśli test się uda, ofiara popada w opisany wyżej stan. Mag może wykorzystać magię krwi, aby przedłużyć działanie zaklęcia. Kosztuje go to 2 punkty trwałych obrażeń. *Śmiertelny trans* jest też często utrwalany jako kłątwa. Do obudzenia ofiary niezbędne stają się wtedy pewne tajemniki i czyny (patrz: **Zaklęcia Nazwane**, str. 36 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**).

Wtopienie w cień

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/15
Zasieg: dotyk **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to sprawia, że wybrana osoba staje się niewidzialna w cieniu i w ciemności. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta przeprowadza test efektu. Jego wynik staje się stopniem trudności przy próbach dostrzeżenia tej osoby, kiedy przebywa ona w cieniu lub w ciemności. Przy świetle widać ją normalnie, jednak światło nie rozprasza zaklęcia. Dana postać może znów stać się niewidzialna, po prostu wchodząc w cień.

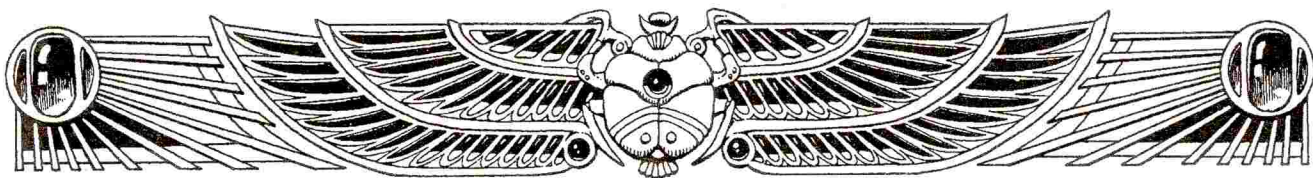
ZAKLĘCIA KRĘGU CZWARTEGO

Mroczny szpieg

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/20
Zasieg: 10 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: widzenie oczami nocnego latającego zwierzęcia
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to można rzucić tylko na stworzenie, nad którym Ksenomanta przejął kontrolę za sprawą *Rozkazywania zwierzętom nocy* (str. 174 podręcznika podstawowego). Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta może widzieć i słyszeć za pośrednictwem zmysłów tego stworzenia, o ile znajduje się ono w odległości nie większej niż jego poziom *rzucania czarów* razy 1,5 (w kilometrach). W czasie, gdy Ksenomanta używa zmysłów





zwierzęcia, jego własne wyłączają się. Efekty zaklęcia automatycznie znikają zarówno po upływie czasu jego działania, jak i wtedy, gdy przestanie działać *Rozkazywanie zwierzętom nocy*.

Ostatnia szansa

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/17

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda

Efekt: +8 stopni do testów zdrowienia

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to daje Ksenomancie szansę na wyrwanie wybranej osoby z objęć śmierci. Należy je rzucić w ciągu minuty od jej zgonu. Udany test *rzucania czarów* daje szczęśliwcowi natychmiastowy test zdrowienia z ośmiostopniową premią, nawet jeśli zdążył już on zużyć tego dnia wszystkie przysługujące mu testy zdrowienia. Dana osoba przeżywa, jeśli po uwzględnieniu wyniku testu suma obrażeń okaże się niższa niż jej próg życia. W przeciwnym wypadku pozostaje martwa.

Płaszcz nocnego zwierzęcia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/17

Zasięg: osobisty **Czas działania:** 10 + poziom minut

Efekt: przybranie zwierzęcej postaci

Trudność rzucenia: własna obrona magiczna

Zaklęcie to pozwala Ksenomancie przybrać postać dowolnego stworzenia, będącego pod wpływem *Rozkazywania zwierzętom nocy* (str. 174 podręcznika podstawowego). Ubranie i ekwipunek Ksenomanty zostają zmienione razem z nim. Po upływie czasu działania zaklęcia, pojawiają się znowu. W zwierzęcej postaci mag może korzystać ze wszystkich możliwości danego stworzenia, włącznie ze zdolnością lataania i doskonalszymi zmysłami. Nie jest wtedy w stanie mówić ani używać talentu *rzucania czarów*, może jednak wykorzystywać inne talenty i umiejętności, o ile te wymagają tylko myślenia lub kontaktu wzrokowego (jak na przykład *przerażanie*). W czasie działania zaklęcia Ksenomanta może stać się ofiarą *Rozkazywania zwierzętom nocy*.

Przyjaciół czy wróg

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/20

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund

Efekt: moc woli +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten iluzyjny czar sprawia, że nikt – poza samym Ksenomantą – nie potrafi podczas walki odróżnić sprzymierzeńców od przeciwników. Tkając wątki, Ksenomanta musi przejechać paznokciami po swojej twarzy na tyle mocno, żeby podrapać się do krwi. Zadrapania te nie powodują żadnych obrażeń i goją się po rzuceniu zaklęcia. Mag wykonuje test

rzucania czarów o trudności równej obronie magicznej tego spośród walczących, u którego wartość ta jest najwyższa. Jeśli się uda, wszystkie postacie, które biorą udział w walce, przyjmują wygląd trupów o budowie ciała Ksenomanty. Następnie należy przeprowadzić test efektu i zapisać jego wynik. Stanowi on stopień trudności testów przejrzania i niewiary, przeprowadzanych przeciwko tej iluzji.

Zaklęcie to można rzucić tylko podczas walki. Wszystkie testy, przeprowadzane w jej trakcie, w tym testy ataku, obrażeń i równowagi, należy traktować jak testy przejrzania. Maksymalna liczba postaci, które zaklęcie może objąć swoim działaniem, to poziom *rzucania czarów* Ksenomanty razy 5.

Sługa z krwi

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/17

Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom godzin

Efekt: stworzenie sługi z krwi

Trudność rzucenia: 8

Zaklęcie to pozwala Ksenomancie stworzyć niewielkiego sługę, dzięki połączeniu odrobiny własnej krwi z energią pochodzącą z przestrzeni astralnej. Każde użycie czaru kosztuje maga 3 punkty wyczerpania. Po udanym teście *rzucania czarów* pojawia się sługa, który przybiera postać małego, latającego stworzenia, wybranego przez Ksenomantę. Może ono fruwać z prędkością równą pełnej szybkości swojego pana. Ksenomanta może wykorzystać zmysły sługi, by widzieć i słyszeć wydarzenia rozgrywające się w odległości maksymalnie półtora raza większej od jego poziomu *rzucania czarów* (w kilometrach). Obrona i pancerz duchowy sługi w walce są takie same jak u Ksenomanty, stopień ataku i obrażeń odpowiada jego poziomowi *rzucania czarów*, a próg życia jest równy jego progowi ran. Sługa znika, jeśli obrażenia przekroczą jego próg życia.

ZAKLĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Astralny rumak

Liczba wątków: 2 lub 4 **Trudność utkania:** 11/17

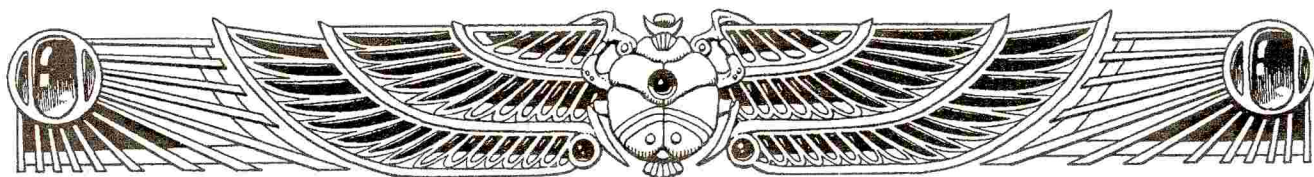
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** 1 + poziom godzin

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: 8

Zaklęcie to działa podobnie do talentu *przywołania rumaka* (str. 109 podręcznika podstawowego) i pozwala Ksenomancie przywołać astralnego wierzchowca. Liczba wątków, które należy utkać, zależy od pożądanej wielkości rumaka. Utkanie dwóch wątków umożliwia przywołanie astralnych wersji zwykłych wierzchowców, takich jak konie do jazdy czy rumaki bojowe (str. 304 **PZ**). Utkanie czterech wątków pozwala już przywołać astralnego grzmotorożca (str. 291 **PZ**). Jeśli test *rzucania czarów* się uda, z połączonych wiązek energii astralnej powstaje rumak.





Posiada on te same cechy co jego fizyczny odpowiednik, ale może także chodzić i galopować w powietrzu (bez jeźdźca) oraz wrastać w ziemię (patrz str. 116 PZ). Astralnego wierzchowca może dosiadać dowolna postać, wskazana przez Ksenomantę w chwili rzucenia zaklęcia.

Astralny szept

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: moc woli +8
Trudność rzucenia: 6

Zaklęcie to pozwala Ksenomancie słyszeć dźwięki pochodzące z przestrzeni astralnej, na przykład wydawane przez duchy. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej dowolnej astralnej istoty (także Dawcy Imion lub Horrora w formie astralnej), znajdującej się w promieniu 60 metrów od niego. Jeśli i ten test się powiedzie, Ksenomanta słyszy wszystkie dźwięki, jakie wydaje ta istota. Mistrz gry może nakazać Ksenomancie wykonanie testu Percepcji, jeśli ten chce rozumieć mowę lub rozróżniać inne dźwięki. Kilku Ksenomantów popadło w błąd po zastosowaniu tego zaklęcia w miejscach, gdzie roi się od Horrorów, takich jak ruiny Zapomnianego Miasta czy Złoziemie.

Cienisty łowca

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: przywołanie cienistego łowcy
Trudność rzucenia: 10

Zaklęcie to tworzy z masy cienia czelakopodobny kształt, pozbawiony cech charakterystycznych, z wyjątkiem świecących na czerwono oczu. Jeśli uda się test *rzucania czarów*, łowca wykonuje jedno zadanie, powierzone mu przez Ksenomantę, po czym wraca do bezkształtnego stanu. Może on bezbłędnie wytropić i schwycić ofiarę, pod warunkiem, że Ksenomanta ma jakiś należący do niej przedmiot osobisty.

Przeciwko cienistemu łowcy można używać wszystkich typów broni i rodzajów magii, chociaż ze względu na wysoką obronę fizyczną, trudno wyrządzić mu krzywdę za pomocą zwykłej broni. Odnosi on natomiast +4 stopnie obrażeń od wszystkich ataków światłem (niektóre zaklęcia i moce Świetlistych).

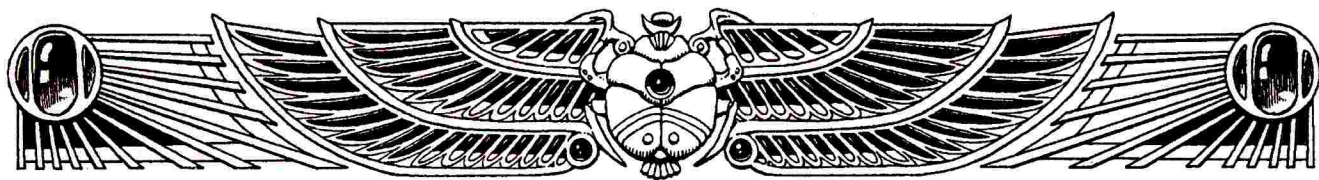
CINIŚTY ŁOWCA

ZR: 8 SF: 7 ŻYW: 7
 PER: 6 SW: 7 CHA: 6
 Inicjatywa: 8 Obrona fizyczna: 14
 Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 8
 Atak: 10 Obrona społeczna: 10



Obrażenia: 12 **Pancerz fizyczny:** 0
Liczba czarów: – **Pancerz duchowy:** 6
Rzucanie czarów: – **Zachowanie równowagi:** 7
Efekt: – **Testy zdrowienia na dzień:** 7
Próg życia: 35 **Szybkość w walce:** 60
Próg ran: 8 **Pełna szybkość:** 120
Próg przytomności: –
Punkty legend: 120
Ekwipunek: –
Łup: –





Duchowe przewodnictwo

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/18
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 30 minut
Efekt: przywołanie ducha – przewodnika
Trudność rzucenia: 12

Zakęcie to przywołuje potężnego ducha sprzymierzonego (str. 88 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**), który może poprowadzić Ksenomantę na wędrowkę do jednego z innych światów, gdzie mag poszukuje odpowiedzi na wybrane pytanie. Tkając wątki, Ksenomanta skupia się na nurtującym go pytaniu. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia pojawia się duch sprzymierzony o Sile równej 5 i prosi go o zadania pytania. Później prowadzi go w przestrzeń astralną, do tego z innych światów, w którym Ksenomanta może znaleźć odpowiedź. Nie jest to odpowiedź wprost, lecz pojawia się w wizji, która zawiera pewne wskazówki. Na przykład Ksenomanta, który pragnie odnaleźć określony legendarny przedmiot, może odkryć pewne fakty z jego historii (przedstawione z punktu widzenia samego przedmiotu), wskazujące drogę do niego.

W przestrzeni astralnej duch używa **astralnych wrót** (str. 80 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**), aby przeprowadzić Ksenomantę przez wszystkie napotkane bramy. Ksenomanta musi jednak stawić czoło wszystkim innym wyzwaniom i niebezpieczeństwom, związanym z podróżowaniem w przestrzeni astralnej (str. 63 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**).

Gwiazdny prysznik

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/17
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to tworzy obłok wielobarwnych isker, wytryskujących z wyciągniętej dłoni Ksenomanty. Mag może nimi razić ofiary znajdujące się na otaczającym go obszarze o wymiarach 10 na 10 metrów. Ksenomanta przeprowadza test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obroną magiczną dowolnej ofiary, znajdującej się w zasięgu zakęcia. Jeśli okaże się on wyższy lub równy tej wartości, ofiara odnosi obrażenia wyznaczone przez test efektu. Pancerz fizyczny chroni przed tymi obrażeniami.

Łzy Pogromu

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta musi mieć słoną wodę (mogą być łzy lub pot), aby rzucić ten czar. Przywołuje on duchy legionów

zabitych, torturowanych lub zniszczonych emocjonalnie przez Horrory podczas Pogromu, przez co ofiary zakęcia pojmują prawdziwą grozę tego wydarzenia. Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej najwyższej obronie magicznej wśród wybranych ofiar. Może on rzucić zakęcie maksymalnie na tyle ofiar, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Jeśli test się powiedzie, obszar o wymiarach 10 na 10 metrów wokół ofiar wypełnia się nagle duchami, które krzyczą i płaczą. Następnie mag przeprowadza test efektu i porównuje jego wynik z obroną magiczną każdej z ofiar. Ci nieszczęśnicy, których obrona magiczna okaże się niższa niż wynik, padają niespodziewanie na ziemię i zaczynają szlochać w niekontrolowany sposób, co czyni ich bezradnymi na czas działania zakęcia. Można oprzeć się skutkom czaru, wykonując udany test Siły Woli o trudności równej wynikowi testu efektu. Każda postać ma prawo do jednego takiego testu na rundę.

Ksenomanta nie może bezpośrednio ani pośrednio krzywdzić postaci, na które działa zakęcie. Jeśli podejmie taką próbę, automatycznie podlega skutkom zakęcia na cały dzień bez możliwości ich odparcia.

Rzeźbienie ciemności

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 4 + poziom minut
Efekt: +4 stopnie do krycia się i pokrewnych zdolności
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

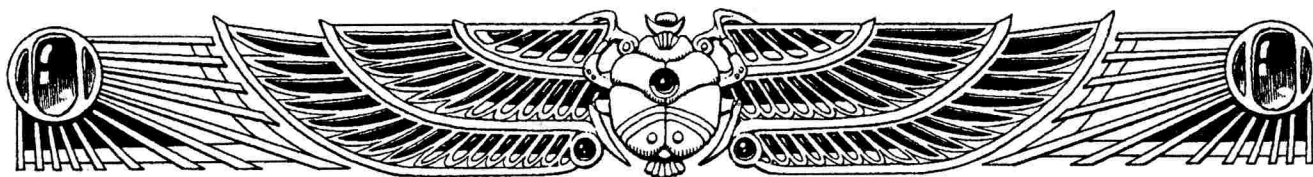
Tkając wątki tego zakęcia Ksenomanta porusza rękami tak, jakby rzeźbił w niewidzialnej substancji. Po udanym teście *rzucania czarów* mag może uformować istniejący obszar ciemności lub cienia w dowolny kształt. Zmiana nasycenia ciemności ani rzeźbienie rzeczywistych obiektów nie są możliwe. Zdolność do kształtowania cieni może dodać 4 stopnie do prób ukrycia się albo zwiększyć o 4 trudność testów, przeprowadzanych w celu wykrycia postaci, która chowa się w wyrzeźbionym cieniu. Jeśli Mistrz Gry tak zdecyduje, zakęcie może dodawać także maksymalnie 4 stopnie do wyników testów *rzucania czarów* lub efektu przy innych czarach, dotyczących cieni czy ciemności, takich jak *Cienisty łowca* lub *Nieprzenikniony mrok*.

Słowptok

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 14/18
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 + poziom minut
Efekt: zmuszenie ofiary do nieustannego gadania
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czar ten przywołuje złośliwego ducha, który zmusza ofiarę do paplania trzy po trzy. Ksenomanta sam musi gadać od rzeczy, kiedy tka wątki, a następnie przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary.





Jeśli test się uda, ofiara w czasie działania zaklęcia mówi bez przerwy, posługując się słowami, które nie mają żadnego znaczenia. Korzystanie z talentów i umiejętności społecznych jest wtedy niemożliwe. Jeśli ofiara jest magiem, może rzucać zaklęcia, o ile nie wymagają one wypowiedziania określonych słów czy zdań. W każdej rundzie postać, na którą rzucono zaklęcie, ma prawo podjąć próbę odpędzenia ducha poprzez wykonanie testu Siły Woli o trudności równej wynikowi testu *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia tego testu zaklęcie zostaje rozproszone, a ofiara odzyskuje kontrolę nad mową.

Szept pośród nocy

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to należy rzucać w kościanym kręgu (str. 175 podręcznika podstawowego). Pozwala ono Ksenomancie przywołać ducha martwego Dawcy Imion z królestwa śmierci, by zadawać mu pytania. Aby wezwać konkretnego ducha, mag musi mieć coś, co się z nim łączy: kawałek ciała, przedmiot wzorca lub przedmiot, który za życia był ważny dla Dawcy Imion.

Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ducha. Po udanym teście duch pojawia się wewnątrz kościanego kręgu. Teraz kolej na test efektu i porównanie jego wyniku z Siłą Woli (lub *mocą woli*) ducha przy użyciu **Tabeli wyników testów** (str. 246 podręcznika podstawowego). Każdy kolejny poziom osiągniętego sukcesu pozwala Ksenomancie zadać jedno pytanie, na które duch musi w miarę swoich możliwości odpowiedzieć zgodnie z prawdą (choć odpowiedź może zawierać półprawdy). Mistrz Gry wykonuje test efektu potajemnie, żeby Ksenomanta nie był pewien, które odpowiedzi są prawdziwe. Zadanie każdego pytania zajmuje przynajmniej 1 rundę. Po upływie czasu działania zaklęcia mag traci możliwość zadawania pytań, nawet jeśli nie zdążył zadać wszystkich, jakie mu przysługiwały.

Oślepienie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/15
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna

Chcąc rzucić to zaklęcie, Ksenomanta musi wykonać taki ruch, jakby wydrapywał sobie oczy, mrucząc coś jednocześnie do ofiary. Następnie Ksenomanta przeprowadza test *rzucania czarów*, a w przypadku jego powodzenia test efektu, po czym odejmuje wynik tego ostatniego od Percepcji

ofiary (przy czym wartość ta nie może spaść poniżej zera). Osłabia to jedynie jej wzrok i nie wpływa na stopnie czy talenty oparte na Percepcji. W czasie działania czaru od wszelkich akcji, podejmowanych przez ofiarę (włącznie z testami ataku i *rzucania czarów*), odejmuje się 5 stopni. W miejscu oczu ofiary zieją w tym czasie puste dziury, co wywołuje uczucie pieczenia.

Raz na rundę ofiara może wykonać test Siły Woli w celu przezwyciężenia *Ślepoty*. Jeśli jego wynik jest przynajmniej równy wynikowi testu efektu czaru, zostaje on rozproszony, a ofiara odzyskuje wzrok.

Wyczucie Horrorra

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: 6

Jak sama nazwa wskazuje, zaklęcie to umożliwia wyczuwanie Horrorów, ich twórców oraz dotkniętych przez nie Dawców Imion. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej dowolnych odpowiednich ofiar, znajdujących się w zasięgu. Jeśli i ten test się uda, mag wyczuwa obecność tych ofiar, chociaż nie zna ich dokładnego położenia ani natury. Zaklęcie nie wykrywa Znamion Horrorów, ale może wykryć ślady splugawienia danego miejsca przez Horrory.

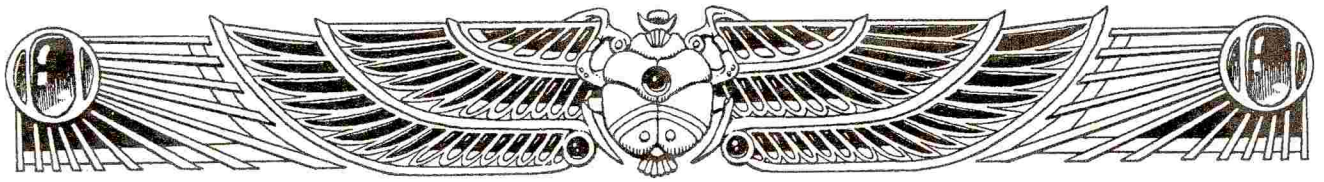
ZAKLĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Kościana marionetka

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/15
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie jest rozwiniętą wersją *Tańca kości* (str. 174 podręcznika podstawowego), który umożliwia Ksenomancie sprawowanie ograniczonej kontroli nad ofiarą. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu o trudności równej stopniowi Siły Fizycznej ofiary. Jeśli test się powiedzie, Ksenomanta może zmusić ofiarę do naśladowania dowolnego wykonanego przez siebie ruchu – na przykład ofiara idzie metr w lewo, kiedy Ksenomanta także przejdzie metr w lewo. Podczas działania czaru wszystkie stopnie cech ofiary w przypadku wykonywania testów są równe wynikowi testu efektu. Ksenomanta nie może używać żadnych jej talentów ani magicznych umiejętności. Postać, na którą rzucono zaklęcie, nie jest zdolna do kontrolowania własnych ruchów, może jednak przezwyciężyć jego skutki, jeśli wykona udany test Siły Woli o trudności równej wynikowi testu efektu.





Kościółaz

Liczba wątków: 3 Trudność utkania: 12/18
Zasięg: dotyk Czas działania: 2 + poziom dni
Efekt: stworzenie kościółaza
Trudność rzucenia: 6

To rytualne zaklęcie można rzucić jedynie wewnątrz aktywnego kościanego kręgu (str. 175 podręcznika podstawowego). Wymaga ono dodatkowych kości w liczbie wystarczającej do stworzenia kościółaza (mniej więcej tyle, ile składa się na szkielet trolla). Każdego dnia Ksenomanta wplata jeden wątek w zbiór kości, aby przygotować zaklęcie. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, kości łączą się w człekopodobną postać, która podczas działania czaru spełnia rozkazy swego twórcy. Ksenomanta może je wydawać z odległości do 100 metrów. W innym przypadku stwór wykonuje ostatnie otrzymane polecenie, na przykład strzeże jakiegoś miejsca. Ksenomanta może wykorzystać magię krwi, aby przedłużyć działanie zaklęcia do roku i jednego dnia, zadając sobie 3 punkty trwałych obrażeń.

KOŚCIOŁAZ

ZR: 8 SF: 12
PER: 4 SW: 5

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 2

Atak: 12

Obrażenia: 15

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 50

Próg ran: 10

Próg przytomności: –

Punkty legend: 400

Ekwipunek: –

Łup: –

ŻYW: 10

CHA: 3

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 12

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 5

Testy zdrowienia na dzień: 3

Zachowanie równowagi: 10

Szybkość w walce: 35

Pełna szybkość: 70

Mur ciemności

Liczba wątków: 2

Zasięg: 10 metrów

Efekt: *moc woli* +6

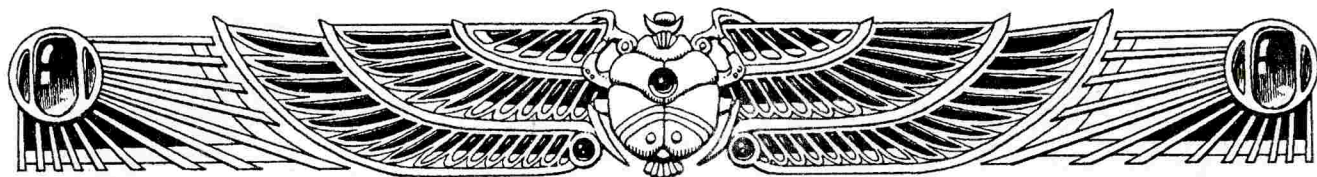
Trudność rzucenia: 6

Trudność utkania: 12/19

Czas działania: 3 + poziom rund

Za pomocą tego zaklęcia Ksenomanta wznosi ścianę czerni o maksymalnych wymiarach 10 na 10 metrów, która zasłania pole widzenia z obu stron. Udany test *rzucania czarów* tworzy ścianę, która może także wchłaniać ataki, które są przez nią przeprowadzane, odsyłając ich siłę do przestrzeni astralnej. Ksenomanta wykonuje test efektu przeciw każdemu atakowi na ścianę. Atak się nie udaje, jeśli jego wynik jest niższy lub równy wynikowi testu efektu. Postacie, przebywające po obu stronach ściany, otrzymują premię +3 do obrony fizycznej przeciwko atakom z drugiej strony. Mur ciemności nie ma postaci fizycznej, więc żywe istoty mogą przez niego bezpiecznie przechodzić.





W proch się obrócisz

Liczba wątków: zmienna **Trudność utkania:** 12/22

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda

Effekt: *moc woli* +11

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Za pomocą tego zaklęcia Ksenomanta może niszczyć grupy ożywionych istot. Wymaga ono utkania jednego wątku dla każdej ofiary. Po utkaniu wszystkich Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów*, którego stopniem trudności jest najwyższa obrona magiczna wśród wybranych ożywieńców. Jeśli test się powiedzie, każda ofiara odnosi obrażenia wyznaczone przez test efektu. W przypadku, gdy obrażenia przekroczą próg życia, dany ożywieniec rozpada się w proch. Czar ten nie działa na bezcielesne duchy splugawionych Dawców Imion ani na Horrory, działa natomiast na ożywione twory Horrorów, takie jak żywotrupy.

ZAKLĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Astralna poświata

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/23

Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda

Effekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala stworzyć jasną poświatę energii w przestrzeni astralnej wokół wybranej osoby lub zwierzęcia. Naraża ono ofiarę na niebezpieczeństwo naznaczenia Znamieniem Horrora, tak jakby właśnie użyła surowej magii (patrz **PZ**, str. 155-156). Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Gry powinien natychmiast przeprowadzić wobec ofiary test spaczenia. Jego stopień jest taki sam jak w przypadku zaklęć kręgu siódmego. Następnie, jeśli ten test się powiedzie, Mistrz Gry wykonuje test Znamienia, także oparty na wartościach zaklęć kręgu siódmego, przeciw obronie magicznej ofiary. Sukces oznacza, że Horror dojrzał ofiarę i ją naznaczył.

Astralny żołądek

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 13/17

Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund

Effekt: *moc woli* +10

Trudność rzucenia: 8

Plotka głosi, że zaklęcie to przywołuje Horrora, co przyczynia się do ogólnej niechęci w stosunku do Ksenomantów, jaką przejawiają mieszkańcy Barsawii. W rzeczywistości czar przyzywa z głębi innych światów uzębioną, otoczoną mackami paszczę – dość dużą, by połknąć trolla. Jeśli test *rzucania czarów* się uda, paszcza atakuje wybrane postacie lub zwierzęta, które znajdują się w zasięgu zaklęcia. Może ona wykonać jeden atak w ciągu danej

rundy walki. Jej stopień ataku odpowiada poziomowi rzucania czarów Ksenomanty, a stopień obrażeń stopniowi efektu czaru. Jeśli w teście ataku *Astralny żołądek* uzyska wyjątkowy sukces, ofiara wielkości trolla (lub mniejsza) zostanie połknięta w całości i w każdej rundzie odnosi obrażenia ustalone ze stopniem efektu. Ucieczka z paszczy wymaga udanego testu Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi testu efektu, przeprowadzonego przez Ksenomantę. Ofiary, które poniosą w niej śmierć, na zawsze znikają w przestrzeni astralnej.

Paszcze można atakować podczas walki. Posiada ona taką samą obronę i próg ran i życia co Ksenomanta, nie ma jednak progu przytomności. Mag musi się skupić, aby utrzymać i ukierunkować to zaklęcie, i nie może w tym czasie podejmować innych czynności. Jeśli coś zakłóci jego koncentrację (na przykład nieudany test równowagi lub utrata przytomności), czar zostaje rozproszony.

Bankiet Dis

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/17

Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni

Effekt: niweluje głód i zmęczenie

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala wybranej osobie dłużej obyć się bez jedzenia, picia i snu; w tym celu poświęca ona testy zdrowienia i żywi się tylko energią magiczną. Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej danej postaci. Upany test oznacza, że czar zaczął działać. Każdy dzień bez jedzenia i wody oraz każda noc bez snu sprawia, że postać traci jeden test zdrowienia. Niezaspokojenie podstawowych potrzeb organizmu nie powoduje żadnych efektów chorobowych ani osłabienia aktywności. Jednakże zmęczenie ani inne obrażenia doznane podczas działania czaru nie przechodzą tak szybko jak w normalnych warunkach.

Bieg maratoński

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/20

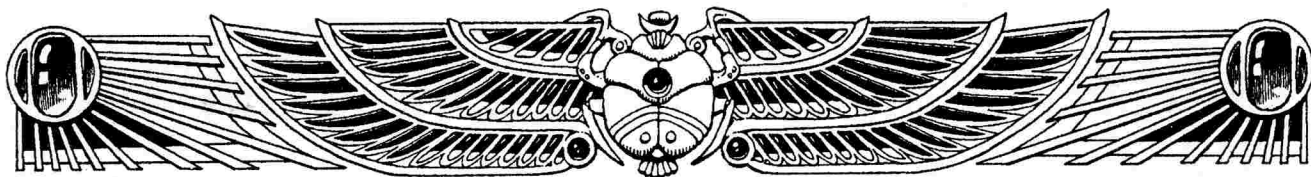
Zasięg: 80 metrów **Czas działania:** 1 + poziom minut

Effekt: zmusza ofiarę do ucieczki

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to przyzywa ducha, który bierze ofiarę we władanie i zmusza ją do szalonego biegu, byle dalej od Ksenomanty. Po udanym teście *rzucania czarów* ofiara ucieka w tym kierunku, który pozwoli jej najłatwiej i najszybciej się oddalić. Dopóki czar działa, kontynuuje ona bieg z maksymalną prędkością. W każdej rundzie może podjąć próbę przezwyciężenia jego skutków, wykonując test *mo-cy woli* o trudności równej wynikowi testu *rzucania czarów*. Jeśli się uda, ofiara odzyskuje panowanie nad sobą.





Duchowy piorun

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 13/23

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: moc woli +12

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to emituje z wyciągniętej dłoni Ksenomanty fioletową wiązkę energii, która może razić pozbawione powłoki fizycznej ofiary i wypaczać ich wzorce. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, aby określić obrażenia. Zakęcie nie działa na Dawców Imion ani twory Horrorów, takie jak żywotrupy, działa natomiast na Horrory i manifestujące się fizycznie duchy. Ksenomanta może użyć tego zakęcia przeciw duchowi w przestrzeni astralnej, o ile widzi go dzięki talentowi *spojrzenie astralne*.

Kościany budyń

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/20

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: zadaje ofierze 6 ran

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Tego czaru można użyć tylko przeciw ofiarom, które mają kości. Aby go rzucić, podczas tkania wątków, Ksenomanta zjada trochę kleistej, gęstej substancji, takiej jak budyń. Następnie przeprowadza test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia kości goleniowe oraz kolana i łokcie ofiary zyskują konsystencję owej substancji. Efekt ten powoduje, że ofiara odnosi 6 ran (ale nie otrzymuje przy tym punktów obrażeń) i pada na ziemię. Dopóki te rany nie zostaną wyleczone, Zręczność i Siła Fizyczna są mniejsze o 6 stopni. W ciągu 2 do 3 godzin od chwili rzucenia zakęcia, kości stopniowo odzyskują dawny kształt i konsystencję. Po upływie tego czasu rany mogą być normalnie leczone.

Kradzież siły

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/23

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut

Efekt: moc woli +4

Trudność rzucenia: 2/obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Aby rzucić to zakęcie, Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym 2. Jeśli test się uda, dłonie maga otacza bladobłękitna aura. Mag może ukraść ofierze Siłę Fizyczną, przeprowadzając udany test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. Ilość tej siły określa test efektu. Jego wynik należy odjąć od stopnia tej cechy u ofiary i dodać Ksenomancie. Zamiast zwiększać swoją Siłę Fizyczną, mag może wykorzystać skradzione punkty do leczenia obrażeń (działa to tak jak testy zdrowienia). Punkty te znikają bowiem, kiedy czar przestanie działać, ale obrażenia pozostają trwale wyleczone.

Przejście przez cień

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 12/24

Zasięg: osobisty **Czas działania:** 3 + poziom rund

Efekt: stworzenie astralnego przejścia

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to pozwala Ksenomancie poruszać się od jednego cienia do drugiego przez przestrzeń astralną. Udanym testem *rzucania czarów* sprawia, że cienie stają „bramami” na obu końcach astralnego „tunelu”. Maksymalna odległość, jaką mag może pokonać między cieniami, wynosi 100 metrów. W przestrzeni astralnej porusza się z normalną szybkością i jest narażony na ataki Horrorów, duchów i różnych magicznych efektów. Bramy-cienie umożliwiają też istotom z przestrzeni astralnej przedostanie się do świata fizycznego. Kiedy Ksenomanta wejdzie do tunelu, a następnie wyjdzie przez bramę po przeciwnej stronie, zakęcie ulegnie rozproszeniu. Jeśli z jakiegoś powodu mag nie dotrze do wyjścia przed upływem czasu działania czaru, zostaje uwięziony w przestrzeni astralnej. Może się wtedy wydostać innymi sposobami (patrz *Przestrzeń astralna*, str. 60 *Magii: księgi wiedzy tajemnej*).

Przekazanie obrażeń

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 13/20

Zasięg: osobisty **Czas działania:** 3 rundy

Efekt: pozwala Ksenomancie przenieść odniesione obrażenia na inną postać

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zakęcie to umożliwia Ksenomancie przeniesienie obrażeń odniesionych w walce i podobnych niebezpiecznych sytuacjach na inną postać. Mag nie może przy tym obniżyć własnej obrony magicznej. Po udanym teście *rzucania czarów*, podejmuje on próbę przeniesienia wszystkich obrażeń, jakich dozna przez następne 3 rundy. W tym celu musi przeprowadzić drugi test *rzucania czarów*, ze stopniem trudności równym obronie magicznej ofiary, znajdującej się w zasięgu jego wzroku. Przed tymi obrażeniami nie chroni żaden pancerz. Są one jednak odpowiednio zmniejszone jeszcze przed przeniesieniem przez pancerz samego Ksenomanty. Zakęcie to jest odpowiednikiem mocy Horrorów o tej samej nazwie (patrz *PZ*, str. 292).

Zamrożenie

Liczba wątków: 8 **Trudność utkania:** 10/20

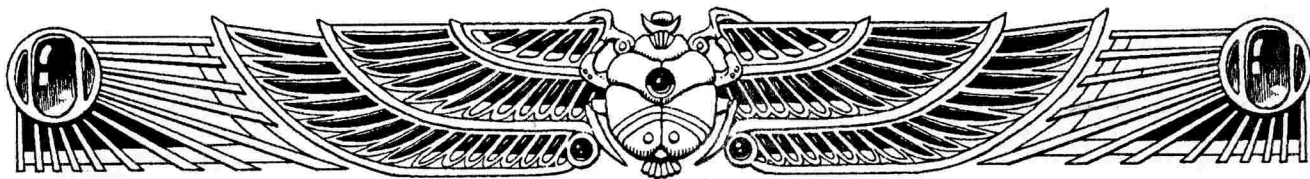
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom miesięcy

Efekt: przechowanie substancji organicznej

Trudność rzucenia: 8

Ksenomanci stosują to rytualne zakęcie, by zapobiec gnicciu zwłok i jedzenia, podczas gdy są zajęci innymi doświadczeniami lub podróżują do odległych krain. Utkanie każdego z wątków trwa godzinę. Wszystkie przedmioty, które





mają zostać objęte działaniem zaklęcia, muszą znajdować się w obrębie kościanego kręgu (patrz **PZ**, str. 175). Ksenomanta opisuje każdy przedmiot i przyska na niego wodą. Obszar działania czaru ma wymiary 3 na 3 metry.

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że przedmioty zgromadzone w kościanym kręgu nie będą gnić ani psuć się przez czas działania zaklęcia. Po jego rzuceniu można już zabrać je z kręgu. Jednakże zaklętego jedzenia nie można zjeść, zanim czar nie przestanie działać lub nie zostanie rozproszony.

ZAKLĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Astralna klinga

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 6 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie sprawia, że biała broń może zostać użyta w przestrzeni astralnej. Ksenomanta dotyka jej i przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej broni lub osoby, która ją nosi (należy wziąć pod uwagę wyższą z tych wartości). W przypadku powodzenia przychodzi kolej na test efektu, stopniem trudności którego jest suma stopnia obrażeń broni i Siły Fizycznej jej właściciela. Jeśli stopień tego testu efektu jest wyższy niż stopień obrażeń broni, może ona zadawać standardowe obrażenia ofiarom w przestrzeni astralnej, jest natomiast nieskuteczna w świecie fizycznym.

Pancerz fizyczny nie daje żadnego zabezpieczenia przed *Astralną klingą*, ale pancerz duchowy zmniejsza zadawane przez nią obrażenia. Według standardowych reguł postać posługująca się owym orężem musi używać talentu *broń białą*, a także widzieć ofiarę. Najczęściej oznacza to konieczność posiadania talentu *spojrzenia astralnego* bądź podobnej umiejętności.

Chudnięcie

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 11/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom miesięcy
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Na skutek tego zaklęcia ofiara zaczyna marnieć, co może ostatecznie doprowadzić do jej śmierci. Aby je rzucić, Ksenomanta musi dotknąć ofiary, wyrzec okrutną przepowiednię i wykonać test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia należy przeprowadzić test efektu i zapisać jego wynik. W ciągu miesiąca ofiara traci na wadze jeden kilogram na każde 3 punkty efektu (zaokrąglając w dół). Proces ten postępuje, dopóki czar nie przestanie działać lub nie zostanie rozproszony (albo do śmierci ofiary).

Postać, której waga spada poniżej połowy średniej dla jej rasy, czuje się słabo, a od jej akcji należy odjąć 3 stopnie. Jeśli waga spada poniżej jednej czwartej przeciętnej, postać zaczyna odnosić obrażenia wyznaczone przez test efektu (co miesiąc), przy czym utrata wagi nadal postępuje.

Zaklęcie to można rozproszyć tylko za pomocą talentów lub czarów, które działają na kłutwy.

Kula ciszy

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 14/20
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 2 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: 6

Ksenomanta rozbija o ziemię szklany lub kryształowy paciorek albo inny twardy przedmiot w miejscu, które ma zostać objęte działaniem zaklęcia. W przypadku powodzenia testu *rzucania czarów* zaklęcie tworzy sferę o średnicy do 7 metrów, w obrębie której nie słychać żadnych dźwięków. Uniemożliwia to werbalną komunikację, a także rzucanie czarów, które wymagają mówienia. Talenty oparte na dźwięku, takie jak *okrzyk bojowy* czy *pieśń uczuć*, są także poddane działaniu zaklęcia, ale mogą je rozproszyć, jeśli wynik testu talentu okaże się przynajmniej równy wynikowi test efektu.

Mur z kości

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: stworzenie ściany z kości
Trudność rzucenia: 7

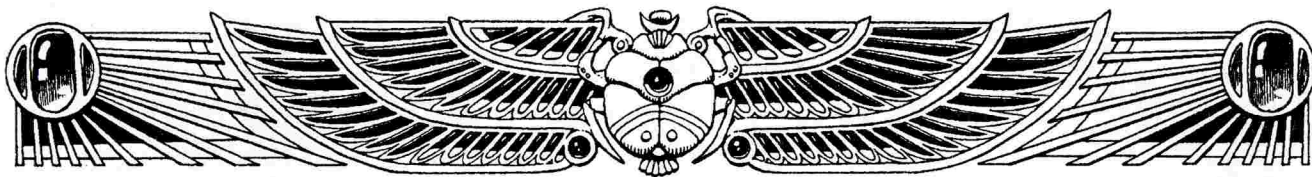
Zaklęcie to można rzucić tylko na otwartej przestrzeni. Podczas tkania wątków Ksenomanta rysuje na ziemi linię, a następnie wykonuje test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia wzdłuż linii wyrasta kościany mur o wysokości 10 metrów i maksymalnej długości 100 metrów. Każda część muru o wymiarach 3 na 3 metry ma pancerz fizyczny o wartości 8 i próg uszkodzeń 40 (patrz **Bariera i budowle**, str. 209 **PZ**).

Odwiedziny śmierci

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 11/24
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom dni
Efekt: ujemny modyfikator do akcji ofiary
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala Ksenomancie wywołać u ofiary wizję jej własnej śmierci. W przypadku powodzenia testu *rzucania czarów*, ofiara widzi przez chwilę swoją potworną, bolesną śmierć. Doświadczenie to budzi jej niepokój i powoduje dezorientację. Szczegóły dotyczące wizji określa Ksenomanta.





Po rzuceniu zaklęcia mag wykonuje test efektu i porównuje jego wynik z obroną magiczną ofiary, posługując się **Tabelą wyników testów** (str. 246 **PZ**). Każdy kolejny poziom osiągniętego sukcesu powoduje nałożenie na stopień akcji ofiary ujemnego modyfikatora -1. Przeciętny sukces oznacza modyfikator -1, duży sukces -2 i tak dalej.

ZAKLĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Cicha ciemność

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 15/22
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +8
Trudność rzucenia: 6

Zaklęcie to stanowi połączenie skutków *Kuli ciszy* (str. 35) i *Nieprzeniknionego mroku* (str. 175 **PZ**). Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta tworzy sferę zupełnej ciszy i ciemności w promieniu 10 metrów od siebie. Następnie wykonuje test efektu i zapisuje wynik. Postacie, przebywające w tym obszarze, nie widzą ani nie słyszą. Z powodu dezorientacji otrzymują modyfikator -8 do wszystkich akcji. Ksenomanta jest odporny na efekty zaklęcia i może działać normalnie. Czary i talenty, wykorzystujące dźwięk i światło, takie jak *okrzyk bojowy* czy moce Świetlistych, mogą rozproszyć kulę, o ile wynik testu talentu będzie wyższy niż wynik testu efektu zaklęcia.

Fala pustki

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 15/22
Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +13
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ten przerażający czar tworzy falę mętnej ciemności, w której można dostrzec ledwie widoczny ruch cierpiących duchów. Fala ma 10 metrów szerokości i rozchodzi się na odległość 100 metrów od maga niczym morderczy opar. Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje wynik z obroną magiczną wszystkich ofiar, znajdujących się na drodze fali. Jeśli okaże się on wyższy, ofiara odnosi obrażenia wyznaczone przez test efektu. W przeciwnym wypadku fala przepływa nad ofiarą, która odczuwa jedynie lekki chłód.

Mistyczne naczynie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 15/23
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom godzin
Efekt: *moc woli* +10
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie stworzyli Ksenomanci, którzy musieli ukryć się przed Horrorami (a czasem przed innymi Dawcami Imion). Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej wybranego Dawcy Imion. Po

udanym teście może na czas działania czaru umieścić swoją duchową esencję w tym „żywym naczyniu”. Zgoda „naczynia” na taki zabieg znacznie ułatwia rzucenie zaklęcia. W przypadku braku zgody mag musi uzyskać przynajmniej duży sukces w teście *rzucania czarów*.

Kiedy zaklęcie działa, Ksenomanta nie może używać swoich talentów ani umiejętności, ale zarazem nie daje się wykryć jako adept lub mag za pomocą astralnego odczuwania (patrz **Astralne odczuwanie**, str. 73 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). Ukazuje się jedynie jako zwyczajny Dawca Imion. Naczynie posiada delikatną aurę magiczną, wykrywalną jedynie w przypadku, gdy test odczuwania astralnego przekracza wynik testu efektu, wykonanego przez Ksenomantę.

Ksenomanta może odzyskać umiejętności i przerwać działanie zaklęcia w dowolnej chwili, po prostu dotykając naczynia. Jeśli naczynie umrze albo stanie się ofiarą czaru *Rozproszenie magii*, zaklęcie zostaje rozproszone, a Ksenomanta powraca do normalnej postaci i odzyskuje wszystkie umiejętności.

Zniszczenie magii

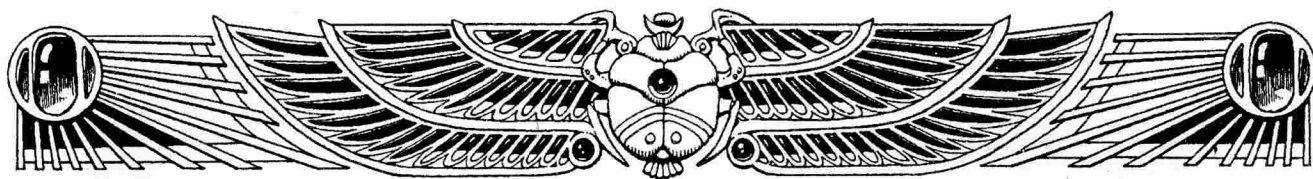
Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Ten czar pozwala na zniszczenie dowolnej magicznej siły lub wzorca, poczynając od utrwalonego zaklęcia, a kończąc na prawdziwym wzorcu Dawcy Imion. Po utkaniu wątków Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli cel to talent lub inna umiejętność, stopniem trudności testu jest obrona magiczna. Jeżeli zaklęcie, stopniem trudności jest jego krąg. W przypadku powodzenia mag przeprowadza test efektu. W przypadku zaklęcia wynik musi być przynajmniej równy trudności jego rozproszenia. Gdy chodzi o talent bądź inną umiejętność, należy porównać wynik ze stopniem tej umiejętności. Jeśli porównanie wypadnie korzystnie (wynik testu równy przynajmniej stopniowi umiejętności), nie może ona zostać użyta ponownie, dopóki dana postać nie poświęci testu zdrowienia w celu jej przywrócenia.

Zaklęcie to można stosować także przeciwko istotom astralnym, postaciom przebywającym w przestrzeni astralnej oraz innym jej mieszkańcom, takim jak duchy i Horrorzy. W takim przypadku stopień trudności testu *rzucania czarów* wyznacza obrona magiczna ofiary. Jeśli ten test się uda, ofiara odnosi obrażenia równe wynikowi testu efektu. Chroni przed nimi pancerz duchowy.

Powyższy czar odpowiada mocy Horrorów *Zniszczenie magii*.





ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO

Astralne cięcie

Liczba wątków: 5 Trudność utkania: 13/26

Zasięg: 80 metrów Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* +15

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Ksenomancie atakować postacie z przestrzeni astralnej. Działa podobnie do mocy astralnego cięcia, którą włada Horror Chantrel. Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli uzyska przynajmniej ogromny sukces (przebiecie pancerza), zaklęcie rozcina ofiarę od wewnątrz. Mag przeprowadza test efektu, który określa obrażenia. Nie chroni przed nimi żaden pancerz. Oprócz normalnych obrażeń spowodowanych przez czar postać odnosi 5 ran. Podobno *Astralne cięcie* stworzył Ksenomanta, który widział, jak Horror Chantrel używa swojej potwornej mocy.

Burza duchów

Liczba wątków: 4 Trudność utkania: 16/23

Zasięg: 25 metrów Czas działania: poziom rund

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: 10

To zaklęcie pozwala zgromadzić mniejsze duchy sprzymierzone, które będą atakować ofiarę w obrębie jego zasięgu. Poziom sukcesu testu *rzucania czarów* określa liczbę duchów. Przeciętny sukces przywołuje 2 duchy, duży sukces – 4, ogromny sukces – 6, a wyjątkowy sukces – aż 8.

Mogą one przeprowadzać ataki na obszarze o wymiarach 3 na 3 metry, znajdującym się w odległości nie większej niż 25 metrów od Ksenomanty. Poczynając od rundy następującej po rzuceniu zaklęcia, duchy atakują wszystkie ofiary przebywające na tym obszarze, włącznie z samym Ksenomantą i jego przyjaciółmi. Czynią to, przenikając przez ciało ofiary, co powoduje ogromny ból fizyczny. Stopień obrażeń odpowiada stopniowi efektu czaru. Pancerz duchowy chroni przed tymi obrażeniami. Przywołane duchy nie posiadają mocy ani karmy. Nie słuchają rozkazów, nawet jeśli wydaje je Ksenomanta. Można je atakować, ale nie można ich odesłać. Postać, która pokona je w walce, otrzymuje punkty legend.

DUCHY BURZY

ZR: 8 SF: 7

PER: 8 SW: 8

Inicjatywa: 9

Liczba ataków: 1

Atak: 9

Obrażenia: –

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

ŻYW: 8

CHA: 7

Obrona fizyczna: 15

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 10

Pancerz duchowy: 5

Testy zdrowienia na dzień: 4

Efekt: –

Próg życia: 46

Próg ran: 13

Próg przytomności: 39

Punkty legend: 300

Ekwipunek: –

Łup: –

Zachowanie równowagi: 8

Szybkość w walce: 120

Pełna szybkość: 240

Uwięzienie duszy

Liczba wątków: 6

Trudność utkania: 13/23

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom godzin

Efekt: zamyka duszę zmarłego w jego ciele

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Ksenomancie uwięzić na krótki czas ducha Dawcy Imion w jego martwym ciele. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary (ta wartość nie zmienia się po śmierci). W przypadku powodzenia testu czar przedłuża okres, w ciągu którego ofiarę można ocalić od śmierci dzięki magicznym przedmiotom, takim jak eliksir ostatniej szansy (patrz PZ, str. 258). Okres ten zostaje przedłużony o tyle godzin, ile wynosi poziom *rzucania czarów* Ksenomanty. Zaklęcie można rzucić tylko na postacie, które zginęły maksymalnie przed tyłoma właśnie godzinami.

ZAKŁĘCIE KRĘGU JEDENASTEGO

Pozory życia

Liczba wątków: 7

Trudność utkania: 19/25

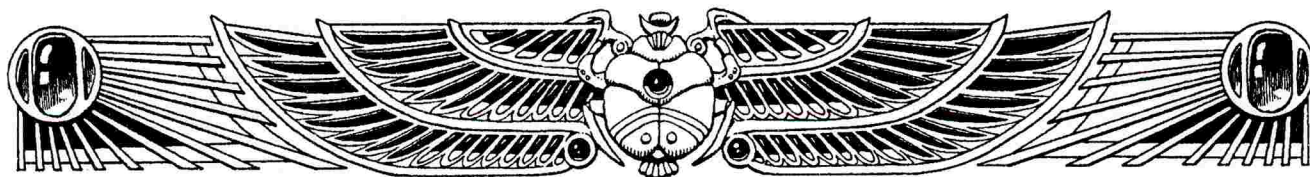
Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom lat

Efekt: przywrócenie do pozornego życia

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary





To zaklęcie, podobnie jak nosząca tę samą nazwę moc Horrorów, pozwala tchnąć w zwłoki pozorne życie. Działa ono na osoby martwe najwyżej od roku i jednego dnia. Utkanie każdego z wątków zajmuje jeden dzień. W tym czasie Ksenomanta musi pozostawać w promieniu 100 metrów od wybranego ciała. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej zwłok. Udany test oznacza, że trup ożywa na czas działania zaklęcia. *Pozory życia* działają tak samo jak moc Horrorów o tej samej nazwie (str. 292 PZ).

ZAKLĘCIA KRĘGU DWUNASTEGO

Stworzenie kukieł

Liczba wątków: 7 **Trudność utkania:** 20/29
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom lat
Efekt: tworzy kukły

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To zaklęcie umożliwia Ksenomancie stworzenie kukieł, czyli ruchomych figur ze słomy, wosku, kamienia i stali. Zostało wymyślone przez therańskich magów w mieście Parlainth podczas Pogromu. Przed jego rzuceniem Ksenomanta musi sporządzić figury, które mają być zaklęte. Następnie przychodzi kolej na wątki (na utkanie jednego potrzeba miesiąca). Po utkaniu wszystkich wątków Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej kukieł, które chce stworzyć. Jeśli rzuca zaklęcie jednocześnie na kilka figur tego samego rodzaju, stopień trudności jest równy obronie magicznej jednej kukły plus liczba dodatkowych kukieł (nie licząc pierwszej). Na przykład stopień trudności stworzenia pięciu słomianych kukieł wyniesie 7: 3 (obrona magiczna figury ze słomy) plus 4 (jeden punkt za każdą „nadprogramową” kukłę).

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że kukły zaczynają się poruszać i można nimi normalnie kierować za pośrednictwem magii wątków. Zaklęcie nie może stworzyć Nazwanych kukieł, takich jak te, które toczą niekończące się bitwy w regionie Parlainth, zwanym strefą wojny.

Jeśli to zaklęcie zostaje wprowadzone do kampanii, postacie mogą je znaleźć jedynie w ruinach Parlainth, szczególnie w Zachodnich Katakumbach.

Wypaczenie uczuć

Liczba wątków: 10 **Trudność utkania:** 23/29
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 + poziom dni
Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Ksenomancie wypaczać uczucia ofiary w podobny sposób, jak moc o tej samej nazwie, której używa Horror Joie. Mag wykonuje test *rzucania*

czarów i porównuje wynik z obroną magiczną ofiary, posługując się **Tabelą wyników testów** (str. 246 PZ). Udany test oznacza, że Ksenomanta może według swojego życzenia zmieniać myśli i uczucia ofiary. Mistrz Gry określa, na ile efekt ten jest poważny, opierając się na poziomie osiągniętego sukcesu. Na przykład przeciętny sukces umożliwi przekształcenie silnego gniewu w przywiązanie, podczas gdy przemiana nienawiści w euforię może wymagać wyjątkowego sukcesu. Mistrz Gry określa efekt zaklęcia zależnie od okoliczności. Kiedy czar przestaje działać, ofiara pamięta wszystko, czego doświadczyła, gdy była pod jego wpływem. Znane są przypadki, kiedy osoby, na których kilkakrotnie zastosowano *Wypaczenie uczuć*, popadały w obłęd.

ZAKLĘCIA KRĘGU TRZYNASTEGO

Wieczna młodość

Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 17/31
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom lat
Efekt: powstrzymuje proces starzenia się
Trudność rzucenia: 12

To potężne zaklęcie sprawia, że Ksenomanta przestaje się starzeć, oszukując śmierć. Jest to rytuał i utkanie każdego z wątków zajmuje godzinę i kosztuje jeden punkt trwałych obrażeń. Następny etap to test *rzucania czarów*. Jeśli się uda, Ksenomanta nie starzeje się przez czas działania czaru. Zaklęcie można rzucić ponownie, zanim ten czas upłynie i w ten sposób przedłużać sobie życie w nieskończoność.

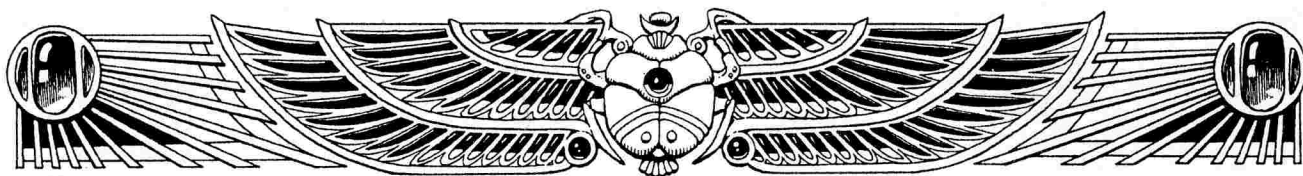
Ze względu na obrażenia odnoszone podczas rzucania tego czaru, Ksenomanci, którzy w ten sposób przedłużają sobie życie, często stosują magię śmierci (patrz str. 16 **Maggi: księgi wiedzy tajemnej**) i w ten sposób zapewniają sobie niezbędne punkty trwałych obrażeń. W przeciwnym wypadku stają się coraz słabsi. Nieudana próba rzucenia tego zaklęcia niweluje efekty wszystkich poprzednich zastosowań *Wiecznej młodości*, a to oznacza, że Ksenomanta w jednej chwili starzeje się o wszystkie „przełożone” lata. Jeśli przekroczył naturalny czas swojego życia, obraca się w proch.

Wymazanie Znamienia Horrora

Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 17/22
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 1 runda
Efekt: usuwa Znamię Horrora
Trudność rzucenia: patrz opis

To rytualne zaklęcie pozwala Ksenomancie usunąć wybranej osobie Znamię Horrora. Po pierwsze, mag musi wyczuć znamie za pomocą jakiegś formy astralnego odczuwania. Po drugie, potrzebuje jednego z przedmiotów wzorca





danej postaci. Przedmiot wzorca grupy (str. 52 **Księgi wiedzy**) nie wystarczy. Wplecenie każdego z wątków zaklęcia we wzorec trwa godzinę. Po utkaniu ostatniego z nich Ksenomanta przeprowadza test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej Horrora, który naznaczył postać. Udany test oznacza, że znamię zostało wymazane z jej wzorca – co może zaalarmować danego Horrora. Aby stwierdzić, czy tak się stało, należy wykonać test Znamienia o trudności równej wynikowi testu *rzucania czarów*. Sukces tego testu to znak, że Horror wyczuł usunięcie Znamienia i może podjąć odpowiednie działania (określa je Mistrz Gry).

ZAKLĘCIE KRĘGU CZTERNASTEGO

Wezwanie armii zgnilizny

Liczba wątków: 8 **Trudność utkania:** 21/29

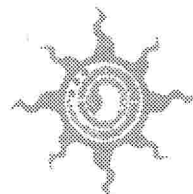
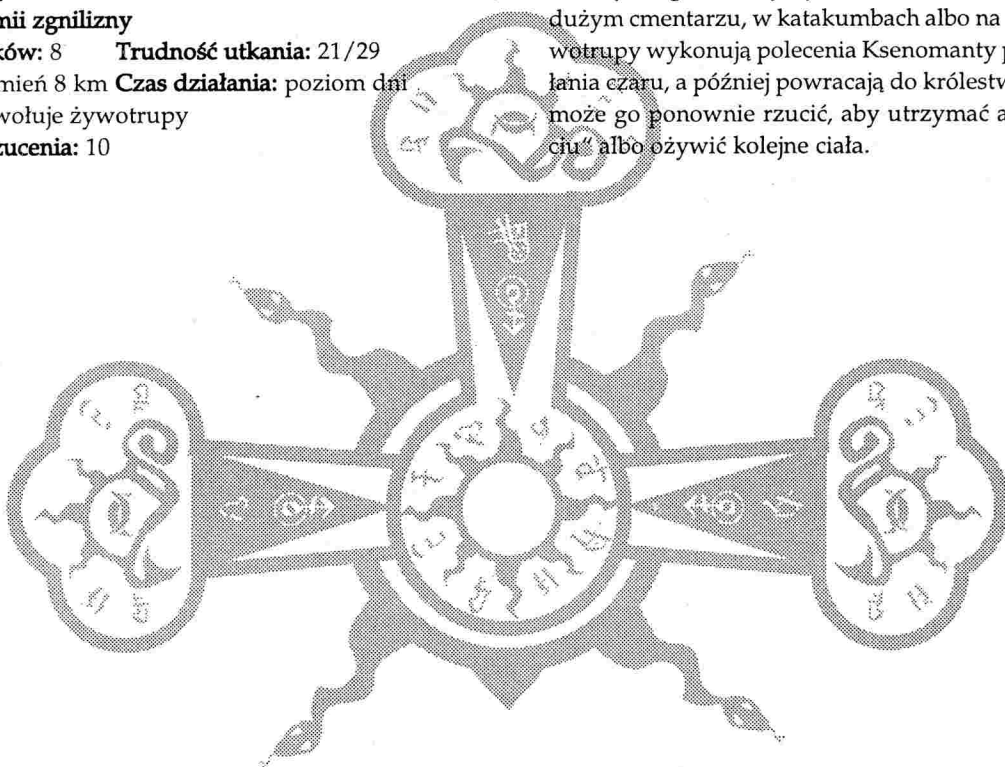
Zasięg: promień 8 km **Czas działania:** poziom dni

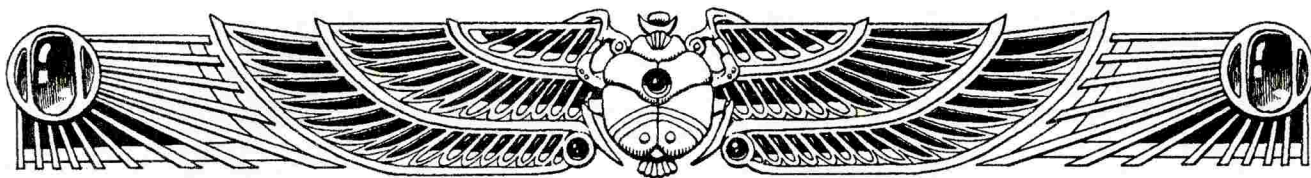
Efekt: przywołuje żywotrupy

Trudność rzucenia: 10

To rytualne zaklęcie należy rzucić wewnątrz kościanego kręgu (patrz **PZ**, str. 176). Podczas tkania każdego z wątków (co zajmuje godzinę), Ksenomanta wylewa na ziemię krew ofiary. Może nią być zwierzę, ale magowie często odprawiają ten rytuał przy użyciu magii śmierci (patrz str. 15 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**) i ofiar z Dawców Imion.

Po utkaniu ostatniego z wątków, Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia, wszystkie trupy Dawców Imion w promieniu 8 kilometrów od maga powstają jako posłuszne mu żywotrupy. Czar ten może okazać się przerażająco skuteczny, jeśli zostanie rzucony w miejscu, gdzie znajduje się wiele zwłok, na przykład na dużym cmentarzu, w katakumbach albo na polu bitwy. Żywotrupy wykonują polecenia Ksenomanty przez czas działania czaru, a później powracają do królestwa śmierci. Mag może go ponownie rzucić, aby utrzymać armię przy „życiu” albo ożywić kolejne ciała.





ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIÓŁÓW

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIERWSZEGO

Księżycowy blask

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/10
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: światło
Trudność rzucenia: 4

To zaklęcie tworzy delikatny poblask, rozświetlający obszar o promieniu 10 metrów wokół punktu, który wskaże rzucający. Punkt ten może znajdować się w odległości maksymalnie 10 metrów od maga. Światło jest na tyle jasne, że pozwala widzieć najbliższe otoczenie w nocy bądź w zupełnej ciemności. Można je porównać do blasku pochodni. Nie da się przy nim przez dłuższy czas czytać ani wykonywać czynności, które wymagają precyzji.

Oczyszczenie ziemi

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 5/13
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: oczyszczenie gleby
Trudność rzucenia: 5 (patrz opis)

Zaklęcie usuwa z gleby zanieczyszczenia i obce ciała, które uniemożliwiają wzrost roślin. Można je rzucić na dowolny obszar o powierzchni 10 metrów kwadratowych. Drobne zanieczyszczenia po prostu znikają, większe zostają „wyrzucone” na powierzchnię, skąd można pozbierać je rękami. Aby oczyścić zatrutą ziemię, wynik testu *rzucania czarów* musi być przynajmniej równy obronie magicznej materii, stwora lub Horrora, który ją zatruił (należy wybrać najwyższą z tych wartości).

Powietrzna zbroja

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/10
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: pancerz +3, +3 stopnie do odporności na wyczerpanie z gorąca
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów dmucha na tę część ciała ofiary, które mają być okryte zbroją. Po udanym teście *rzucania czarów* pod ubranie ofiary wpływa strumień powietrza, zapewniający zarówno osłonę, jak i wentylację ciała. Zaklęcie zwiększa o 3 pancerz fizyczny osoby, na którą zostało rzucone;

dodaje też 3 stopnie przy testach odporności na wysoką temperaturę. *Powietrzna zbroja* jest szczególnie popularna w okolicach Morza Śmierci.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DRUGIEGO

Falujący płaszcz

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

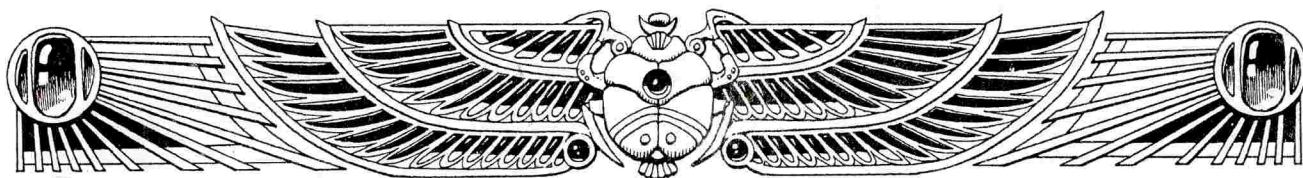
Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiołów musi odrzucić włosy (w przypadku t'skranga – grzebień) na plecy i potrząsnąć głową. Po udanym teście *rzucania czarów* zaklęcie porusza powietrze za osobą, na którą zostało rzucone, powodując falowanie jej włosów lub płaszcza. Pozwala to delikwentowi na użycie stopnia efektu zaklęcia jako odpowiednika talentu *pierwszego wrażenia* (str. 105, **PZ**). Postacie, które posiadają już ten talent, otrzymują premię w wysokości +5 do jego stopnia. *Falujący płaszcz* można stosować tylko na osobach, które noszą płaszcz lub mają włosy przynajmniej do ramion (w przypadku tego zaklęcia grzebień t'skranga traktuje się jak długie włosy).

Mały zabójca

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: przyzwanie jadowitego stworzenia
Trudność rzucenia: 6

Nisko zawodząc i wykonując powolne, falujące ruchy dłoni, Mistrz Żywiołów może przywołać małe jadowite stworzenie, takie jak pajak, wąż lub skorpion, żeby zaatakowało ofiarę zaklęcia. Stworzenie pojawia się po udanym teście *rzucania czarów*. Niezależnie od gatunku jego stopień ataku i obrażeń wynosi 8 – tyle samo co obrona magiczna jadu, który zaczyna działać natychmiast (czas działania – 4 rundy). Stworzenie nie przebije pancerza, będzie starało się jednak osiągnąć odkrytych partii ciała. Po udanym ataku lub zakończeniu działania czaru mały zabójca znika. Jego fizyczna obrona wynosi 8, obrona magiczna i społeczna są takie jak Mistrza Żywiołów, a próg życia to 10.





Powietrzny materac

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 10 godzin
Efekt: stworzenie powietrznej poduszki
Trudność rzucenia: 5

Zaklęcie pozwala stworzyć materac powietrza o właściwościach leczniczych. Przygotowując się do jego rzucenia, Mistrz Żywiołów spina cztery rogi koca, używając czegoś pochodzącego z czterech pozostałych żywiołów: gałęzi drzewa, kamieni, ziemi itp. Później, tkając wątek, dmucha w zaciśniętą pięść, tak jakby nadymał balon i przeprowadza test rzucania czarów. Jeśli test się powiedzie, pod kocem formuje się poduszka z powietrza, która zmienia go w wygodny materac o grubości 30 centymetrów. Materac pozostaje „nadmuchany” przez cały czas działania czaru, chyba że ktoś wcześniej poruszy lub zniszczy koc.

Postać, która prześpi na materacu 8 godzin bez przerwy, otrzymuje premię w postaci +2 stopni do testu zdrowienia, o ile test ten zostanie przeprowadzony w ciągu godziny po przebudzeniu.

Wierzbowa tarcza

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 6/14
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom rund
Efekt: dodaje +6 do progu zniszczenia tarczy, +1 do wartości pancerza fizycznego/duchowego
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów rzuca to zaklęcie na niemagiczną tarczę, wykonując test rzucania czarów o trudności równej jej magicznej obronie (zazwyczaj 2). Jeśli test się powiedzie, z tarczy wyrastają korzenie i liście. Nabiera ona sprężystości wierzby, zachowując zarazem swoje zwykłe właściwości. Przez czas działania zaklęcia próg zniszczenia tarczy zwiększa się o 6 (patrz PZ, str. 201), a pancerz fizyczny i duchowy o 1.

Zmysł myśliwego

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/14
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: moc woli +5
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów lub wybranej przez niego osobie wyczuwać znajdujące się w pobliżu zwierzęta i w przybliżeniu określać ich gatunek. W tym celu dotyka on swoich (lub wybranej osoby) oczu, uszu i nosa wodą bądź ziemią z obszaru, na którym rzuca zaklęcie. Jeśli test rzucania czarów się powiedzie, Mistrz Żywiołów przeprowadza test efektu i porównuje jego wynik z obroną magiczną dowolnego zwierzęcia w promieniu 25 metrów od niego. Gdy i ten test się uda, ofiara wie, jakie zwierzęta są w pobliżu i potrafi w przybliżeniu określić miejsce,

w którym się znajdują. Zaklęcie nie wykrywa Dawców Imion, ożywieńców, Horrorów ani ich konstruktów, wykrywa natomiast zwierzęta obdarzone magicznymi mocami.

ZAKLĘCIA KRĘGU TRZECIEGO

Błyskawica

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/15
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: moc woli +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Błyskawica pozwala Mistrzowi Żywiołów razić ofiary piorunami. Jeśli test rzucania czarów się powiedzie, obrażenia trafionego Błyskawicą są równe wynikowi testu efektu. Chroni przed nimi jednak zbroja, jeśli nie jest wykonana z metalu.

Bujny wzrost

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** 1 runda
Efekt: przyspieszenie wzrostu roślin
Trudność rzucenia: 8

To zaklęcie pozwala przyspieszyć wzrost roślin na obszarze jednego metra kwadratowego. Aby je rzucić, Mistrz Żywiołów musi spryskać obszar odrobiną wody, a następnie przeprowadzić test rzucania czarów. Jeśli test się powiedzie, rośliny tam rosnące zyskują w ciągu następnych 10 sekund (rundy) dziesięciodniową wartość lub wzrost. Kiedy czar przestaje działać, rośliny znów zaczynają rozwijać się w normalnym tempie, ale nie wracają do dawnych rozmiarów.

Chmura dymu

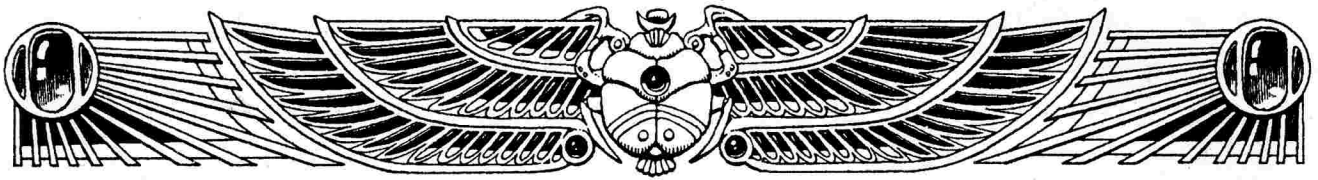
Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/15
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 8 + poziom rund
Efekt: akcje -5
Trudność rzucenia: 6

Mistrz Żywiołów musi posiadać źródło ognia wielkości co najmniej pochodni. Po udanym teście rzucania czarów z płomienia wydobywa się gęsty obłok czarnego dymu, który szybko się rozprzestrzenia w promieniu maksymalnie 10 metrów. W tym dymie Mistrz Żywiołów widzi i działa normalnie, ale wszyscy pozostali krztuszą się i tracą zdolność widzenia, przez co stopień ich akcji spada o 5. Skutki te może zniwelować dowolne zaklęcie wywołujące wiatr, które rozwiewa dym w ciągu 1 rundy.

Obronny wiatr

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 8/15
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: moc woli +8
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary





Zakłęcie to działa w podobny sposób jak talent unik – tworzy wokół rzucającego „mur” wietrznych wirów, który wystarcza do obrony przed fizycznym atakiem. Mistrz Żywiołów przeprowadza test rzucania czarów o trudności równej swej obronie magicznej. Jeśli się on powiedzie, przychodzi kolej na test efektu. Jeżeli jego wynik jest przynajmniej równy wynikowi testu ataku fizycznego, atak okazuje się nieudany. W przeciwnym przypadku Mistrz Żywiołów ponosi normalne obrażenia. Obronny wiatr nie powstrzymuje ataków, przed którymi nie broni zwykła zbroja, takich jak niektóre czary czy moce stworów. Zaklęcia można używać wielokrotnie w ciągu jednej rundy walki.

Palce wiatru

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/15
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: 6

Zakłęcie to tworzy parę niewidzialnych dłoni, dzięki którym można podnosić przedmioty i posługiwać się nimi. Patrzącym wydaje się, że dokonuje tego lekki wietrzyk. Po udanym teście rzucania czarów Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu. Jego wynik staje się wartością cech (ale nie stopnia) Siły Fizycznej i Zręczności niewidzialnych dłoni, która nie może być wyższa niż 30. Dłonie mogą dosięgnąć wszystkiego, co widzi Mistrz Żywiołów w zasięgu zaklęcia.

Rdza

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** –/15
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: odejmuje 5 od poziomu obrażeń/wartości pancerza (patrz opis)
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów rozchlapuje trochę wody na przedmiot wykonany z żelaza lub stali. Jeśli wynik testu rzucania czarów jest przynajmniej równy obronie magicznej przedmiotu lub jego posiadacza (liczy się wyższa z tych wartości), przedmiot ów rdzewieje. Jeżeli jest to broń, należy odjąć 5 od stopnia powodowanych przez nią obrażeń. Jeśli metalowy pancerz, jego wartość zmniejsza się o 5. W przypadku, gdy stopień obrażeń lub wartość pancerza spadną do zera, przedmiot rozpada się w pył. Jeśli tak się nie stanie, może go naprawić Zbrojmistrz, używając *przekucia ostrza* lub *przekucia pancerza*. Żeby mu się powiodło, wynikiem testu musi być przynajmniej duży sukces przy stopniu trudności równym normalnej wartości pancerza lub stopniowi obrażeń naprawianego przedmiotu.

Mistrz Żywiołów rzuca zakłęcie Rdzy na ulubiony miecz Thoma Mieczotwórcy o stopniu obrażeń 9. Test rzucania czarów jest udany, więc zakłęcie zmniejsza stopień obrażeń powodowanych przez miecz do 4. Kiedy Thom próbuje naprawić miecz, musi wykonać test o stopniu trudności 9, bo tyle wynosił początkowy stopień obrażeń.

Słoneczny blask

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/15
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: jasne światło
Trudność rzucenia: 6

Zakłęcie to tworzy światło o jasności porównywalnej ze światłem dziennym, świecące w promieniu 10 metrów od rzucającego. Należy je traktować jak normalny blask słoneczny, nawet jeśli zakłęcie zostaje zastosowane w nocy lub wewnątrz budynku. Działa więc ono na magiczne stworzenia, którym szkodzą promienie słońca, nie czyni natomiast nic złego Horrorom ani innym istotom, które są na nie odporne.

Uziemienie

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 4/12
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom minut
Efekt: dodaje 12 do pancerza przeciw atakom elektrycznym, unieruchamia Mistrza Żywiołów
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

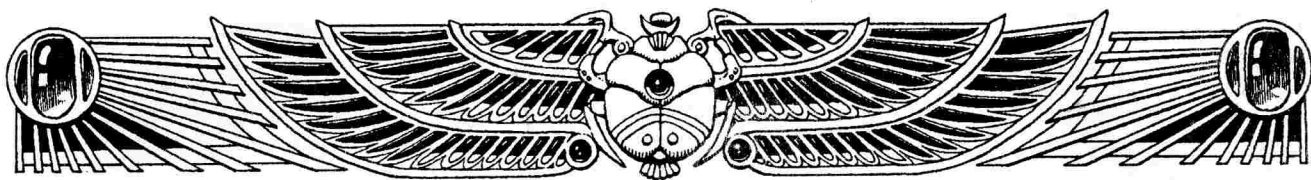
Zarówno Mistrz Żywiołów, jak i osoba, na którą rzuca zakłęcie, muszą stać na ziemi. Mistrz Żywiołów popycha tę osobę i zmusza ją do napięcia mięśni. Następnie wykonuje test rzucania czarów. Jeśli ten się powiedzie, następuje zwiększenie pancerza fizycznego o 12 przeciwko wszystkim efektom elektrycznym (takim jak rozdwojony piorun jaszczurów błyskawic – patrz **PZ**, str. 298). Osoba, na którą rzucono *Uziemienie*, nie może stracić kontaktu z podłożem, co zmniejsza jej szybkość – także w walce – o połowę.

Efektem ubocznym zaklęcia jest fakt, że nie można odebrać osoby, na którą je rzucono, od ziemi. Daje to premię +6 do testów równowagi. Postacie używające talentów lub zaklęć, mających na celu przemieszczenie bądź uniesienie ofiary, takich jak *potężny rzut* (str. 59) czy *Lewitacja* (str. 160, **PZ**), muszą w teście uzyskać przynajmniej duży sukces.

Zasilenie ognia

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** –/15
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 4





Zaklęcie to powoduje chwilowe pęknięcie w płaszczyźnie żywiołu ognia i pozwala zwiększyć intensywność ognia z dowolnego źródła w zasięgu czaru. Po udanym teście rzucania czarów Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu i porównuje jego wynik ze stopniem obrażeń ognia (patrz **Tabela obrażeń wywołanych ogniem** na str. 207, **PZ**) na **Tabeli wyników testów** (patrz **PZ**, str. 246). Każdy kolejny poziom sukcesu podwyższa stopień obrażeń spowodowanych przez ogień o 2, do +8 w przypadku wyjątkowego sukcesu. Przez czas działania czaru płomień staje się gorętszy i szybciej spala paliwo. Gaśnie, jeśli się ono wyczerpie.

Zdmuchnięcie ognia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 7/15

Zasięg: dotyk **Czas działania:** chwila

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ognia lub jego sprawcy

Zaklęcie to pozwala gasić ogień na obszarze 3 na 3 metry. Mistrz Żywiołów wkłada dłoń w płomień i z całej siły dmucha przez nos. Następnie wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej magicznej obronie ognia (zazwyczaj 2) lub jego sprawcy, jeśli to ogień magiczny (bierze się pod uwagę wyższą wartość). Jeżeli płomień został wywołany pośrednio przez magię – dotyczy to na przykład budynków podpalonych przez ziejącego ogniem smoka – używa się magicznej obrony sprawcy. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu i porównuje jego wynik ze stopniem obrażeń wywołanych przez ogień (patrz **Ogień** na str. 207, **PZ**) na **Tabeli wyników testów** (patrz **PZ**, str. 246). Każdy kolejny poziom sukcesu obniża stopień obrażeń wywołanych ogniem o 2. Jeśli ogień nie został do końca ugaszony, stopień obrażeń zwiększa się o 1 na minutę, aż do osiągnięcia początkowego poziomu, chyba że ponownie zostanie zastosowane *Zdmuchnięcie ognia* lub inny sposób gaszenia. W wypadku niepowodzenia testu *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów doznaje normalnych obrażeń wywołanych ogniem. Plotka głosi, że w Wielkiej Bibliotece Throalu bibliotekarze przechowują to zaklęcie w magicznych szkatułkach z kryształu.

ZAKLĘCIA KRĘGU CZWARTEGO?

Duchy Morza Śmierci

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/17

Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: 10

Mistrz Żywiołów potrzebuje przynajmniej kielicha napoju alkoholowego (na przykład piwa czy wina), by rzucić to zaklęcie. Po udanym teście *rzucania czarów* napój zamienia

się w dymiącą, bulgoczącą ciecz, która przypomina lawę. Osoba (lub osoby), która chce odczuć skutki zaklęcia, musi wypić zawartość kielicha. Podana trudność rzucenia zakłada, że miksturę będzie piła tylko jedna postać. Należy dodać do niej 1 za każdą dodatkową osobę.

Przełknięcie napoju wymaga testu Żywotności (7). Jeśli test się nie powiedzie, postać doznaje obrażenia ze stopniem 3. W przeciwnym przypadku staje się pełna energii i wigoru, niczym żeglarze przemierzający Morze Śmierci. Kiedy ktoś zastosuje przeciw niej wywołujący strach czar, talent lub umiejętność, należy zastąpić jej normalny stopień *mocy woli* stopniem efektu zaklęcia. Dodatkowo wynik testu efektu staje się stopniem trudności testów *okrzyku bojowego* i innych talentów, mających na celu przerażenie ofiary.

Krok błyskawicy

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 10/17

Zasięg: osobisty **Czas działania:** 3 + poziom rund

Efekt: *moc woli* +2

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiołów musi znajdować się pod gołym niebem i mieć mokre stopy. Po udanym teście *rzucania czarów* jego stopy otaczają łuki zielonych błyskawic. Przez czas działania czaru rzucający skacze z miejsca na miejsce na piorunie o długości jego stopy, który wydaje trzask przy każdym kroku.

Następnie Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu, którego wynik zastępuje jego obronę fizyczną i wartość cechy *Zręczności dla ruchu* (maksimum 30). Należy użyć **Tabeli cech i współczynników** (patrz **PZ**, strona 52), aby określić szybkość w oparciu o wynik testu efektu. Nie stosuje się modyfikatorów zależnych od rasy – Mistrzowie należący do różnych ras, przy identycznym wyniku testu efektu, poruszają się z tą samą szybkością. Wynik ten określa także stopień inicjatywy w walce.

Magnetyczny dotyk

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 13/17

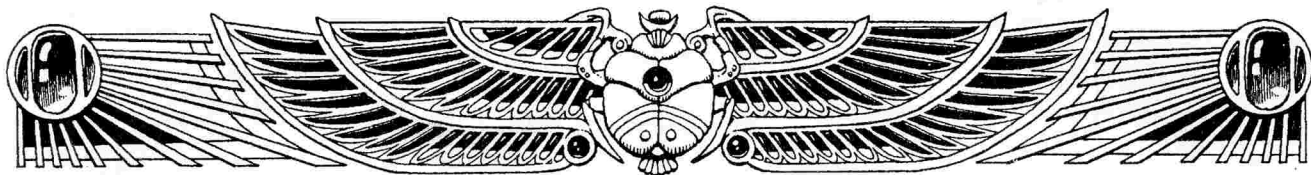
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut

Efekt: *moc woli* +3

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucając zaklęcie, Mistrz Żywiołów styka ze sobą dwa metalowe przedmioty i wskazuje nimi ofiarę. Po udanym teście *rzucania czarów* przeciwnik zostaje silnie namagnetyzowany i przyciąga obiekty z żelaza i stali, znajdujące się w promieniu 10 metrów. Wartość Siły Fizycznej przyciągania jest równa wynikowi testu efektu. Obiekty przyczepiają się do ofiary, obciążając ją i kłopotując jej ruchy. Postacie, przebywające w zasięgu zaklęcia, mogą wykonywać testy Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi testu efektu, aby





utrzymać swoje metalowe przedmioty lub uniknąć przyciągnięcia do ofiary, jeśli noszą metalowe pancerze. Postacie, które strzelają do osoby poddanej działaniu *Magnetycznego dotyku* z broni miotającej metalowe pociski, otrzymują premię +3 stopnie do testów ataku. Z kolei w przypadku użycia oręża z metalu do walki w starciu, od wyników testów ataku odejmuje się 3. Ma to odzwierciedlać trudność posługiwania się bronią, która przyczepia się do ofiary.

Ognisty bicz

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: 3 metry **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: 4

Używając długiego przynajmniej na metr paska gietkiej skóry, tkaniny albo nawet rośliny, Mistrz Żywiołów tworzy magiczny bicz ognia, trzy razy dłuższy niż pasek. Od tej chwili on sam lub osoba wskazana w chwili rzucenia zaklęcia może posługiwać się biczem przy użyciu umiejętności lub talentu *broń biała*. Stopień obrażeń powodowanych przez *Ognisty bicz* wynosi tyle, ile stopień efektu zaklęcia. Może on też zapalić łatwopalne cele, takie jak słoma czy tkanina, powodując normalne obrażenia wywołane ogniem (patrz PZ, strona 207).

Płaszcz sokoła

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 10/20
Zasięg: osobisty **Czas działania:** poziom godzin
Efekt: zamienia rzucającego w sokoła
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Do tego zaklęcia potrzeba sokolej lotki lub pióra z ogona. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów zamienia się na pewien czas w orła lub sokoła (patrz PZ, str. 311). Ma wszystkie możliwości fizyczne ptaka, ale zachowuje własne zdolności umysłowe. Może latać z normalną dla ptaka prędkością, a także używać jego zmysłów i sposobów ataku. Wyposażenie i ubranie Mistrza Żywiołów znikają w chwili rzucenia zaklęcia (pojawiają się z powrotem, gdy czar przestanie działać). Pod ptasią postacią można stosować tylko te czary, które nie wymagają mówienia ani gestykulacji.

Płynna strzała

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: 80 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli* +9
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

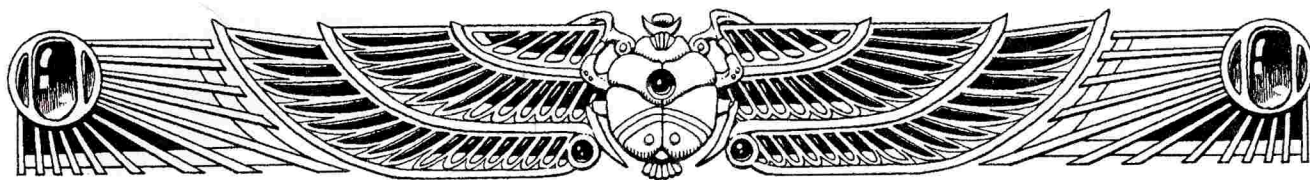
Zaklęcie to umożliwia utworzenie strzały z niewielkiej ilości wody i rzucenie nią w cel. Mistrz Żywiołów musi mieć źródło wody w zasięgu ręki. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, ofiara ponosi obrażenia równe wynikowi testu efektu. Przed skutkami zaklęcia chroni pancerz fizyczny.

Pułapka z korzeni

Liczba wątków: 0 **Trudność utkania:** -/20
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +2
Trudność rzucenia: 4

Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów zmienić korzenie dowolnego drzewa o wysokości przynajmniej 10 metrów





w żywą pułapkę. Po udanym teście *rzucania czarów*, korzenie usiłują pochwycić każdą ofiarę, znajdującą się w odległości 3 metrów od drzewa. W czasie trwania zaklęcia należy wykonywać test ataku o trudności równej obronie fizycznej dowolnego poruszającego się celu, którego korzenie chcą pochwycić. Stopniem tego testu ataku jest stopień testu efektu. Udany test oznacza pochwycenie ofiary (patrz **PZ**, str. 197). Pochwycona postać może się wydostać, jeśli uzyska przynajmniej duży sukces w teście Siły Fizycznej lub *walki wręcz*, którego stopień trudności będzie równy wynikowi zakończonego sukcesem testu ataku.

Wielkie lepkie pnącza

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/20
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli +4*

Trudność rzucenia: 2/obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiółów naciera sobie oba nadgarstki sokiem z roślin. Następnie wykonuje test *rzucania czarów* o trudności wynoszącej 2. Jeśli test się powiedzie, Mistrz może wystrzeliwać z rąk ogromne, lepkie pnącza, a także wciągać je z powrotem. Za ich pomocą oplata wybrane ofiary, wykonując test *rzucania czarów* o trudności równej ich magicznej obronie. Udany test oznacza, że jedno pnącze owinęło się wokół ofiary. Jeśli oplótł ją przynajmniej trzy pnącza, uważa się ją za pochwyconą (patrz **PZ**, str. 197). W takim przypadku Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Wyrwanie się z pnączy wymaga udanego testu Siły Fizycznej lub Zręczności o trudności równej wynikowi testu efektu.

Pnącza zawsze ciągną pochwyczone ofiary w kierunku rzucającego, niezależnie od ich wielkości i masy. Aby się temu oprzeć, ofiara musi wykonać udany test Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi testu efektu.

Pnącza można atakować, a ich obrona magiczna i fizyczna jest równa obronie Mistrza Żywiółów. Ich próg życia to wynik testu efektu. Pnącza nie mają pancerza. Kiedy obrażenia zadane jednemu z nich przekroczą próg życia, pnącze więdnie. Mistrz Żywiółów może je jednak odrzucić i wystrzelić nowe. Poziom *rzucania czarów* wskazuje maksymalną liczbę pnączy, które mogą być „żywe” jednocześnie.

Włócznia (żywiół)

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 7/14
Zasięg: 40 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: *moc woli +6*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala stworzyć włócznię z jednego z pięciu żywiółów i atakować nią przeciwników. Mag

musi dotykać żywiołu, którego chce użyć. Aby stworzyć drewnianą włócznię, powinien dotykać martwego drzewa, a nie żywego drzewa. Ognista włócznia wymaga kontaktu z płomieniami lub rozżarzonymi węglami, więc Mistrz Żywiółów ponosi obrażenia zależne od wielkości płomieni (patrz **Ogień**, **PZ**, str. 207).

Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiółów wykonuje test efektu. Jego wynik określa stopień zadanych obrażeń, przed którymi chroni fizyczny pancerz. Po trafieniu (lub nietrafieniu) w cel, włócznia się rozpada. Powietrzna znika, ziemna zamienia się w pył, ognista gaśnie, wodna opada na ziemię w postaci dżdżu, drewniana rozbija się w drzazgi.

Zaklęcie to jest odpowiednikiem mocy ducha *włócznia*, opisanego w **Magii: księdze wiedzy tajemnej** (str. 82). Każdej z jego pięciu wersji, odpowiadających poszczególnym żywiołom, należy nauczyć się oddzielnie.

Wyginająca tarcza

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 10/17
Zasięg: dotyk **Czas działania:** 5 + poziom rund
Efekt: *moc woli +6*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiółów przywiązuje ofierze pas kory, źdźbło trawy lub inny kawałek rośliny i wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. W przypadku powodzenia na czas działania zaklęcia ofiarę otacza magiczne pole. Powoduje ono, że każda niemal broń drewniana lub z drewnianą rękojeścią gnie się i wypacza przy uderzeniu. Bohater otoczony polem może wykonać test efektu o trudności równej obronie magicznej drewnianej broni, którą go zaatakowano. Udany test oznacza, że tarcza zadziałała w podobny sposób jak talent *unik*. Jeśli wynikiem testu efektu jest wyjątkowy sukces (patrz **Tabela wyników testów**, **PZ**, str. 246), broń zostaje wypaczona. W innym przypadku, wygina się tylko przy pojedynczym ataku. Zaklęcia można używać tylko raz w jednej rundzie walki.

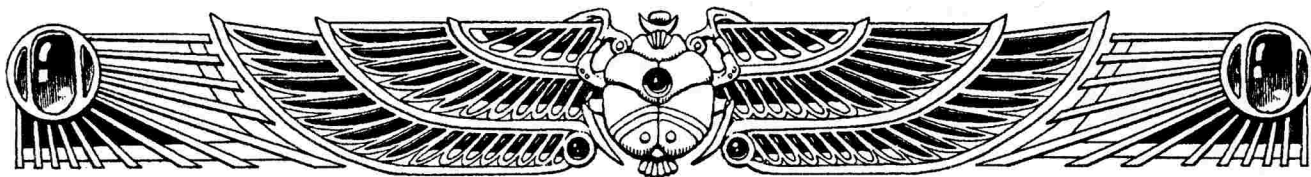
ZAKLĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Balony mgły

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/15
Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: *moc woli +4*
Trudność rzucenia: 2

Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiółów musi stać pod gołym niebem. Po udanym teście *rzucania czarów* powstają balony z mgły, które mogą unosić różne przedmioty. Zwieszają się z nich mgliste liny, które przyczepiają się do przedmiotu i podnoszą go z ziemi, z drzewa i tak dalej.





Liczba balonów, które może stworzyć Mistrz Żywiołów, odpowiada jego poziomowi **rzucania czarów**. Stopień Siły Fizycznej każdego balonu jest równy stopniowi efektu zaklęcia. Mistrz Żywiołów w pewnym stopniu steruje balonami. Może nakazać im, by do niego wróciły, uniosły się lub leciały w określonym kierunku. Odległość (w metrach), jaką może pokonać balon w jednej rundzie, to poziom **rzucania czarów** Mistrza Żywiołów podzielony przez 3 (zaokrąglenie w dół).

Niszczycielski kamień

Liczba wątków: 1 **Trudność utkania:** 11/21

Zasięg: 25 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: *moc woli* +6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów rzuca kamieniem wielkości pięści w cel, którym może być obszar lub przedmiot. Po udanym teście **rzucania czarów** kamień eksploduje, rozpadając się na kawałki, które lecą na wszystkie strony. Mistrz Żywiołów porównuje wynik testu **rzucania czarów** do obrony magicznej wszystkich ofiar, znajdujących się w odległości do 3 metrów od kamienia. Każda ofiara, której obrona magiczna jest równa lub mniejsza niż wynik testu, ponosi obrażenia zależne od stopnia efektu zaklęcia. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz fizyczny.

Odporność na truciznę

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 11/21

Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom godzin

Efekt: +8 stopni do odporności na truciznę

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów przyrządza napar z ziół i świeżej wody. Osoba, na którą ma być rzucone zaklęcie, musi go wypić. Po udanym teście **rzucania czarów** otrzymuje ona +8 stopni do testów Żywotności przeciw truciznom na czas działania czaru. Zaklęcie nie wzmaga odporności na trucizny, które nie wymagają testu Żywotności, ani na substancje żrące, takie jak kwasy.

Samopodpalenie

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 8/15

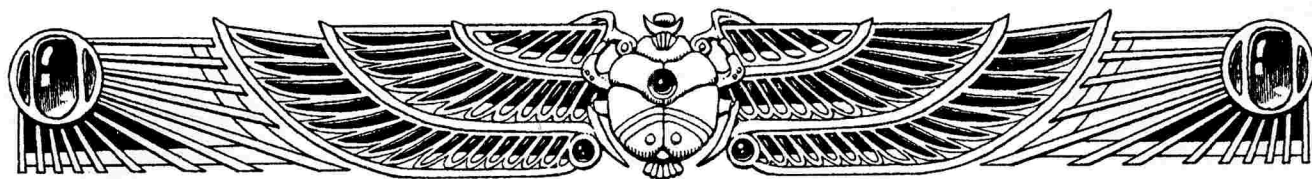
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 1 + poziom rund

Efekt: *moc woli* +8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Dzięki temu zaklęciu Mistrz Żywiołów może stanąć w płomieniach i zadawać obrażenia ofiarom. Najpierw jednak wykonuje test **rzucania czarów** o trudności równej własnej obronie magicznej. Jeśli test się powiedzie, jego ciało pokrywa cienka warstwa ognia. Dopóki zaklęcie działa, Mistrz Żywiołów może zadawać obrażenia, wykonując udane testy **walki wręcz** lub **Zręczności** o trudności równej obronie





magicznej ofiary. Stopień obrażeń to stopień efektu zaklęcia. Pancerz fizyczny zapewnia ochronę przed tymi obrażeniami.

Mistrz Żywiołów, który używa tego zaklęcia przez dłuższy czas, ryzykuje, że sam dozna obrażeń. Każda kolejna runda działania czarar, poczynając od rundy trzeciej, wymaga wykonania testu *mocy woli*. Jego stopień trudności jest równy stopniowi efektu zaklęcia. Jeśli test się uda, Mistrzowi nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku odnosi od ognia obrażenia ze stopniem 4.

Żelazne drewno

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 11/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom rund
Efekt: transformacja drewna
Trudność rzucenia: 6

Zaklęcie to sprawia, że zwykle drewno staje się równie mocne i sprężyste jak metal. Działa ono na żywe drewno lub drewniane przedmioty o maksymalnych wymiarach 3 na 3 metry. Mistrz Żywiołów dziewięciokrotnie uderza w nie kawałkiem żelaza lub stali. Przy ostatnim uderzeniu rozlega się metaliczny dźwięk. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, drewno zyskuje cechy metalu na czas działania zaklęcia. Może wtedy znosić znacznie większe obciążenia i naprężenia. Drewniana broń i tarcze, na które rzucono to zaklęcie, stają się tak mocne jak ich metalowe odpowiedniki, zachowują jednak swą normalną wagę (i ograniczenie inicjatywy – w przypadku zbroi). Drewniane ściany i drzwi otrzymują pancerz fizyczny wartości 11 i próg uszkodzeń 40 (patrz **Barьеры i budowlе**, PZ, str. 209). Zaklęcie użyte na żywym drzewie w żaden sposób nie zmienia jego procesów biologicznych.

Życiodajna ziemia

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 8/15
Zasięg: dotyk **Czas działania:** rok i jeden dzień
Efekt: ziemia staje się żyzna
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to zwiększa tempo, w jakim na danym obszarze rosną jadalne rośliny. Mistrz Żywiołów, tkając wątki, nakłewa swoją dłoń ostrym przedmiotem i wypuszcza na ziemię kroplę krwi. Otrzymuje przy tym punkt permanentnych obrażeń. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*. Stopień trudności stanowi obrona magiczna ziemi. Liczba ta z reguły wynosi 2, ale w miejscach przeklętych, takich jak Złoziezie czy Pustkowia, może być znacznie wyższa. Jeśli test się powiedzie, zaklęcie użyżnia obszar o maksymalnej powierzchni 100 na 100 metrów na okres roku i jednego dnia. Przez ten czas rośliny rozwijają się tam mniej więcej dwa razy szybciej niż normalnie. Dokładne skutki przyspieszonego wzrostu ustala Mistrz Gry.

Dzięki temu zaklęciu niejeden kaer przeżył Pogrom, przetrwało także wiele miast zbudowanych na terenach o niesprzyjającym klimacie. Krąży pogłoska, że głosiciele Jaspree z miasta Trosk starają się przy jego użyciu uleczyć Złoziezie.

ZAKLĘCIA KRĘGU SZÓSTEGO

Fala ognia

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/19
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom minut
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Dzięki temu zaklęciu Mistrz Żywiołów może z istniejącego źródła ognia utkać płomienny płaszcz, który chroni noszącą go osobę (ofiara zaklęcia). Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów przeprowadza test efektu i zapisuje jego wynik. Staje się on poziomem fizycznej obrony postaci, która nosi płaszcz. Każdy, kto atakuje tę postać w walce w starciu, bądź stoi w odległości metra od niej, w każdej rundzie doznaje od żaru płomieni obrażeń ze stopniem 8. Nosiciel płaszcza nie ponosi obrażeń.

Kamienny deszcz

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 15/22
Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** poziom rund
Efekt: *moc woli* +4
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

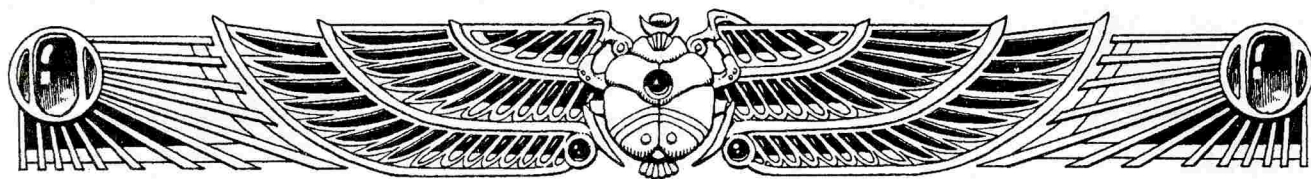
Na skutek tego zaklęcia z pogodnego nieba zaczyna padać deszcz kamieni wielkości pięści. Kamienie spadają w obrębie okręgu o średnicy 3 metrów w dowolnym miejscu, jakie wskaże Mistrz Żywiołów w zasięgu zaklęcia. Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obroną magiczną dowolnej ofiary, znajdującej się na obszarze objętym skutkami zaklęcia. Jeśli wynik ten jest przynajmniej równy obronie magicznej ofiary, otrzymuje ona obrażenia równe wynikowi testu efektu. Pancerz fizyczny chroni przed skutkami zaklęcia. Ofiara ponosi obrażenia w każdej rundzie działania czarar, jeżeli pozostaje na obszarze padania kamieni.

Połączenie z drzewem

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 16/23
Zasięg: osobisty **Czas działania:** 6 + poziom godzin
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów ukryć się przed wzrokiem innych, dzięki połączeniu się z dowolnym drzewem większym niż on sam. Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej własnej obronie magicznej. Udaný test oznacza, że jego ciało wniknęło





w pień wybranego drzewa. Jest on teraz zupełnie niewidoczny. Żeby wykryć go w przestrzeni astralnej, obserwator musi osiągnąć przynajmniej duży sukces w teście astralnego odczuwania, którego stopień trudności wyznacza obrona magiczna Mistrza Żywiołów. Mag może porozumiewać się z duchem drzewa tak, jakby rzucił czar *Mowy roślin* (patrz **PZ**, str. 182).

Żywy mur

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 12/22
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** 3 + poziom minut
Efekt: *moc woli* +3
Trudność rzucenia: 6

Tkając wątki, Mistrz Żywiołów rysuje linię na ziemi. Po udanym teście *rzucania czarów* wyrasta wzdłuż niej ściana roślin i ciernistych pnączy o wysokości do 5 metrów i szerokości do 20 metrów. Może mieć ona dowolny kształt, zależnie od kształtu linii. Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu i zapisuje wynik, który staje się progiem życia roślinnej ściany. Ściana ta blokuje przejście, zarówno fizyczne, jak i astralne. Jej obrona fizyczna wynosi 5, obrona magiczna odpowiada obronie magicznej Mistrza Żywiołów, a pancerz fizyczny – jego poziomowi *rzucania czarów*. Każda postać, która próbuje przedrzeć się przez ścianę, doznaje w każdej rundzie obrażeń ze stopniem 4 od ostrych cierni i galezi.

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Chwytająca ręka ziemi

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 3 + poziom rund
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to może być rzucone tylko na ofiarę, która stoi na ziemi lub skale. Sprawia ono, że z podłoża wyrasta potężna, kamienna bądź ziemna dłoń. Jeśli test *rzucania czarów* się uda, dłoń trzyma ofiarę z Siłą Fizyczną równą wynikowi testu efektu. Aby wydostać się z uścisku, ofiara musi wykonać udany test Siły Fizycznej. Stopniem trudności tego testu jest wynik testu efektu.

Grzmot pioruna

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 13/17
Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda
Efekt: odejmuje 8 stopni od akcji, ogłusza
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Zaklęcie to wywołuje grzmot, który oszałamia i ogłusza wszystkich, którzy znajdują się w promieniu 5 metrów od rzucającego. Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich

przebywających na tym obszarze osób. Jeśli wynik jest przynajmniej równy obronie magicznej, ofiara odejmuje 8 stopni od wszystkich akcji w danej rundzie i głuźnie na 2k6 rund. Większość pozbawionych inteligencji stworzeń ucieka w panice, kiedy to zaklęcie zostaje rzucone.

Jazda na ziemnej fali

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 10/22
Zasięg: 1 metr **Czas działania:** 1 godzina
Efekt: stworzenie ziemnej fali
Trudność rzucenia: 6

Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów stworzyć ziemną falę, która znacznie zwiększa jego szybkość. Można je rzucić tylko na ziemię lub skałę. Tkając wątki, Mistrz Żywiołów kłeka i porusza dłońmi nad podłożem, naśladując fale. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia kawałek ziemi o wymiarach 3 na 3 metry zamienia się w falę, na której Mistrz Żywiołów może „jeździć”. Jej szybkość to 200 metrów, a szybkość w walce – 100 metrów. Mag może na niej bezpiecznie przewieźć maksymalnie tyle osób, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Każda inna postać, która próbuje „wsiąść” na falę, musi wykonać test równowagi o stopniu trudności 10. Jeśli test się nie uda, postać upada i doznaje obrażenia ze stopniem 5. Aby sterować falą, Mistrz Żywiołów musi skupić się na zaklęciu. Musi jednak wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności 10, gdy chce zmienić jej kierunek. Jeśli fala uderzy w twardą przeszkodę, taką jak duże drzewo czy skała, zaklęcie natychmiast przestaje działać, a wszystkie postacie, które poruszały się na fali, doznają obrażenia ze stopniem 10. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz fizyczny.

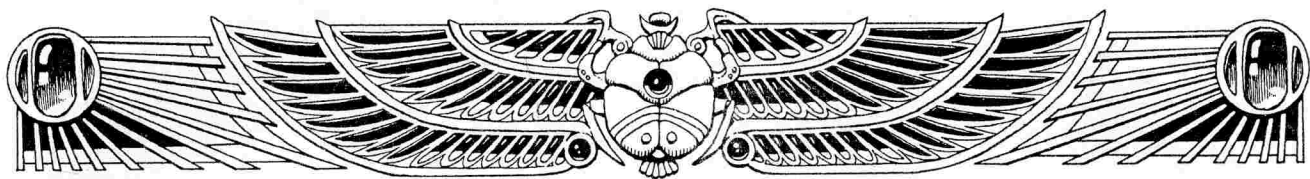
Ogniste ogary

Liczba wątków: 2+ **Trudność utkania:** 13/20
Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 5 + poziom minut
Efekt: przyzwanie ognistych psów
Trudność rzucenia: 7

Aby rzucić to zaklęcie, Mistrz Żywiołów wplata wątki w źródło ognia o wielkości przynajmniej obozowego ogniska. Po udanym teście *rzucania czarów* z płomieni wyskakują dwa duże ogniste psy, które słuchają jego rozkazów. Mają one takie same statystyki i możliwości jak ogniste ogary.

Mistrz Żywiołów może przyzwać większą liczbę psów, tkając dodatkowe wątki. Każdy kolejny wątek (maksymalnie 6) przyzywa jednego zwierza. Jeśli jednak Mistrzowi Żywiołów nie uda się przy tym test *tkania wątków*, pojawia się tyle psów, ile wątków zostało utkanych do tej pory, i natychmiast go atakuje. Wyczarowane tym





zaklęciem ogary nie mogą zostać rozproszone ani odesłane. Znikają jednak, kiedy zostaną zabite, a także kiedy czar przestanie działać.

OGNISTY OGAR

ZR: 7 SF: 8 ŻYW: 6
PER: 3 SW: 4 CHA: 4
Inicjatywa: 7 Obrona fizyczna: 9
Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 7
Atak: 9 Obrona społeczna: 6
Obrażenia: Pancerz fizyczny: 5
Ugryzienia: 10 Pancerz duchowy: 2
Pazury: 8 Zachowanie równowagi: 8
Liczba czarów: 1 Testy zdrowienia: 2
Rzucanie czarów: 8
Efekt: 10
Próg życia: 60 Szybkość w walce: 40
Próg ran: 8 Pełna szybkość: 80
Próg przytomności: 53
Punkty legend: 130
Ekwipunek: -
Łup: -

Ogniste żądla

Liczba wątków: 2 Trudność utkania: 13/23
Zasięg: 40 metrów Czas działania: 1 runda
Efekt: *moc woli* +7
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)
Zaklęcie to pozwala zaatakować kilka ofiar, znajdujących się na obszarze o wymiarach 3 na 3 metry, poprzez rzucanie w nich tuzinami ognistych strzałek. Mistrz Żywiołów wykonuje test *rzucania czarów* i porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich postaci i stworów na wspomnianym obszarze. W przypadku, gdy jest on przynajmniej równy obronie magicznej, ofiary otrzymują obrażenia, wyznaczone przez test efektu. Pancerz fizyczny chroni przed tymi obrażeniami. Zaklęcie nie może być wymierzone przeciw konkretnym ofiarom (otrzymują je również sojusznicy, znajdujący się na obszarze objętym działaniem czaru).

Pochłonięcie (żywiół)

Liczba wątków: 2 Trudność utkania: 13/20
Zasięg: 10 metrów Czas działania: poziom runda
Efekt: *moc woli*
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów pogryźć ofiarę w jednym z pięciu żywiołów. Po udanym teście *rzucania czarów* ofiara doznaje obrażeń równych wynikowi testu efektu w każdej rundzie w ciągu czasu działania czaru.

Pancerz nie chroni przed tymi obrażeniami. Zaklęcie to jest odpowiednikiem *pochłonięcia* opisanego w *Magii: księgi wiedzy tajemnej* (str. 81). Każdej z jego pięciu wersji, odpowiadających poszczególnym żywiołom, trzeba nauczyć się oddzielnie.

Ziemny q'wrił

Liczba wątków: 4 Trudność utkania: 16/18
Zasięg: 25 metrów Czas działania: 10 + poziom minut
Efekt: patrz opis
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów poruszać się w ziemi tak, jak czyni to ziemny q'wrił. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że przez czas działania zaklęcia Mistrz Żywiołów może poruszać się w ziemi z szybkością ziemnego q'wriła (80, a w walce 40). Powinien jednak uważać, by nie utknąć pod ziemią, kiedy czar przestanie działać.

Zwierzokształt

Liczba wątków: 2 Trudność utkania: 16/23
Zasięg: osobisty Czas działania: 5 + poziom minut
Efekt: przemiana Mistrza Żywiołów w zwierzę
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary
Zaklęcie to pozwala przybrać postać jednego z niemagicznych zwierząt, także spośród wymienionych w tabeli na stronie 311 podręcznika podstawowego. Po przemianie Mistrz Żywiołów dysponuje wszystkimi fizycznymi cechami i możliwościami wybranego zwierzęcia, ale zachowuje własne cechy umysłowe i talenty. Aby rzucić zaklęcie, Mistrz Żywiołów musi mieć pod ręką jakąś część danego zwierzęcia (kłak sierści, pióro itp.). Ubrania i niesione rzeczy znikają, kiedy czar zaczyna działać, i pojawiają się znowu, kiedy przestaje. Pod zwierzęcą postacią nie działają żadne funkcje posiadanych przedmiotów, ale wątki, które Mistrz Żywiołów wpłótł w przedmioty magiczne lub przedmioty wzorca, pozostają aktywne.

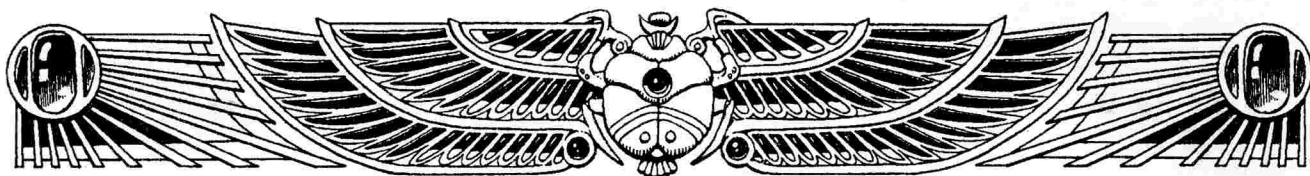
Mistrz Żywiołów po przemianie jest podatny na wszelkie talenty i zaklęcia, na które podatne są zwierzęta. Sam może rzucać jedynie czary wymagające czynności, które jest w stanie wykonać pod zwierzęcą postacią. Ograniczenie to automatycznie wyklucza wszelkie zaklęcia, przy których trzeba posługiwać się mową.

ZAKLĘCIA KRĘGU ÓSMEGO

Miażdżąca ręka ziemi

Liczba wątków: 4 Trudność utkania: 14/21
Zasięg: 60 metrów Czas działania: 3 + poziom runda
Efekt: *moc woli* +6
Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary





Zaklęcie to działa podobnie jak *Chwytająca ręka ziemi*. Zamiast jednak po prostu trzymać ofiarę, ziemna dłoń zgniata ją. Dopóki ofiara znajduje się w uścisku, odnosi w każdej rundzie obrażenia wyznaczone przez stopień efektu czaru. Pancerz fizyczny chroni przed tymi obrażeniami, ale w tym przypadku posiadanie tarczy nie zwiększa jego wartości. Podobnie jak w przypadku *Chwytającej ręki ziemi* ofiara – aby się wydostać – musi wykonać udany test Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi testu efektu zaklęcia.

Struga wody

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 14/21

Zasięg: 1,5 kilometra **Czas działania:** 1 runda

Efekt: moc woli +15

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Zaklęcie to pozwala stworzyć potężną strugę wody, którą Mistrz Żywiołów może atakować cele nawodne, na przykład parostatki czy żaglowce, oraz stwory, takie jak smoki czy lewiatany. Aby je rzucić, Mistrz Żywiołów musi znajdować się w odległości najwyżej 7 metrów od dużego zbiornika wodnego – rzeki, jeziora bądź morza. Przy ataku na statek należy wykonać test *rzucania czarów* o trudności

równej jego manewrowości (patrz **Księga wiedzy**, str. 128). Jeśli test się powiedzie, statek odnosi uszkodzenia równe wynikowi testu efektu, przed którymi chroni wartość pancerza statku.

Przy ataku na stwora lub postać stopień trudności testu *rzucania czarów* wyznacza obrona magiczna ofiary. Atak na cel mniejszy niż łódź wiosłowa (około 5 metrów długości) wymaga ogromnego sukcesu, przy czym Mistrz Żywiołów nie może uzyskać przebicia pancerza. Po udanym teście *rzucania czarów* ofiara doznaje obrażeń równych wynikowi testu efektu. Pancerz fizyczny chroni przed tymi obrażeniami. Stwory i postacie, które na skutek tego zaklęcia odniosą ranę, muszą dodać 7 do stopnia trudności przy testach równowagi.

ZAKLĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Płonąca woda

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 15/25

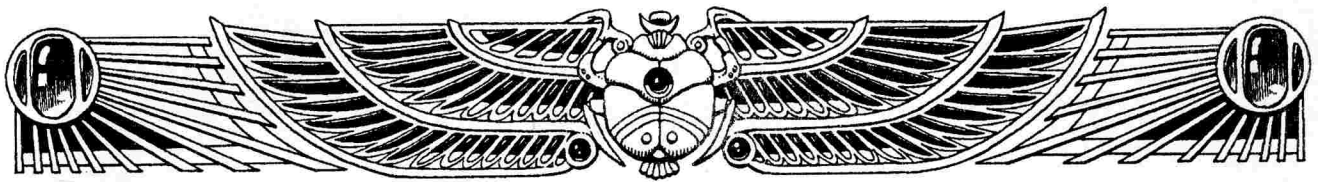
Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom minut

Efekt: stworzenie palnej wody

Trudność rzucenia: 6

Najpierw Mistrz Żywiołów wylewa na powierzchnię wody kilka kropel alkoholu, oleju lub innej palnej cieczy. Jeśli





test *rzucania czarów* się powiedzie, maksymalnie 100 metrów kwadratowych wody będzie łatwopalne (jak czysty alkohol). Woda nie staje jednak natychmiast w płomieniach. Ludzie i zwierzęta mogą ją bez ryzyka pić, pływać w niej i tak dalej. Dopiero przy kontakcie ze źródłem ognia, takim jak krzesiwo z hubką czy pochodnia, zaklęta woda zaczyna się palić. Zadaje wtedy 10 stopni obrażeń w każdej rundzie u wszystkiego, co się z nią styka.

Zaklęcie to bywa często używane w walce przeciwko statkom. Można je także wykorzystać do podpalenia powierzchni stawu lub innego niewielkiego zbiornika wodnego. Tam, gdzie nurt jest rwący, na przykład na niektórych odcinkach Węzowej Rzeki, zaklęcie działa tylko przez jedną lub dwie rundy (decyzja należy do Mistrza Gry), ponieważ prąd rozprasza łatwopalaną powierzchnię.

Zimny żar

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 18/25

Zasięg: 60 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: zgaszenie płomieni

Trudność rzucenia: 4

Ta potężniejsza wersja zaklęcia *Zdmuchnięcie ognia* (str. 43) pozwala Mistrzowi Żywiołów gasić duże pożary, na przykład lasów. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, czar tłumi ogień na obszarze o maksymalnych wymiarach 100 na 100 metrów. Wszystko, co się paliło, staje się wystarczająco zimne, by tego dotyczyć. Nie ma jednak gwarancji, że ogień nie wybuchnie znowu.

ZAKLĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO

Skamienienie

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 19/26

Zasięg: 20 metrów **Czas działania:** poziom dni

Efekt: *moc woli* +5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów rzuca garść sproszkowanej skały w wybraną ofiarę i wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. W przypadku powodzenia Mistrz Żywiołów przeprowadza test efektu i porównuje jego wynik ze stopniem Siły Woli ofiary. Udana test efektu zamienia ją w kamień tego rodzaju, którego użył Mistrz Żywiołów do rzucenia zaklęcia. Wszystkie ubrania i przedmioty, jakie posiada ofiara, przekształcają się wraz z nią. Przez czas działania czaru ofiara może raz na godzinę przeprowadzić test Siły Woli o trudności równej wynikowi testu efektu – udany oznacza uwolnienie. Dopóki zaklęcie działa, ofiara jest nieprzytomna. Obrażenia zadane jej w tym czasie uwzględnia się dopiero, kiedy odzyska normalną postać.

Magia krwi może przedłużyć działanie tego czaru. Odnosząc 3 punkty permanentnych obrażeń, Mistrz Żywiołów

sprawia, że zaklęcie działa przez rok i dzień. Ofiara nadal może usiłować się uwolnić, ale ma prawo tylko do jednej próby na tydzień.

Zamarznięta zatoka

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 16/29

Zasięg: 30 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: zamrożenie powierzchni wody

Trudność rzucenia: 9

Jest to zaklęcie rytualne. Utkanie każdego z wątków zajmuje godzinę. Mistrz Żywiołów musi mieć wybrany obszar w polu widzenia i nie może stać dalej niż 30 metrów od brzegu. Jeśli test *rzucania czarów* się powiedzie, akwen o średnicy do 1,5 kilometra pokrywa się metrowej grubości warstwą lodu. Unieruchamia ona wszystkie znajdujące się tam statki i jest na tyle wytrzymała, że nie załamie się pod ciężarem trolla czy obsydianina w pełnym rynsztunku.

Czas działania zaklęcia oznacza okres, w jakim woda zamrze. Później lód sam topnieje. Przy typowej dla Barsawii temperaturze rozpuszcza się on całkowicie w ciągu tygodnia, a już po jednym lub dwóch dniach staje się dość cienki, by statki mogły żeglować.

ZAKLĘCIE KRĘGU JEDENASTEGO

Drewniane ostrze

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 22/28

Zasięg: dotyk **Czas działania:** 8 + poziom godzin

Efekt: *moc woli* +16

Trudność rzucenia: 4

Zaklęcie to pozwala Mistrzowi Żywiołów przekształcić kawałek drewna o długości 1 metra lub większej w miecz, który może powodować poważne obrażenia. Tkając wątki, Mistrz trzyma drewno w obu dłoniach, jak broń. Po udanym teście *rzucania czarów* staje się ono drewnianym mieczem (wielkość 3, ciężar 3), którym może władać każdy. Jeśli zostaje on użyty w walce, stopień obrażeń jest równy stopniowi efektu zaklęcia. Nie dodaje się do niego jednak stopnia Siły Fizycznej osoby, która go dzierży.

ZAKLĘCIE KRĘGU DWUNASTEGO

Śmierć roślin

Liczba wątków: 89 **Trudność utkania:** 21/26

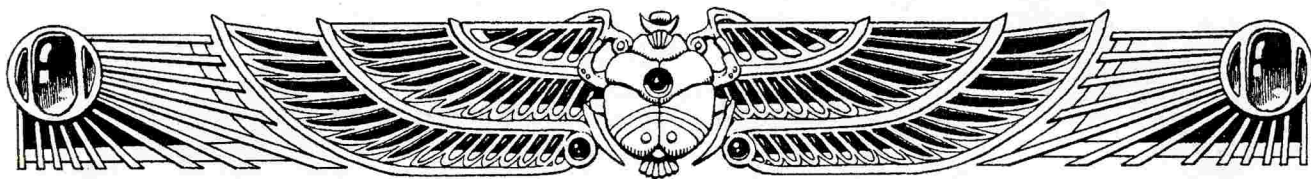
Zasięg: dotyk **Czas działania:** rok i 1 dzień

Efekt: zniszczenie plonów

Trudność rzucenia: 5

To rytualne zaklęcie pozwala rzucić klątwę na obszar o powierzchni do 25 kilometrów kwadratowych. Mistrz Żywiołów musi znajdować się na tym obszarze, kiedy tka wątki (utkanie każdego z nich trwa tydzień). Po utkaniu





wszystkich wątków Mistrz Żywiołów zrywa małą roślinę i rozgniata ją na miazgę, wykonując przy tym test *rzucania czarów*. W przypadku powodzenia wszystkie rośliny na wybranym obszarze obumierają. Przez czas działania zaklęcia nic na nim nie wyrośnie.

Większość Mistrzów Żywiołów niechętnie stosuje ten czar, ponieważ krzywdzi on duchy obumarłych roślin. Znały jest jeden przypadek, kiedy mag rzucił to zaklęcie, a w kilka dni później znaleziono jego zwłoki. Przypuszczalnie zabiły go właśnie duchy roślin.

ZAKLĘCIE KRĘGU CZTERNASTEGO

Rada Lasu

Liczba wątków: 9 **Trudność utkania:** 18/32

Zasięg: w promieniu 1,5 km **Czas działania:** 1 dzień

Efekt: przyzwanie duchów drzew i innych roślin

Trudność rzucenia: 10

Tym potężnym zaklęciem Mistrz Żywiołów budzi i wzywa wszystkie duchy drzew i innych roślin w promieniu 1,5 kilometra. Najpotężniejsze z duchów przybywają na jego zew; pozostałe nie ruszają się z miejsca. Mistrz Żywiołów może teraz przedstawić tej Radzie Lasu jedną sprawę i poprosić o jej osądzenie. Nie ma jednak prawa zmusić duchów, by słuchały jego rozkazów albo sądziły na jego korzyść. Sprawa może być dowolna, o ile dotyczy duchów: przeznaczenie lasu, zagrożenie najazdem, kara za pogwałcenie praw, poszukiwanie zaginionego skarbu itp. Rada rozważa słowa Mistrza Żywiołów i wydaje swój osąd. Duchy mogą okazać się potężnymi sprzymierzeńcami, jeśli postanowią pomóc. Wiedzą o wszystkim, co dzieje się w ich leśnym królestwie, i wszystkie są duchami drewna o Sile wynoszącej 1 lub więcej (patrz **Magia: księga wiedzy tajemnej**, str. 84). Mistrz Gry określa reakcję duchów, opierając się na dwóch czynnikach: sprawie, którą przedstawił Mistrz Żywiołów, i szacunku, jaki okazał żywiołowi drewna.

ZAKLĘCIA KRĘGU PIĘTNASTEGO

Oczyszczenie lasu

Liczba wątków: 12 **Trudność utkania:** 28/33

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** 1 runda

Efekt: patrz opis

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

To rytualne zaklęcie pozwala oczyścić przestrzeń astralną, odpowiadającą obszarowi lasu lub dżungli o powierzchni do 250 kilometrów kwadratowych. Zaklęcie zostało stworzone przeciwko plugawiającemu wpływowi Horrorów na przestrzeń astralną i można je rzucać tylko na jej skażone obszary (patrz **Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię, PZ**, str. 154).

Utkanie jednego wątku zajmuje tydzień. Tkając wątki, Mistrz Żywiołów kroczy wzdłuż granic wybranego obszaru, robiąc jedno pełne okrążenie dla każdego z wątków. Wykonując ostateczny test *tkania wątków*, Mistrz Żywiołów wchodzi w obszar przestrzeni astralnej, odpowiadający wybranemu terenowi. Następnie powraca do świata fizycznego, aby rzucić zaklęcie. Przy przeprowadzaniu testu *rzucania czarów* wylewa wodę na niewielki stos kamieni pochodzących z wybranego obszaru, co symbolizuje jego oczyszczenie. Stopniem trudności dla testu jest najwyższa obrona magiczna Horrorów, który przechodził przez ten teren w ciągu ostatniego roku i dnia. W przypadku powodzenia zaklęcie oczyszcza przestrzeń astralną odpowiadającą tej ziemi, czyniąc ją bezpieczną.

Wezwanie wiru

Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 25/33

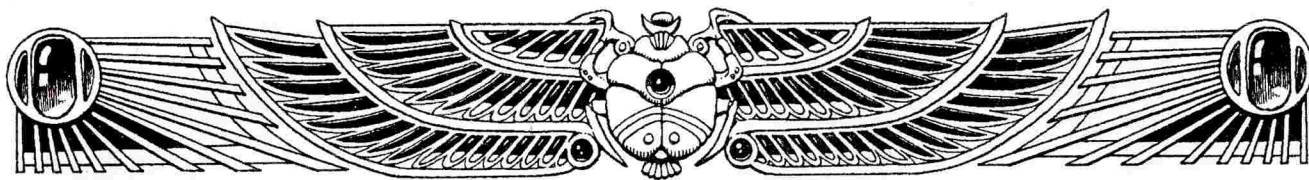
Zasięg: brak **Czas działania:** poziom godzin

Efekt: wywołanie naturalnego kataklizmu

Trudność rzucenia: 10

To rytualne zaklęcie wywołuje wybraną klęskę żywiołową: trzęsienie ziemi, tsunami, pożar lasu i tym podobne. Utkanie każdego wątku zajmuje tydzień – w tym czasie Mistrz Żywiołów nawiązuje kontakt z różnymi duchami żywiołów, które muszą dokonać niezbędnych zmian. Podczas tkania wątków pojawiają się oznaki nadciągającego kataklizmu: wstrząsy, silne wiatry lub niezwykle zmiany temperatury. Jeśli test *rzucania czarów* się uda, kataklizm pustoszy wybrany obszar o powierzchni 250 kilometrów kwadratowych. Większość osad i miast w jego obrębie ponosi poważne szkody bądź zostaje doszczętnie zniszczona. Mistrz Gry określa dokładne skutki klęski żywiołowej, stosownie do jej rodzaju i specyfiki miejsca. Postacie, które znalazły się w jej zasięgu, odnoszą obrażenia zależne od jej rodzaju. Minimalny stopień obrażeń wynosi 13. Wszystkie postacie powinny odnosić obrażenia w każdej rundzie, dopóki są wystawione na działanie skutków zaklęcia.





ROZWINIĘCIA TALENTÓW

Ten rozdział zawiera nowe rozwinięcia talentów, przedstawione w takiej samej formie i stworzone według tych samych reguł jak w **Magii: księdze wiedzy tajemnej** (rozdział **Magia adeptów**, str. 18).

W większości przypadków wystarczy, że gracz, który chce skorzystać z rozwinięcia, poinformuje o tym zamiarze, wykonując odpowiedni test talentu. W walce gracze muszą zapowiedzieć używanie rozwinięć w fazie deklarowania akcji (str. 192 **PZ**), w tym samym czasie, kiedy deklarują wykorzystanie opcji walki (str. 199 **PZ**).

TWORZENIE NOWYCH ROZWINIĘĆ TALENTÓW

Zasady tworzenia rozwinięć talentów, opisane w **Magii: księdze wiedzy tajemnej**, zakładają, że adepci mają poszukiwać instruktorów, którzy znają już dane rozwinięcie. Poniższe opcjonalne zasady pozwolą im samodzielnie je wypracować.

Na początku gracz i Mistrz Gry projektują rozwinięcie (patrz str. 18 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). Kiedy wymyśli już wszystkie jego charakterystyki, adept musi spędzić dłuższy czas na ćwiczeniu talentu, którego dotyczy rozwinięcie. Odzwierciedla to wysiłek, włożony w wypracowanie dodatkowego czy niezwykłego efektu talentu.

Ćwiczyć należy przez tyle miesięcy, ile wynosi poziom, na którym można nauczyć się danego rozwinięcia. Na przykład rozwinięcie talentu, którego można nauczyć się na piątym poziomie, wymaga pięciu miesięcy ćwiczeń, na które trzeba poświęcać przynajmniej 3 godziny dziennie przez 5 dni w tygodniu.

Stworzenie nowego rozwinięcia w podany sposób kosztuje adepta więcej punktów legend niż w przypadku standardowych reguł. Koszt nowego rozwinięcia, stworzonego według tych opcjonalnych zasad, jest dwa razy wyższy niż normalnie. Na przykład, rozwinięcie, które kosztowałoby 100 punktów legend, gdyby adept uczył się go od instruktora, kosztuje 200 punktów, gdy poznaje je na własną rękę.

Kiedy adept zakończy już konieczne ćwiczenia i poświęci punkty legend, otrzymuje rozwinięcie talentu. Nauka nowego rozwinięcia talentu na własną rękę nie wymaga od adepta ćwiczeń w celu przejścia na wyższy krąg. Kiedy już się go nauczy, może przekazać je innym adeptom, których przygotowuje do przejścia na wyższy krąg (patrz **Szkolenie przed awansem na wyższe kręgi**, str. 106, **Ścieżki adeptów**).

OPISY ROZWINIĘĆ TALENTÓW

Poniższe opisy rozwinięć talentów podają dyscypliny, dla której dostępne jest dane rozwinięcie, talent, którego dotyczy, minimalny poziom wymagany, by się go nauczyć, i jego koszt w punktach legend. Rozwinięcia, przy których wymieniono więcej niż jedną dyscyplinę i poziom, mogą zostać przyswojone przez adeptów każdej z tych dyscyplin: przedstawiciele pierwszej na pierwszym z podanych poziomów, przedstawiciele drugiej na drugim itd.

ASTRALNE TROPIENIE

Dyscyplina: Zwiadowca
Poziom: 9

Talent: tropienie
Koszt: 100

To zajęcie pozwala śledzić ofiarę w przestrzeni astralnej przy użyciu talentu *tropienia*. Zwiadowca musi zażyć w przestrzeni astralnej, korzystając z *astralnego spojrzenia*, kiedy przeprowadza test *tropienia* o trudności równej obronie magicznej astralnej ofiary. Udany test oznacza, że widzi niewyraźne, astralne ślady. Każde zastosowanie tego rozwinięcia kosztuje adepta 2 dodatkowe punkty wyczerpania.

ASTRALNY SZPIEG

Dyscyplina: Ksenomanta
Poziom: 7

Talent: orbitujący szpieg
Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Ksenomancie ukryć orbitującego szpiega w przestrzeni astralnej, czyniąc go niewidzialnym dla wszystkich osób, które nie dysponują spojrzeniem astralnym. Stosowanie tego rozwinięcia wymaga poświęcenia punktu wyczerpania, w celu ukrycia szpiega, plus po jednym punkcie na każdy test *orbitującego szpiega*, przeprowadzony podczas działania talentu.

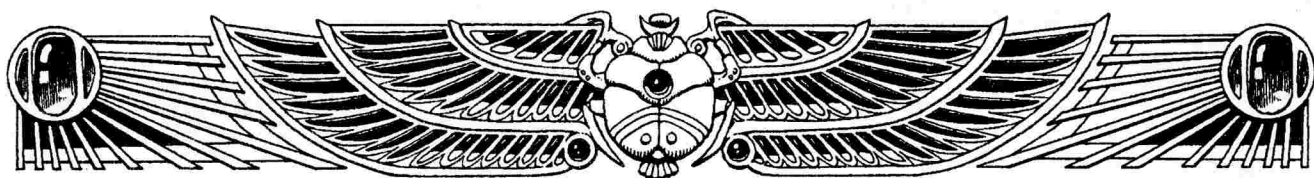
BŁYSKAWICZNY RZUT

Dyscyplina: Złodziej
Poziom: 7

Talent: broń miotana
Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Złodziejowi rzucić kilka sztuk broni w jednej rundzie walki. Maksymalna ich liczba odpowiada poziomowi *broni miotanej* adepta. Wielkość broni nie może przekraczać 2. Wszystkie sztuki oręża muszą być tego samego typu. Złodziej wykonuje test talentu dla każdej kolejnej sztuki, co kosztuje go 1 punkt wyczerpania przy pierwszej, 2 punkty przy drugiej, 3 przy trzeciej itd. *Błyskawiczny rzut* można połączyć z *improwowanymi pociskami* – pod warunkiem, że adept uwzględni koszt obu rozwinięć w punktach wyczerpania.





BŁYSK W OKU

Dyscyplina: Powietrzny
Łupieżca

Talent: *przeszywające
spojrzenie*

Poziom: 6

Koszt: 200

To rozwinięcie zwiększa skutki *przeszywającego spojrzenia*. Adept normalnie przeprowadza test talentu, poświęcając dodatkowe 2 punkty wyczerpania. Udany test oznacza, że ofiara nie może podjąć żadnych akcji, wymierzonych w Łupieżcę, przez czas działania talentu, chyba że on sam ją zaatakuje.

CIĘTY JĘZYK

Dyscyplina: Trubadur
Poziom: 8

Talent: *zimna krew*
Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Trubadurowi obrócić przeciw wrogowi jego własny talent *prowokacji*. Adept, kiedy padnie ofiarą *prowokacji*, może wykonać test *zimnej krwi* i otrzymać przy tym 3 dodatkowe punkty wyczerpania, by odpowiedzieć na nią ostrym dowcipem. Jeśli wynik testu przekracza zarówno wynik testu *prowokacji*, jak i wartość obrony społecznej przeciwnika, odczuwa on skutki *prowokacji* wymierzonej w Trubadura.

CIOS GŁOWĄ

Dyscyplina: Wojownik
Poziom: 5

Talent: *walka wręcz*
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Wojownikowi uderzyć przeciwnika „z główki” podczas walki wręcz. Żeby go użyć, adept musi najpierw pochwycić ofiarę (patrz str. 197 podręcznika podstawowego). Następnie normalnie wykonuje test *walki wręcz*. Przy przeciętnym sukcesie przeciwnik odnosi normalne obrażenia. Co najmniej duży sukces oznacza, że odnosi on normalne obrażenia i jest oszołomiony przez jedną rundę, na skutek czego w tym czasie należy mu odjąć 2 stopnie od wszystkich akcji. Ogromny sukces oszalał ofiarę na 2 rundy, a wyjątkowy – na 3 rundy. Pancerz nie chroni przed obrażeniami, wynikłymi z zastosowania ciosu głową, chyba że ofiara nosi hełm.

Żeby użyć tego rozwinięcia, adept musi przewyższać przeciwnika wzrostem, a przynajmniej mu dorównywać, albo w jakiś sposób podnieść swoją głowę na wysokość jego głowy (skacząc, latając, wisząc na linie itp.). Cios głową można zastosować tylko raz w ciągu walki, przeciw pojedynczemu wrogowi.

DRUGA RIPOSTA

Dyscyplina: Fechtmistrz
Poziom: 7

Talent: *druga broń*
Koszt: 200

Aby skorzystać z tego rozwinięcia, Fechtmistrz musi opatować *ripostę* co najmniej na poziomie siódmym. Umożliwia

ono ripostę na drugi atak podczas tej samej rundy. Adept wykonuje ją dzięki talentowi *drugiej broni*. Rozwinięcie kosztuje 3 dodatkowe punkty wyczerpania. Można go używać tylko, jeśli postać trzyma dwie sztuki broni. Możliwe jest jego połączenie z *podwójną bronią* (str. 59).

DRUGI OGON

Dyscyplina: Fechtmistrz
(tylko t'skrang)

Talent: *druga broń*

Poziom: 7

Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala t'skrangowi Fechtmistrzowi użyć ogona w charakterze *drugiej broni*, z pominięciem standardowych ujemnych modyfikatorów za wykonywanie ataku ogonem w tej samej rundzie co zwykłego ataku. Fechtmistrz nie może skorzystać z rozwinięcia w rundzie, w której użył ogona do sparowania ciosu. Należy uwzględnić tylko standardowy koszt *drugiej broni* w punktach wyczerpania.

Więcej informacji o atakach ogonem na str. 121 *Mieszkańców Barsawii*, tom I.

EPIKA

Dyscyplina: Trubadur
Poziom: 5

Talent: *pieśń uczuć*
Koszt: 100

Epika pozwala Trubadurowi używać talentu *pieśni uczuć* przez czas dłuższy niż normalnie. Niektóre epickie poematy i ballady wymagają trzymania słuchaczy w napięciu przez kilka dni. To rozwinięcie można stosować w połączeniu z *opowiadaniem historii* (str. 57), aby snuć długie historie z epickim rozmachem. Używając tego rozwinięcia, Trubadur przeprowadza podczas występu test *pieśni uczuć* raz na godzinę, a nie raz na pół godziny. Pod koniec pieśni bądź opowieści może wybrać najlepszy wynik spośród wszystkich testów, żeby określić wpływ występu na słuchaczy. Każdy test kosztuje punkt wyczerpania.

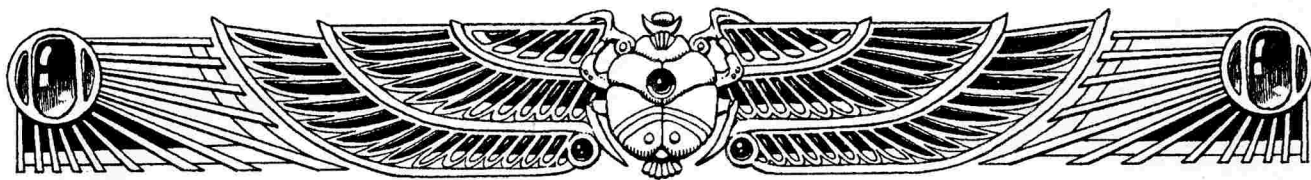
IMPROWIZOWANA BROŃ

Dyscyplina: Wojownik
Poziom: 5

Talent: *broń biała*
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Wojownikowi używać w charakterze broni przedmiotów, które nie były do tego przeznaczone. Każdy test ataku, wykonywany przy jego zastosowaniu, kosztuje punkt wyczerpania. Mistrz Gry określa stopień obrażeń dla każdej improwizowanej broni, opierając się na jej rozmiarze i materiale, z którego ją wykonano. Maksymalny stopień wynosi 7. Odpowiednie do takiego zastosowania przedmioty to: na przykład przyrządy do pisania, kawałki drewna, liny, którymi przywiązuje się powietrzne statki, wyrwane kamienne znaczniki odległości, bochny czerstwego chleba, a nawet inni





Dawcy Imion. Wojownik musi być w stanie podnieść dany przedmiot, jeśli chce użyć go w charakterze broni.

IMPROWIZOWANE POCISKI

Dyscyplina: Złodziej

Talent: broń miotana

Poziom: 8

Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Złodziejowi użyć dowolnego przedmiotu o długości do 30 centymetrów w charakterze broni miotanej (pod warunkiem, że Złodziej może podnieść dany przedmiot). Wykonując atak takim zaimprovizowanym pociskiem, adept przeprowadza test talentu. Każdy taki test kosztuje punkt wyczerpania. Mistrz Gry określa stopień obrażeń, powodowanych przez pociski. Generalnie powinien on mieścić się w zakresie od 1 do 3 i zależeć od wymiarów i wagi przedmiotu. Improwizowane pociski mają taki sam zasięg jak standardowy sztylet.

INDYWIDUALNE ZAKŁĘCIA

Dyscyplina: wszyscy magowie

Talent: rzucanie czarów

Poziom: C5, I6, K7, MZ7

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala magowi zmienić (lecz nie wyeliminować) drobne efekty swoich zaklęć, takie jak kolor, zapach czy dźwięk. Na przykład iskry z *Magicznej miny* mogą stać się zielone, a nie pomarańczowe, albo odgłos eksplozji może zastąpić wybuch śmiechu. Rozwinięcie nie zmienia statystyk zaklęcia ani wymaganych składników. Każdorazowe rzucenie czaru przy użyciu *indywidualnych zaklęć* kosztuje punkt wyczerpania.

INTERES

Dyscyplina: Zbrojmistrz

Talent: targowanie się

Poziom: 7

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Zbrojmistrzowi jednym spojrzeniem oszacować wartość przedmiotu. Adept wykonuje test *targowania się* o trudności równej obronie magicznej przedmiotu. Po osiągnięciu co najmniej dużego sukcesu zna jego przybliżoną wartość w sztukach srebra (margines błędu wynosi 25%). Mistrz Gry powinien podać mu zakres, w jakim mieści się cena danego przedmiotu – od 75 do 125% jego prawdziwej wartości.

IZOLACJA

Dyscyplina: Trubadur

Talent: empatia

Poziom: 9

Koszt: 100

Dzięki temu rozwinięciu Trubadur może nieco „zmiekczyć” silne negatywne uczucia ofiary. Adept musi uzyskać przynajmniej duży sukces w teście *empatii* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Sukces poprawia nastawienie ofiary do Trubadura o jedną kategorię – wciąż odczuwa ona cierpienie, gniew lub lęk, ale już nie tak silnie jak

wcześniej. Mistrz Gry określa wszystkie skutki tego nowego nastawienia. Wykorzystanie rozwinięcia kosztuje 2 punkty wyczerpania.

KAMIENNY PANCERZ

Dyscyplina: obrońca Natury

Talent: kamienne pięści

Poziom: 6

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala wykorzystywać moc, utwardzającą ciało, nie tylko do ataku, ale także do obrony. Obrońca Natury może odjąć pewną liczbę od swojego poziomu *kamiennych pięści* i dodać ją do pancerza. Każdy stopień dodany do pancerza kosztuje punkt wyczerpania na rundę.

KIEPSKI ŁUCZNIK

Dyscyplina: Zbrojmistrz

Talent: stopień strzały

Poziom: 7

Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Zbrojmistrzowi zmniejszyć skuteczność łuku lub kuszy. Adept wykonuje test *stopienia strzały* o trudności równej obronie magicznej broni lub jej posiadacza (należy wziąć pod uwagę wyższą z tych wartości). Przy ogromnym sukcesie cięciwa pęka. Przy wyjątkowym pęka łuczysko, co oznacza duże uszkodzenie broni i zmniejsza jej stopień obrażeń o 3. Żeby przywrócić jej dawną skuteczność, musi ją naprawić Łucznik lub Zbrojmistrz. Rozwinięcie nie wywiera żadnego efektu, jeśli sukces nie jest przynajmniej ogromny. Zbrojmistrz może go użyć wobec danej broni raz w ciągu walki. Kosztuje to 2 punkty wyczerpania.

KIEPSKI TOWAR

Dyscyplina: Zbrojmistrz

Talent: targowanie się

Poziom: 7

Koszt: 100

To rozwinięcie umożliwia osiągnięcie przewagi podczas dobijania targu poprzez przekonanie ofiary, że jej towar jest gorszej jakości. Zbrojmistrz przeprowadza pierwszy test *targowania się* o trudności równej obronie społecznej ofiary. Jeśli osiągnie przynajmniej duży sukces, może wskazać iluzoryczne wady towaru, dzięki czemu ofiara proponuje mu towar za połowę pierwotnej ceny. W tym momencie adept ma prawo do standardowego testu *targowania się*, który pozwoli mu na dalsze jej obniżenie. Zbrojmistrz może użyć tego rozwinięcia tylko raz wobec tej samej ofiary, co kosztuje 2 punkty wyczerpania. Wyniki wszystkich późniejszych testów *targowania się*, wykonywanych przez adepta przeciwko tej samej postaci, należy obniżyć o 1 poziom sukcesu.

KOCIA ZRĘCZNOŚĆ

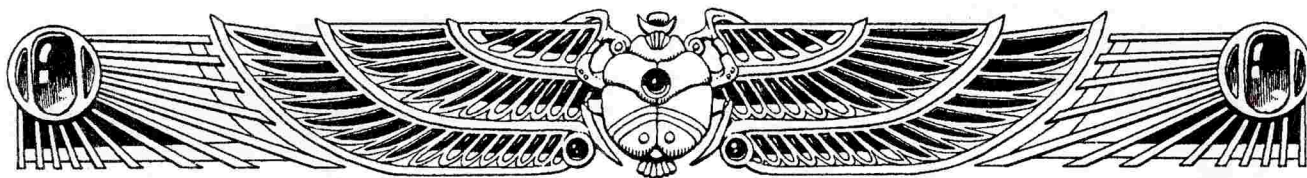
Dyscyplina: Władca Zwierząt

Talent: koci chód

Poziom: 7

Koszt: 100





Dzięki temu rozwinięciu adept dysponuje refleksem i zwinnością kota. Władca Zwierząt może używać swojego stopnia *kociego chodu* w miejsce stopnia Zręczności podczas skoków, wspinania się na drzewa i utrzymywania równowagi – na przykład przy jej testach. Każdorazowe użycie tego rozwinięcia kosztuje dodatkowy punkt wyczerpania.

Kocia zręczność pozwala też wylądować na nogach po upadkach z niewielkiej wysokości i uniknąć obrażeń, spowodowanych tym upadkiem. Maksymalna wysokość, z jakiej może spaść Władca Zwierząt, korzystając z tego rozwinięcia, to jego poziom *kociego chodu* w metrach. To zastosowanie *kociej zręczności* nie powoduje punktów wyczerpania.

KOPNIĘCIE W ŁOCIE

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca

Talent: wielki skok

Poziom: 5

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Powietrznemu Łupieżcy wykonać atak w locie przy wykorzystaniu *wielkiego skoku*. Żeby z niego skorzystać, adepta muszą dzielić od jego przeciwnika przynajmniej 3 metry. Łupieżca wykonuje test *wielkiego skoku*. Wynik wyznacza przeskoczony dystans, określa też obronę fizyczną adepta na resztę rundy. Test ten zastępuje też test ataku. W przypadku powodzenia stopień obrażeń zadanych w tym ataku jest równy Sile Fizycznej adepta +3 stopnie. Rozwinięcie można stosować tylko do ataku bez użycia broni. Każdorazowe użycie kosztuje 2 punkty wyczerpania.

KRAŻĄCY STRAŻNIK

Dyscyplina: Ksenomanta
Poziom: 7

Talent: krążący szpieg
Koszt: 200

Dzięki temu rozwinięciu Ksenomanta może wykorzystać ducha-szpiega do pilnowania wybranego miejsca, przedmiotu czy istoty. Po wezwaniu ducha według zasad *krążącego szpiega* mag otrzymuje punkt wyczerpania i przeprowadza drugi test talentu. Jego stopniem trudności jest obrona magiczna danego miejsca, przedmiotu lub istoty. W przypadku powodzenia duch strzeże go (jej) przez czas działania talentu. Może on porozumiewać się z Ksenomantą, dopóki dzieląca ich odległość nie będzie 1,5 raza większa niż poziom talentu maga w kilometrach.

LECZENIE RAN

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów
Poziom: 3

Talent: uzdrawiający ogień
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Mistrzowi Żywiołów wyleczyć ranę, zamiast zyskać test zdrowienia dzięki *uzdrawiającemu*

ogniowi. Mistrz Gry rzuca 3k6, żeby wyznaczyć stopień trudności testu. W przypadku powodzenia mag leczy jedną ranę. Brak sukcesu oznacza zwykłe konsekwencje nieudanego testu *uzdrawiającego ognia*. Korzystanie z rozwinięcia kosztuje 2 punkty wyczerpania. Mistrz Żywiołów odejmuje je sobie natychmiast po wyleczeniu rany lub – jeśli test się nie uda – traktuje jako część odniesionych obrażeń.

MIERZONY STRZAŁ

Dyscyplina: Łucznik, Złodziej
Talent: broń miotana, broń strzelecka

Poziom: 5/5

Koszt: 100/200

To rozwinięcie pozwala adeptowi wykonać odpowiednik agresywnego ataku (str. 200 **PZ**) za pomocą talentu *broni strzeleckiej* lub *broni miotanej*. Jego stosowanie kosztuje dodatkowy punkt wyczerpania i ogranicza ruch do 3 metrów. Jednak ataki, których dokonuje adept przy jego użyciu, mają wszystkie cechy standardowego agresywnego ataku.

MISTYCZNY CELNY STRZAŁ

Dyscyplina: Łucznik

Talent: mistyczny znak

Poziom: 5

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Łucznikowi połączyć efekty dwóch talentów: *mistycznego znaku* i *celnego strzału*. Aby go użyć, adept otrzymuje 2 dodatkowe punkty wyczerpania i wykonuje test *mistycznego znaku*. W przypadku sukcesu może on dodać swój poziom tego talentu do stopnia *celnego strzału*, zamiast do stopnia *broni strzeleckiej*.

MOWA NA ODLEGŁOŚĆ

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów
Poziom: 5

Talent: mowa powietrza
Koszt: 100

Dzięki temu rozwinięciu Mistrz Żywiołów może zwiększyć zasięg swojej *mowy powietrza*. Mag wykonuje normalny test *mowy powietrza* i otrzymuje punkt wyczerpania. Rozwinięcie zwiększa zasięg talentu o dziesięciokrotność wyniku testu (w metrach).

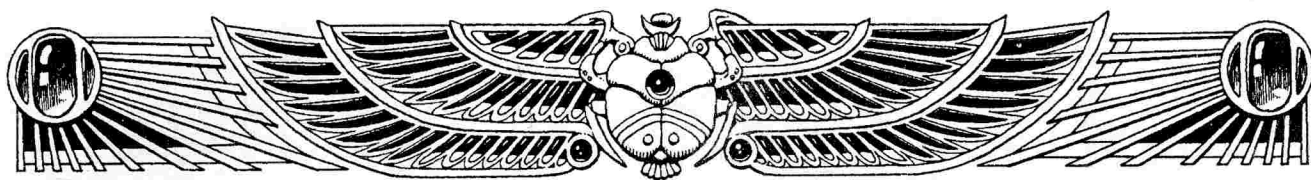
NADNATURALNA TARCZA

Dyscyplina: Ksenomanta
Poziom: 9

Talent: nadnaturalny unik
Koszt: 200

Ksenomanta może dzięki temu rozwinięciu uniknąć skutków zaklęcia lub umiejętności magicznej, takiej jak *moc Horrora*. Efekt ten musi być wymierzony bezpośrednio w maga, a nie w obszar, na którym ten akurat się znajduje. Ksenomanta otrzymuje 3 punkty wyczerpania i wykonuje test *nadnaturalnego uniku*. Jeśli wynik będzie przynajmniej równy wynikowi testu *rzucania czarów*





napastnika, Ksenomanta uniknie skutków zaklęcia lub innego magicznego efektu.

NAJLEPSZY PRZYJACIEL ADEPTA

Dyscyplina: Zwiadowca **Talent:** tropienie
Poziom: 5 **Koszt:** 100

Rozwinięcie to umożliwia zlokalizowanie wierzchowca, chowańca bądź zwierzęcego towarzysza wybranego adepta przy użyciu talentu *tropienia*. Zwiadowca musi dotykać adepta, do którego należy zwierzę, kiedy wykonuje test *tropienia* o trudności równej obronie magicznej stworzenia. Sukces oznacza, że Zwiadowca może śledzić dane zwierzę tak, jakby używał tego talentu. Wykorzystanie tego rozwinięcia wymaga otrzymania 2 punktów wyczerpania, które dodaje się do standardowego kosztu testu. *Najlepszego przyjaciela* można stosować tylko do tropienia zwierząt, które łączą z danym adeptem silne więzy, na przykład kawalerskich wierzchowców, chowańców i stworzeń połączonych z Władcą Zwierząt za pomocą talentu *wieź ze zwierzęciem*. Zwiadowca może wytropić także samego adepta, o ile dotyka powiązanego z nim zwierzęcia. W tym jednak przypadku test talentu kosztuje 3 punkty wyczerpania.

NAŚLADOWANIE MUZYKI

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** naśladowanie głosu
Poziom: 6 **Koszt:** 100

To rozwinięcie pozwala Trubadurowi naśladować dźwięk różnych instrumentów muzycznych. Adept nie może z niego korzystać, kiedy mówi lub śpiewa. *Naśladowanie muzyki* wygląda tak samo jak *naśladowanie głosu* (str. 103 podręcznika podstawowego), z tą różnicą, że należy wykonać test talentu o trudności równej obronie magicznej osoby grającej na wybranym instrumencie. Test kosztuje 2 punkty wyczerpania. Sukces oznacza, że Trubadur może w każdej chwili naśladować dany instrument przez tyle miesięcy, ile wynosi jego poziom *naśladowania głosu*. Wykonując utwór muzyczny przy użyciu tego rozwinięcia, adept przeprowadza test talentu, który określa jakość jego występu. *Naśladowanie muzyki* może być używane w połączeniu z talentem *pieśń uczuć* (i jego rozwinięciami). Każdy kolejny poziom sukcesu, osiągniętego w teście *naśladowania głosu*, dodaje wtedy 1 stopień do testu *pieśni uczuć*.

NAZWANIE ZAKLĘCIA

Dyscyplina: wszyscy magowie **Talent:** rzucanie czarów
Poziom: C5, I6, K7, MŻ7 **Koszt:** 100

To rozwinięcie należy stosować z opcjonalną zasadą o rzucaniu zaklęć Nazwanych ze str. 5. Pozwala ono magom na używanie takich zaklęć (patrz str. 36 **M:KWT**) za pomocą talentu *rzucania czarów*. Zgodnie z opcjonalną zasadą, mag

musi nauczyć się *nazwania zaklęcia*, żeby rzucać zaklęcia Nazwane. W przeciwieństwie do większości rozwinięć talentów nie powoduje ono wyczerpania i nie wymaga osiągnięcia określonego sukcesu w teście talentu.

NIEZRÓWNANY SZERMIERZ

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** broń biała
Poziom: 5 **Koszt:** 100

Fechtistrz może przestraszyć przeciwnika, wyciągając miecz powolnym, dramatycznym gestem. Otrzymuje punkt wyczerpania i przeprowadza test *broni białej*, którego wynik porównuje się z obroną społeczną ofiary przy użyciu **Tabeli wyników testów** (str. 246 **PZ**). Poziom osiągniętego sukcesu wyznacza ujemny modyfikator, który otrzymuje przeciwnik w następnej rundzie walki: przeciętny sukces to modyfikator -1, duży sukces -2, itd. W przypadku nieudanego testu próba zastraszenia przeciwnika przynosi szkodę samemu adeptowi, który potyka się i otrzymuje ujemny modyfikator -1 do własnych stopni podczas następnej rundy walki. Z rozwinięcia wolno korzystać tylko w pierwszej rundzie bitwy.

NISZCZYCIELSKI WZROK

Dyscyplina: Powietrzny **Talent:** przeszywające
Łupieżca **spojrzenie**
Poziom: 9 **Koszt:** 200

To rozwinięcie umożliwia niszczenie przedmiotów nieożywionych za pomocą *przeszywającego spojrzenia*. Adept wykonuje test talentu o stopniu trudności 13 i otrzymuje 4 punkty wyczerpania. Udany test oznacza, że Powietrzny Łupieżca może rozbijać delikatne przedmioty – wykonane ze szkła, kryształu, ceramiki lub cienkiego drewna – po prostu na nie patrząc. Przeciętny sukces wystarcza do niszczenia szkła i kryształu. Drewno i ceramika wymagają ogromnego sukcesu. Mistrz Gry decyduje, czy dany przedmiot jest dość delikatny, by adept mógł rozbić go w ten sposób.

ODBICIE

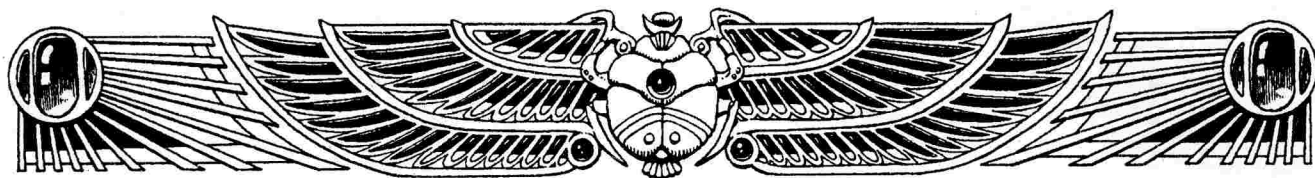
Dyscyplina: Wojownik **Talent:** unik
Poziom: 7 **Koszt:** 100

To rozwinięcie zmniejsza obrażenia spowodowane upadkiem. Używając go, Wojownik stara się wylądować na najmocniejszej części swojego ciała, a następnie przekoiłkować. Wykorzystanie *odbicia* wymaga 2 punktów wyczerpania, ale zmniejsza obrażenia wywołane upadkiem o tyle, ile wynosi poziom *uniku* adepta.

OPÓWIADANIE HISTORII

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** pieśń uczuć
Poziom: 4 **Koszt:** 100





To rozwinięcie pozwala na opowiadanie historii przy użyciu talentu *pieśni uczuć*. Jeśli adept sobie tego życzy, historie mogą działać na słuchaczy w podobny sposób jak *pieśni* śpiewane za pomocą tego talentu – ale nie muszą. Aby skorzystać z *opowiadania historii*, Trubadur na czas występu zastępuje *pieśnią uczuć* swoją Charyzmę lub **gawędziarstwo**, ale wszystkie testy przeprowadza według zwykłych zasad.

OSTRZELANIE

Dyscyplina: Powietrzny
Żeglarz

Talent: żeglarstwo
powietrzne

Poziom: 7

Koszt: 100

To rozwinięcie daje kapitanowi powietrznego statku przewagę podczas manewru ostrzelania statku (patrz str. 131 **Księgi wiedzy**). Żeglarz wykonuje test *żeglarstwa powietrznego* o trudności równej sile ognia swojej jednostki. Jeśli mu się uda, dodaje 2 do jej siły ognia lub manewrowości, żeby odzwierciedlić lepsze ustawienie okrętu. Nieudany test oznacza zwiększenie ujemnego modyfikatora przy ostrzelaniu statku o 2. Każdorazowe użycie tego rozwinięcia kosztuje 4 punkty wyczerpania.

PAROWANIE CIOSÓW

Dyscyplina: Fechtmistrz,
Wojownik

Talent: broń biała

Poziom: 5

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala adeptowi na zwiększenie swojej obrony fizycznej dzięki parowaniu ciosów zadawanych mu bronią białą. Żeby zwiększyć obronę fizyczną o 1 (maksymalnie do liczby odpowiadającej jego poziomowi w *broni białej*), musi odjąć 1 od swojego stopnia *broni białej*. Rozwinięcie kosztuje punkt wyczerpania za każdą rundę, w której jest stosowane. Jeśli postać zmniejszy swój poziom *broni białej* do 0, nie może przeprowadzać ataków z użyciem takiej broni ani korzystać z żadnych talentów zapewniających dodatkowe ataki, takich jak *drugi atak* czy *druga broń*. Fechtmistrz – t'skrang może używać tego rozwinięcia w połączeniu z zasadami parowania ciosów ogonem (str.122, **Mieszkańcy Barsawii** tom I).

PIONOWY SKOK

Dyscyplina: Powietrzny Żeglarz
Powietrzny Łupieżca

Talent: wielki skok

Poziom: 5

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala adeptowi skoczyć pionowo przy użyciu *wielkiego skoku*. Adept otrzymuje punkt wyczerpania i przeprowadza test talentu. Może teraz skoczyć na wysokość jednej piątej wyniku testu (w metrach). Powietrzni Żeglarze i Łupieżcy często korzystają z tego

rozwinięcia, by wskoczyć na takielunek lub osiągnąć z ziemi lin zwisających z pokładu.

PODPROGOWE MAMROTANIE

Dyscyplina: Czarodziej

Talent: złowieszcze mamrotanie

Poziom: 7

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Czarodziejowi na wydawanie prostych poleceń ofierze *złowieszczego mamrotania*. Mag otrzymuje 2 punkty wyczerpania i wykonuje test talentu. Jeśli osiągnie co najmniej duży sukces, może przekazać ofierze prostą sugestię lub rozkaz, zawierający tyle słów, ile wynosi jego poziom *złowieszczego mamrotania*. Nie wolno jej jednak rozkazać, by wyrządziła krzywdę samej sobie.

POWIETRZNE NOGI

Dyscyplina: Powietrzny
Żeglarz

Talent: żeglarstwo
powietrzne

Poziom: 3

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Powietrznemu Żeglarzowi użyć talentu *żeglarstwa powietrznego* przy wykonywaniu testów równowagi na pokładzie powietrznych statków. Może też wykorzystać ten talent w miejsce Zręczności podczas testów, które przeprowadza, by nie wypaść ze statku. Każde zastosowanie *powietrznych nóg* kosztuje 2 punkty wyczerpania.

PODEJŚCIE DO ABORDAŻU

Dyscyplina: Powietrzny
Łupieżca

Talent: żeglarstwo
powietrzne

Poziom: 8

Koszt: 100

To rozwinięcie daje Powietrznemu Łupieżcy przewagę podczas manewru abordażu (patrz str.131 **Księgi wiedzy**). Żeby je wykorzystać, adept wykonuje test *żeglarstwa powietrznego* o trudności równej manewrowości swojego statku. Sukces podnosi tę wartość o 2, co odzwierciedla lepsze ustawienie jednostki. Porażka zwiększa ujemny modyfikator do abordażu o 2. Każdorazowe użycie tego rozwinięcia kosztuje 4 punkty wyczerpania.

PODTRZYMANIE KILKU WĄTKÓW

Dyscyplina: Czarodziej

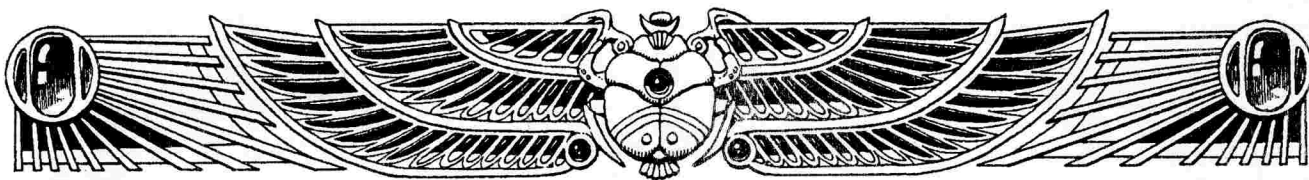
Talent: podtrzymanie wątku

Poziom: 8

Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Czarodziejowi na podtrzymanie więcej niż jednego wątku jednocześnie. Ich maksymalna liczba to liczba wątków zaklęcia minus 1. Po utkaniu wątków, które mają być podtrzymane, mag przeprowadza test *podtrzymania wątku* o trudności utkania czaru. Sukces oznacza, że podtrzymuje on wątki przy użyciu tego talentu. Każdy wątek, z wyjątkiem pierwszego, kosztuje 2 punkty wyczerpania. Czarodziej otrzymuje wszystkie punkty wyczerpania jednocześnie, w chwili wykonywania testu talentu.





PODWÓJNA BROŃ

Dyscyplina: Fechtmistrz, **Talent:** druga broń
Powietrzny Żeglarz

Poziom: 5/6 **Koszt:** 200

To rozwinięcie pozwala adeptowi używać drugiej sztuki broni tej samej wielkości co jego podstawowa broń, pod warunkiem, że obie są na tyle małe, by każdą trzymać w jednej ręce. Na przykład człowiek-Fecht mistrz może posługiwać się dwoma mieczami lub pałąk w jednej ręce, a krasnoludzkim mieczem w drugiej.

POPIS FECHTMISTRZA

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** broń biała
Poziom: 7 **Koszt:** 100

Dzięki temu rozwinięciu Fechtmistrz może wprawić przeciwnika w osłupienie, wykonując efektowny popis władania bronią: odcinając wrogowi pukiel włosów lub guzik czy wycinając literę Z na jego ubraniu itp., ale nie wyrządzając mu krzywdy. Fechtmistrz przeprowadza test *broni białej* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Udana test oznacza, że przeciwnik przez następną rundę walki pozostaje pod wrażeniem popisu, a wszystkie jego stopnie zostają pomniejszone zależnie od poziomu osiągniętego sukcesu. Przeciętny sukces zmniejsza je o 1, duży – o 2 i tak dalej. Dodatkowo inne postacie, atakujące ofiarę w danej rundzie walki, zyskują premię do testów ataku, równą opisanym wyżej ujemnym modyfikatorom. Premia ta nie dotyczy testów obrażeń.

W przypadku niepowodzenia testu *broni białej* popis nie robi na ofierze wrażenia, a atakujące ją postacie nie otrzymują żadnej premii. Użycie tego rozwinięcia kosztuje Fechtmistrza punkt wyczerpania.

POSTAWA

Dyscyplina: Fechtmistrz **Talent:** manewr
Poziom: 6 **Koszt:** 100

To rozwinięcie pozwala Fechtmistrzowi dodać premię, jaką daje mu talent *manewru*, do ataku innej postaci. Adept musi wybrać tę osobę, kiedy przeprowadza test talentu, co kosztuje 2 punkty wyczerpania. Dodatkowo zarówno Fechtmistrz, jak i wybrana przez niego postać, muszą unikać wszelkich wymierzonych przeciwko sobie ataków przez całą rundę, w której ten pierwszy korzysta z *postawy*. Dana postać otrzymuje premię w następnej rundzie, kiedy atakuje ofiarę, którą Fechtmistrz wcześniej wymanewrował.

POTĘŻNY RZUT

Dyscyplina: Wojownik **Talent:** walka wręcz
Poziom: 7 **Koszt:** 100

Potężny rzut pozwala Wojownikowi podnieść przeciwnika i rzucić nim. Aby skorzystać z tego rozwinięcia, adept musi mieć dość siły, by unieść daną postać (patrz **Siła Fizyczna**, str. 53 podręcznika podstawowego). Wojownik wykonuje test *walki wręcz* według zwykłych zasad, kosztuje go to jednak 2 punkty wyczerpania. Udana test oznacza, że podniósł przeciwnika i rzucił nim na tyle metrów, ile wynosi jedna trzecia wyniku testu (lub, w przypadku wietrzników, pełny wynik). Wojownik może trafić rzuconą postacią w inną osobę, jeśli wynik testu okaże się na tyle wysoki, by dać mu przynajmniej duży sukces przeciw jej obronie fizycznej. Przeciwnik, spadając na ziemię, odnosi obrażenia o stopniu równym sumie Siły Fizycznej Wojownika i jego poziomowi w *walcu wręcz*. Postać, która została trafiona rzuconym, odnosi identyczne obrażenia.

Po upadku postać jest uważana za przewróconą, chyba że wykona udany test równowagi lub *zachowania równowagi* o trudności równej wynikowi testu *walki wręcz*. Osoba, która została trafiona rzuconym, i odniosła przy tym rane, dolicza 7 do stopnia trudności testów równowagi.

POZNANIE HORRORA

Dyscyplina: Władca Zwierząt, **Talent:** poznanie
Zwiadowca *stworzenia*
Poziom: 7 **Koszt:** 100

To rozwinięcie pozwala na używanie talentu *poznania stworzenia* wobec Horrorów, ich konstruktów i pozostałości, a także szczątków ich ofiar. Chociaż Horrory rzadko są takie same i często stosują wyrafinowane podstępny, legendarni bohaterowie znajdowali czasem słabe punkty w ich fizjologii i zwyczajach, które tropili i obserwowali. Aby użyć rozwinięcia, adept musi uzyskać przynajmniej duży sukces w teście talentu o trudności równej obronie magicznej badanego Horroru czy konstruktu. Postacie posiadające **wiedzę o Horrorach** mogą dodać jej poziom do stopnia *poznania stworzenia*, kiedy korzystają z tego rozwinięcia.

PRZEBICIE PANCERZA

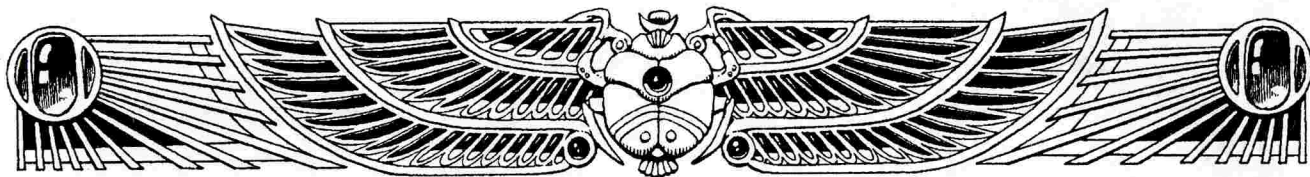
Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca, **Talent:** broń biała
Fecht mistrz, Wojownik
Poziom: 7/6/5 **Koszt:** 100

To rozwinięcie zmniejsza o 1 poziom sukcesu potrzebny do przebicia pancerza (na przykład zamiast ogromnego sukcesu wystarczy duży sukces). Każde jego użycie kosztuje 3 punkty wyczerpania.

PRZEKAZ NIEWERBALNY

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** pieśń uczuć
Poziom: 6 **Koszt:** 100





To rozwinięcie umożliwia Trubaduiowi korzystanie z *pieśni* uczuć także w przypadku, kiedy słuchacze nie rozumieją tekstu. Adept może śpiewać w obcym języku, a nawet wzbudzać silne uczucia, po prostu grając na instrumencie. Stosowanie *przekazu niewerbalnego* wymaga dużego sukcesu w teście talentu – wtedy pieśń przemawia do jednej czwartej słuchaczy. Każdy wyższy poziom zwiększa liczbę słuchaczy zaangażowanych uczuciowo w pieśń o jedną czwartą, do maksimum trzech czwartych.

PRZEKUCIE STRZAŁY

Dyscyplina: Zbrojmistrz
Poziom: 3

Talent: *przekucie ostrza*
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Zbrojmistrzowi wykonać jeden test *przekucia ostrza* i przekuć tyle strzał lub innych pocisków, ile wynosi jego poziom tego talentu. Wszystkie pociski muszą być tego samego typu. Stopień trudności testu wyznacza się normalnie, ale adept musi uzyskać przynajmniej duży sukces, żeby rozwinięcie działało. Do stopnia obrażeń, zadawanych przez strzały, należy po przekuciu dodać 1. Wszystkie standardowe ograniczenia przekutej broni białej dotyczą także przekutych pocisków.

PRZYGNIECENIE

Dyscyplina: Wojownik
Poziom: 3

Talent: *walka wręcz*
Koszt: 100

Dzięki temu rozwinięciu Wojownik może przygnieść przeciwnika po przewróceniu go w walce. *Przygniecenie* można stosować tylko przeciwko ofiarom, które zostały przewrócone w poprzedniej rundzie i jeszcze się nie podniosły. Wojownik wykonuje test *walki wręcz* według zwykłych zasad (należy uwzględnić wszystkie ujemne modyfikatory równowagi, dotyczące ofiary). Udana test oznacza, że adept przygnoił przeciwnika. Ten może się wydostać, jeśli wykona udany test Siły Fizycznej lub *walki wręcz*, którego stopniem trudności jest wynik testu adepta. Także w tym przypadku należy uwzględnić modyfikatory równowagi (str. 195 **PZ**).

Stopień trudności zwiększa się, gdy Wojownik, który stosuje to rozwinięcie, jest szczególnie ciężki. Jeśli waży on więcej, niż wynosi udźwig maksymalny przeciwnika, stopień trudności zwiększa się o 3. Jeżeli waży dwukrotnie więcej, stopień ten rośnie o 6 (udźwig postaci zależy od jej Siły Fizycznej, patrz **PZ**, str. 53).

Używająca tego rozwinięcia postać, kiedy ktoś ją atakuje, uważana jest za przewróconą.

PRYZYSPILENIE

Dyscyplina: Złodziej
Poziom: 6

Talent: *broń miotana*
Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Złodziejowi przy użyciu broni miotanej przygwoździć ofiarę do ściany lub innej powierzchni. Ofiara musi stać co najwyżej metr od ściany i mieć na sobie ubranie, które umożliwia takie przyszpilenie. Z kolei adept musi się posługiwać odpowiednią bronią, na przykład sztyltem lub nożem. Złodziej wykonuje test *broni miotanej*, co kosztuje punkt wyczerpania. Co najmniej duży sukces oznacza, że broń przybiła ubranie ofiary do danej powierzchni. Następnie adept przeprowadza test obrażeń według normalnych zasad. Jego wynik staje się stopniem trudności testów Siły Fizycznej, dzięki którym ofiara próbuje wyciągnąć broń ze ściany. Przeciwny sukces w teście talentu to znak, że broń trafiła w ofiarę, wywołując normalne obrażenia, ale jej nie przyszpiliła. Rozwinięcie to można połączyć z *błyskawicznym rzutem* i w ten sposób przyszpilić przeciwnika kilkoma sztukami broni.

Jeśli Złodziej, korzystający z *przyszpilenia*, wykona udany precyzyjny atak (str. 200, **PZ**), to może przybić do ściany ciało ofiary (najczęściej dłoń lub przedramiona), a nie jej ubranie. W takim przypadku adept wykonuje test obrażeń według zwykłych zasad. Przeciwnik zostaje przyszpilony, jeśli odniesie ranę. Obrażenia, odniesione przy tym ataku, stają się dla niego poziomem trudności testów Siły Fizycznej, które mają na celu wyciągnięcie broni.

ROZPACZLIWY CHWYT

Dyscyplina: Zwiadowca
Poziom: 5

Talent: *wspinaczka*
Koszt: 100

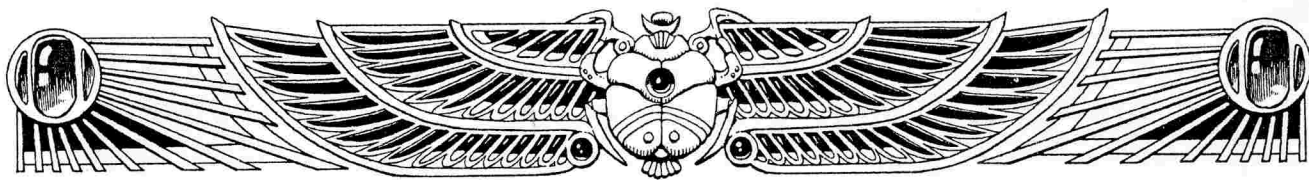
To rozwinięcie pozwala Zwiadowcy w ostatniej chwili złapać się rękami ściany po nieudanym teście *wspinaczki*. Poziom trudności *rozpaczliwego chwytu* jest taki sam jak tego nieudanego testu. Wykorzystanie tego rozwinięcia kosztuje 2 punkty wyczerpania.

STAN ZIEMI

Dyscyplina: Zwiadowca
Poziom: 4

Talent: *spojrzenie astralne*
Koszt: 100

Rozwinięcie to przypomina *diagnozę* (str. 20 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**). Pozwala ono Zwiadowcy na ocenę zdrowia i stanu danego miejsca poprzez spojrzenie na otaczającą je przestrzeń astralną. Zwiadowca może zbadać obszar o promieniu analogicznym do wynikającego ze *spojrzenia astralnego*. *Stan ziemi* najbardziej przydaje się wtedy, kiedy postać stara się ocenić astralny obszar w celu zastosowania surowej magii (str. 155 podręcznika podstawowego). Zwiadowca wykonuje test talentu o stopniu trudności 13 i otrzymuje dodatkowy punkt wyczerpania. Udana test ujawnia żyzność ziemi i zdrowie żyjących na niej roślin i zwierząt. Co najmniej duży sukces ujawnia także typ



przestrzeni astralnej, w której leży dany obszar, i daje ogólne pojęcie, czy został on skażony przez Horrora lub podobną niszczącą siłę.

STRUGANIE BRONI

Dyscyplina: Zbrojmistrz
Poziom: 5

Talent: *przekucie ostrza*
Koszt: 100

Dzięki temu rozwinięciu Zbrojmistrz może robić broń z drewna, na przykład pałki, trzy razy szybciej, niż zajmuje mu sporządzenie broni z metalu (patrz str.138 **Ścieżek adeptów**). Aby z niego korzystać, adept nie potrzebuje kuźni. Musi mieć za to narzędzia ciesielskie i zapas drewna pod ręką. Stopień trudności wykonania broni z drewna jest taki sam jak w przypadku oreża z metalu.

Ponieważ drewniana broń ma mniejszą trwałość od metalowej, jest bardziej narażona na zniszczenie w walce. W przypadku stosowania opcjonalnej zasady, dotyczącej niszczenia broni (str. 115 **Księgi wiedzy**), należy zmniejszyć stopień obrażeń broni o 1 za każdym razem, kiedy przeciwnik uzyska co najmniej duży sukces w teście ataku, mającym na celu zniszczenie broni. Oreż jest o połowę do dwóch trzecich tańszy od porównywalnej broni z metalu, ale nie można go naprawiać.

STWORZENIE PUŁAPKI MECHANICZNEJ

Dyscyplina: Złodziej

Talent: *unieszkodliwienie pułapki mechanicznej*

Poziom: 7

Koszt: 100

Dzięki temu rozwinięciu Złodziej może sobie przypomnieć konstrukcję dowolnej mechanicznej pułapki, którą unieszkodliwił, a następnie wykonać podobną, przy użyciu odpowiednich narzędzi i materiałów. Zastosowanie rozwinięcia kosztuje 2 punkty wyczerpania. Złodziej wykonuje test *unieszkodliwienia pułapki mechanicznej* przeciw trudności unieszkodliwienia urządzenia, które próbuje odtworzyć. Przynajmniej duży sukces oznacza, że może on zbudować działającą pułapkę. Trudność wykrycia i trudność unieszkodliwienia pułapki, stworzonej przy użyciu tego rozwinięcia, są pomniejszone o 2 w stosunku do pierwowzoru, a uniknięcie pułapki – o 1. Mistrz Gry określa, jakich narzędzi i materiałów potrzebuje Złodziej.

SZCZĄTKI STWORZENIA

Dyscyplina: Władca Zwierząt, Zwiadowca
Talent: *poznanie stworzenia*

Poziom: 5

Koszt: 100/300

To rozwinięcie pozwala zidentyfikować stworzenie na podstawie niektórych pozostawionych przez nie śladów, np. szczątków samego stworzenia, jego legowiska czy resztek

zdobyczy. Postać bada te ślady i wykonuje test *poznania stworzenia* o trudności równej obronie magicznej zwierzęcia, które je zostawiło. Przynajmniej duży sukces oznacza, że adept rozpoznał, do jakiego rodzaju należy dane stworzenie, i może zadać Mistrzowi Gry pytanie, na co pozwala mu talent *poznania stworzenia*.

SZEPT POWIETRZA

Dyscyplina: Mistrz Żywiołów

Talent: *mowa powietrza*

Poziom: 6

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Mistrzowi Żywiołów używać *mowy powietrza* wobec dowolnych osób, znajdujących się w zasięgu, nie tylko innych Mistrzów Żywiołów. Mag wykonuje test talentu o trudności równej obronie magicznej postaci, do której chce przemówić. W przypadku sukcesu otrzymuje on punkt wyczerpania w każdej rundzie, w której stosuje rozwinięcie. Zasięg *szeptu powietrza* to wynik testu talentu razy trzy w metrach.

SZYBKĄ NAUKĄ

Dyscyplina: Trubadur

Talent: *pieśń uczuć*

Poziom: 7

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Trubadurowi szybko zapamiętać i zaśpiewać wiersz, opowieść, pieśń itp. Adept wykonuje test *pieśni uczuć*, którego stopień trudności wyznacza długość danego tekstu – od 2 w przypadku dwustrofowego wierszyka i 7 w przypadku trzyminutowej piosenki, aż do 16, gdy chodzi o pieśń „Bitwa o Powietrzną Przystań”, a nawet 25 dla „Tańca Korrencii”. Udany test oznacza, że śpiewak niemal w jednej chwili zapamiętuje dany utwór i może zagrać go według zwykłych zasad. Korzystanie z tego rozwinięcia kosztuje Trubadura tyle punktów wyczerpania, przez ile dni chce pamiętać wiersz, opowieść czy pieśń. Kiedy ten czas upłynie, utwór znikną z pamięci adepta.

SZYBOWANIE

Dyscyplina: Powietrzny Żeglarz

Talent: *chwytywanie wiatru*

Poziom: 8

Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Powietrznemu Żeglarzowi szybować w podobny sposób jak t'skrang k'stulaami. Żeglarz używa swojego talentu *chwytywania wiatru*, który w tym przypadku działa tak, jak umiejętność *szybowania k'stulaami* (str. 122, **Mieszkańcy Barsawii**, tom I). Każdorazowe użycie rozwinięcia kosztuje 2 punkty wyczerpania. Stosuje się tu standardowe zasady dotyczące szybowania.

ŚLEDZENIE STRZAŁĄ KIERUNKU

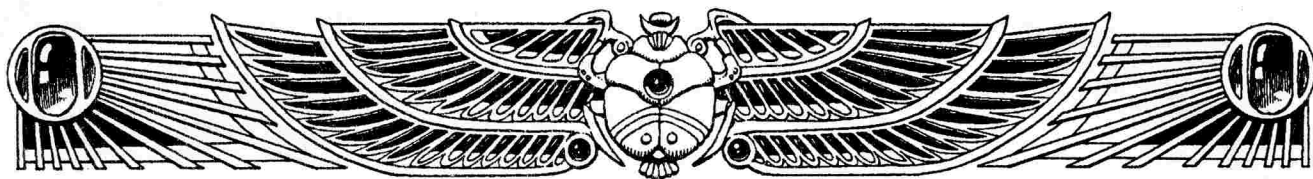
Dyscyplina: Łucznik

Talent: *strzała kierunku*

Poziom: 5

Koszt: 100





To rozwinięcie pozwala Łucznikowi tropić ofiarę przy użyciu *strzały kierunku* (str. 112, **PZ**). Adept wykonuje test talentu zgodnie z normalnymi zasadami i otrzymuje dodatkowy punkt wyczerpania. Po udanym teście płonąca strzała kierunku rusza w stronę ofiary z prędkością równą szybkości Łucznika w walce. Strzała omija przeszkody, oblatując dookoła budynki, drzewa itd. Znika, kiedy upłynie tyle minut, ile wynosi poziom talentu u Łucznika.

UNIKNIĘCIE ZAKŁĘCIA

Dyscyplina: Wojownik, Złodziej **Talent:** unik
Poziom: 11 **Koszt:** 100

To rozwinięcie umożliwia zastosowanie talentu *uniku* w celu uniknięcia zaklęć bojowych o widocznych efektach, które uderzają w ofiarę – takich jak *Kryształowe pociski*, *Łodowa włócznia*, *Efemeryczny pocisk* czy *Tnąca sfera*. Mistrz Gry decyduje, do których konkretnie czarów odnosi się *uniknięcie zaklęcia*. Żeby go użyć, postać wykonuje test *uniku*, który kosztuje 2 punkty wyczerpania więcej niż normalnie. Jeśli wynik okaże się wyższy niż wynik testu *rzucania czarów*, przeprowadzonego przez atakującego maga, adept unika skutków zaklęcia. Można wykonać tylko jeden test *uniku* w każdej rundzie. Nie wolno używać tego rozwinięcia przeciw niespodziewanym atakom.

USPOKAJANIE TŁUMU

Dyscyplina: Trubadur **Talent:** podjudzanie tłumu
Poziom: 8 **Koszt:** 200

Dzięki temu rozwinięciu Trubadur może podjąć próbę uspokojenia i rozproszenia tłumu. Adept wykonuje test *podjudzania tłumu* o trudności równej obronie społecznej tej osoby w tłumie, u której wartość ta jest najwyższa. Wielkość zgromadzenia określa wymagany poziom sukcesu – patrz opis tego talentu na str. 106 podręcznika podstawowego. Użycie rozwinięcia kosztuje 2 punkty wyczerpania.

WIDZENIE ŚMIERCI

Dyscyplina: Ksenomanta **Talent:** widzenie życia
Poziom: 9 **Koszt:** 200

To rozwinięcie pozwala Ksenomancie dostrzec siłę i skład ożywionych Dawców Imion i konstruktów Horrorów. Adept musi uzyskać przynajmniej duży sukces w teście *widzenia życia* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Wykorzystanie rozwinięcia kosztuje 2 dodatkowe punkty wyczerpania.

WSPÓLNA RANA

Dyscyplina: Kawalerzysta **Talent:** wspólna krew
Poziom: 5 **Koszt:** 100

To rozwinięcie pozwala Kawalerzyście przenieść ranę z wierzchowca na siebie samego. Nie może on jednak przenieść własnych ran na wierzchowca ani na innych Dawców Imion. Adept wykonuje test *wspólnej krwi* o trudności równej obronie magicznej rumaka. Upany test oznacza, że rana wierzchowca została wyleczona, za to Kawalerzyście otwiera się podobna rana w analogicznym miejscu.

WYGŁADZENIE PANCERZA

Dyscyplina: Zbrojmistrz **Talent:** przekucie pancerza
Poziom: 7 **Koszt:** 300

Dzięki temu rozwinięciu Zbrojmistrz może zmniejszyć ujemny modyfikator inicjatywy pancerza. Adept wykonuje test *przekucia pancerza*, którego stopień trudności stanowi suma wartości pancerza fizycznego i duchowego danej zbroi, pomnożona przez 2, plus jej stopień inicjatywy. Na przykład stopień trudności zastosowania tego rozwinięcia na kryształowej zbroi płytowej wyniesie (pancerz fizyczny 7 + pancierz duchowy 7) $\times$ 2 + 5 = 33.

Upany test zmniejsza ujemny modyfikator inicjatywy pancerza o 1. Każde zastosowanie tego rozwinięcia dolicza się do maksymalnej liczby ulepszeń danej zbroi. Nie można go stosować na krwawych kamieniach ani na zbroi z żywego kryształu.

WYMIANA ZMYŚLU

Dyscyplina: Władca Zwierząt **Talent:** zapożyczenie zmysłu
Poziom: 7 **Koszt:** 100

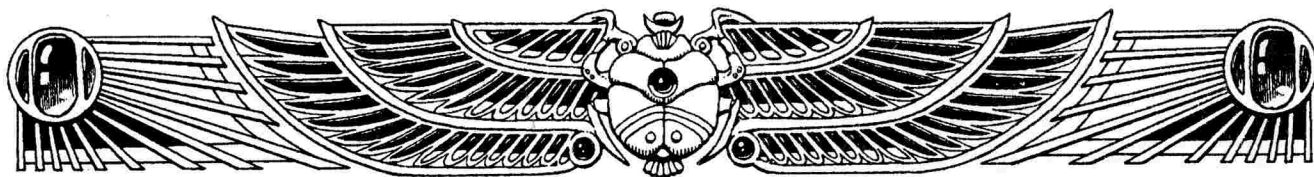
Władca Zwierząt wykonuje test talentu według zwykłych zasad i otrzymuje 2 punkty wyczerpania. Po udanym teście adept dysponuje jednym ze zmysłów wybranego zwierzęcia – wzrokiem, węchem, słuchem itd. – nie tracąc przy tym własnego. Z kolei zwierzę otrzymuje zmysł adepta, także zachowując swój. Rozwinięcie można zastosować na dowolnym zwierzęciu, które Władca widzi własnymi oczami.

WYPALANIE RAN

Dyscyplina: Powietrzny Łupieżca **Talent:** ognista krew
Poziom: 7 **Koszt:** 100

To rozwinięcie pozwala użyć talentu *ognistej krwi* do leczenia odniesionych w walce ran, a nie obrażeń. Należy go użyć w tej samej rundzie, w której rana została zadana. Powietrzny Łupieżca wykonuje test talentu, którego stopień trudności jest równy jego progowi ran. Przynajmniej duży sukces oznacza wyleczenie rany. Adept otrzymuje 3 punkty wyczerpania, niezależnie od wyniku testu. Takie wykorzystanie *ognistej krwi* zabiera jeden test zdrowienia, według standardowych reguł. Powietrzny Łupieżca musi przed przeprowadzeniem testu poinformować, czy używa talentu według zwykłych zasad, czy z rozwinięciem.





WYTRĄCENIE BRONI

Dyscyplina: Fechtmistrz
Poziom: 8

Talent: *rozbrowienie*
Koszt: 200

To rozwinięcie pozwala Fechtmistrowi wytrącić przeciwnikowi broń z ręki i posłać ją w powietrze, a następnie złapać. Może się nią posługiwać już w następnej rundzie walki. Adept wykonuje test talentu według zwykłych zasad. Wytrąca i łapie broń, jeśli osiągnie przynajmniej duży sukces. Adept musi zadeklarować chęć skorzystania z tego rozwinięcia przed wykonaniem testu talentu. Każdorazowe użycie *wytrącenia broni* kosztuje 2 punkty wyczerpania.

ZAPAMIĘTANIE ROZMÓWY

Dyscyplina: Czarodziej
Poziom: 7

Talent: *zapamiętanie tekstu*
Koszt: 100

Jak sama nazwa wskazuje, rozwinięcie to pozwala na zapamiętywanie rozmów. Za 2 punkty wyczerpania mag może zapamiętać tyle godzin rozmowy, ile wynosi jego poziom *zapamiętywania tekstu*. Czarodziej wykonuje test talentu. Jeśli wynik okaże się przynajmniej równy obronie magicznej wszystkich uczestników konwersacji, to mag ją zapamiętuje. Rozmowy, które Czarodziej nosi w pamięci, nie różnią się od zapamiętanych książek, kiedy próbuje je sobie przypomnieć.

ZŁOWIESZCZE KLĄTWY

Dyscyplina: Czarodziej
Poziom: 6

Talent: *złowieszcze mamrotanie*
Koszt: 100

To rozwinięcie zwiększa skutki *złowieszczego mamrotania*. Czarodziej wypowiada do ofiary niewyraźne, lecz złowrogie klątwy. Jeśli w teście talentu uzyska przynajmniej ogromny sukces, ofiara zaczyna wierzyć, że oprócz normalnych skutków *złowieszczego mamrotania* spadła na

nią klątwa. Rozwinięcie to nakłada ujemny modyfikator -2 na wszystkie jej akcje przez tyle rund, ile wynosi poziom *złowieszczego mamrotania* Czarodzieja. Ten efekt działa nadal nawet wtedy, kiedy mag przestanie mówić.

ZMNIEJSZENIE CZUJNOŚCI

Dyscyplina: Złodziej
Poziom: 5

Talent: *kradzież kieszonkowa*
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala Złodziejowi odwrócić uwagę ofiary kradzieży kieszonkowej, przez co trudniej jej zauważyć tę kradzież. Złodziej wykonuje test talentu o trudności równej obronie społecznej ofiary, co kosztuje 2 punkty wyczerpania. W przypadku sukcesu adept przeprowadza następnie zwykły test *kradzieży kieszonkowej*. Ofiara nie uważa kradzieży już przy przeciętnym sukcesie.

ZWIERZĘCA RIPOSTA

Dyscyplina: Fechtmistrz
Poziom: 7

Talent: *riposta*
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala adeptowi wykorzystać talent *riposty* w przypadku ataków ze strony zwierząt lub stworów, a także ataków w walce wręcz. Każdorazowe jego wykorzystanie kosztuje dodatkowy punkt wyczerpania.

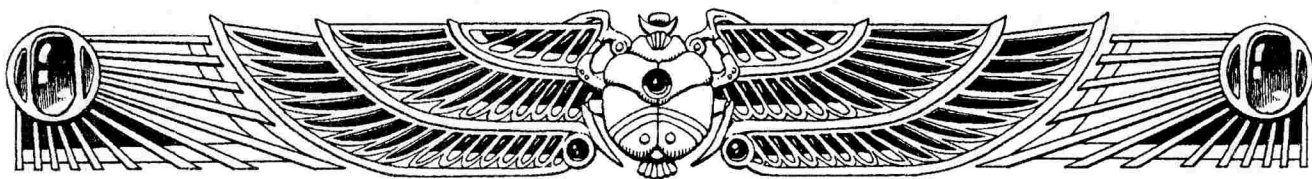
ZWIĘKSZENIE ZASIĘGU

Dyscyplina: Łucznik
Poziom: 8

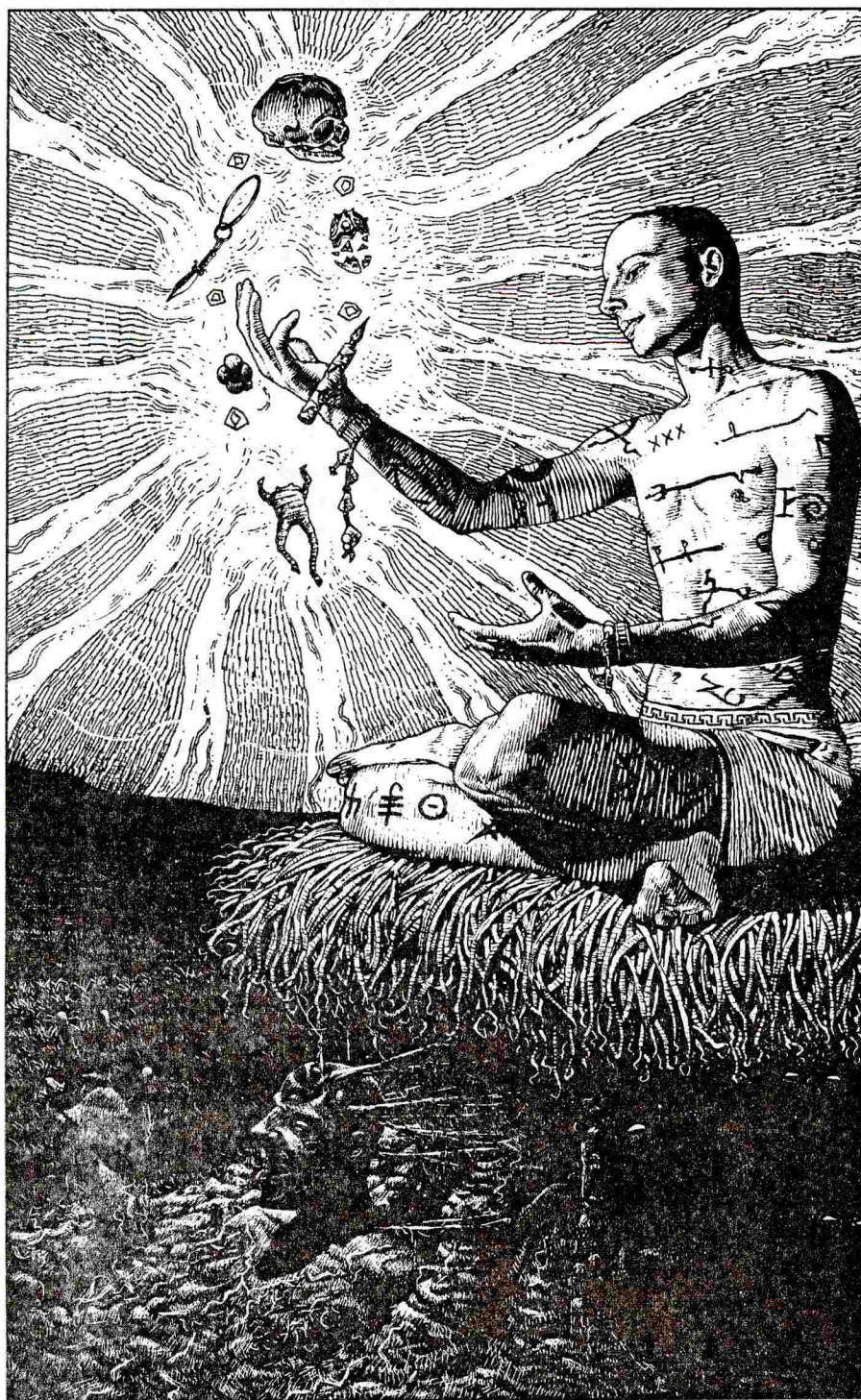
Talent: *broń strzelecka*
Koszt: 100

To rozwinięcie pozwala zwiększyć skuteczny zasięg broni strzeleckiej na czas jednego ataku. Każdorazowe jego użycie podwaja zasięg broni na jeden test ataku i kosztuje Łucznika 5 punktów wyczerpania. Na przykład, bliski zasięg łuku przy wykorzystaniu *zwiększenia zasięgu* wynosi 2-50, średni - 51-160, a daleki - 161-240. Rozwinięcia można używać w połączeniu z *sokolim okiem*.





PRZEDMIOTY MAGICZNE



Ten rozdział opisuje sześć rodzajów nowych magicznych przedmiotów: zwykłe przedmioty, amulety krwi, eliksiry, przedmioty wątkowe, magiczne skarby i magiczne księgi. Wszystkie zwykłe przedmioty, amulety krwi, eliksiry i przedmioty wątkowe można kupić, chociaż są to przedmioty rzadkie (str. 248-250, **PZ**). Zwykłe mają je tylko w lepiej zaopatrzonych miejscach, jak Pływające Miasto Domu V'strimon (str. 44-45, **Wężowa Rzeka**), Wielki Bazar Throalu, Wielki Targ czy Przyczółek. Podana cena jest średnią, ale rzeczywisty koszt może się różnić aż o 200 procent w niektórych miejscach, zwłaszcza w Przyczółku. Księgi magiczne są skarbami magicznymi (str. 270, **PZ**) i nie można ich kupić nigdzie w Barsawii.

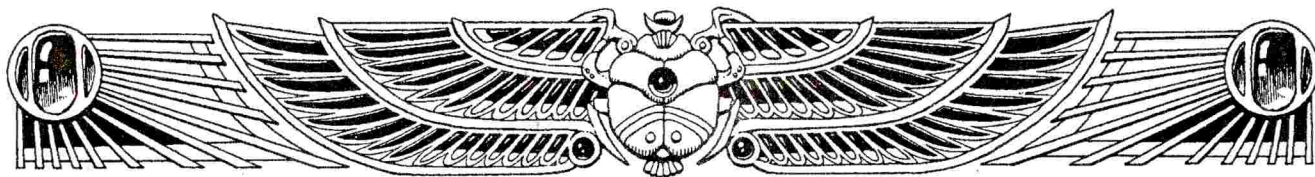
ZWYKŁE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Poniższe zwykłe przedmioty są podobne do tych opisanych na stronach 67-69 w **Księdze wiedzy**. Żaden z nich nie wymaga dostrojenia.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA UPANDALA

Te narzędzia z drewnianymi rękojeściami, pilniki, dłuta i świdry, zdobyły sobie duże uznanie wśród barsawiańskich artystów i rzemieślników. Trzonek każdego narzędzia wykonany jest z metalu inkrustowanego runami, z hojnym dodatkiem esencji ziemi i drewna. Narzędzia te pozwalają na poprawienie błędów przy rzeźbieniu przedmiotów, jednak nie później niż po trzech minutach. Są one szczególnie pomocne artystom rzeźbiącym w drogocennych





metalach lub podobnych materiałach, gdyż mogą naprawić błędy nie wpływając na rozmiar rzeźby. Najczęściej używane są do dekoracji tarcz i broni; Błogosławieństw Upandala użyto też do wyrycia runów na drzwiach wielu kaerów.

Jeśli postaci używającej jednego z tych narzędzi nie uda się test **umiejętności artystycznych** lub **rzemieślniczych**, może naprawić błąd i powtórzyć test. Używanie Błogosławieństw Upandala przy rzeźbieniu przedmiotów magicznych wymaga testu **umiejętności artystycznych** lub **rzemieślniczych** o trudności równej obronie magicznej przedmiotu. Jeśli test się nie uda, pomyłek nie da się naprawić.

Cena: 275 sztuk srebra.

BRÓŃ ZE ŚWIETLNEGO KRYSTAŁU

Rzadko spotykana w Barsawii broń z małymi kawałkami świetlnego kryształu umieszczonymi na rękojeści jest źródłem światła dla właściciela. Taką broń wybierają śmiałkowie szukający przygód pod ziemią, zwłaszcza w kaerach. Kryształy używane do wyrobu oręza tego typu są mniejsze i o połowę mniej efektywne od zwykłych. Bryłki świetlnego kryształu można umieścić na broni tylko podczas jej tworzenia.

Cena: Cena broni plus 100 sztuk srebra.

BROSZA VOLUSA

Te małe broszki zrobione są z zachowanego narzędzia wyczuwania magii volusów, zamkniętego w pudełku z żywego kryształu, wykończonego orichalkiem. Brosza ta daje użytkownikowi ograniczoną wersję zmysłu wyczuwania magii volusa. Gdy postać nosząca broszę jest w odległości półtora kilometra od źródła magii, Mistrz Gry wykonuje test *rzucania czarów* stopnia 8 o trudności zależnej od typu używanej magii (patrz **Tabela używania magii**). Jeśli test się powiedzie, kryształowe pudełko zaczyna świecić. Gdy postać zbliża się do źródła magii, światło jaśnieje. Magia adeptów często zakłóca działanie brosz, zdradzając innym magiczne moce posiadacza. Dlatego adepci raczej ich nie używają.

Cena: 510 sztuk srebra.

TABELA UŻYWANIA MAGII

Typ magii	Stopień trudności
Zaklęcia surowej magii	4
Magia zwierząt	9
Magia adeptów	11
Magiczne przedmioty	12
Zaklęcia rzucane z matrycy	14

CICHA SAKIEWKA

Drobne iluzje ciszy, takie jak te użyte w rękawiczkach „ciche palce” (str. 257, **PZ**), są wplecione w materiał, z którego zrobiona jest sakiewka i zapobiegają pojawianiu się dźwięków. Zamożni podróżnicy często używają cichych sakiewek, by złodzieje i żebracy nie słyszeli brzęku monet.

Cena: 65 sztuk srebra.

GARNKI GRUMBAH

Są to garnki z ciężkimi przykrywkami, wykonane z czarnego żelaza, skóry lodowych ptaków i wplecionych w nie drobin esencji powietrza. Najczęściej używa się ich do przenoszenia jedzenia, a czasem do transportu szczątków stworzeń. Garnki te są szczelne po zamknięciu i utrzymują zawartość w zimnie. Dzięki temu przechowywane pożywienie pozostaje świeże trzy razy dłużej niż normalnie. Garnki są dostępne w różnych rozmiarach: od 25 cm do metra średnicy i ważą od kilograma do trzech.

Cena: 75-200 sztuk srebra (zależnie od rozmiaru).

INSTRUMENTY DĘTE

W instrumenty dęte, takie jak flet, często wplata się esencję powietrza. Daje to instrumentowi czystszy dźwięk, który niesie się lepiej niż zwykle. Esencja powietrza pozwala również muzykowi na granie z mniejszym wysiłkiem i przez dłuższy czas niż na normalnym instrumencie. Adept używający magicznego instrumentu dostaje premię +1 stopień przy testach, używając takich talentów jak *pieśń uczuć*.

Cena: 250 sztuk srebra i więcej; cena w zależności od instrumentu.

KAMIEŃ GORĄCA

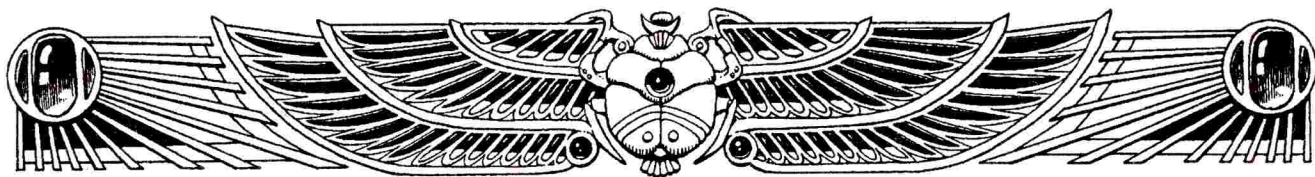
Kamienie gorąca zawierają grudki żywiołów ziemi i ognia, które sprawiają, że kamienie świecą na czerwono i stają się gorące jak rozżarzony węgiel. Esencje ziemi i ognia powoli się wyczerpują. Trwa to około roku, w zależności od jakości umagicznienia kamienia. Kamienie gorąca przechowuje się w metalowych albo ceramicznych pojemnikach. Duże ilości wydawanego przez nie ciepła sprawiają, że są idealne do podgrzewania łóżek, ogrzewania pomieszczeń czy rozpalania ognia.

Cena: 100 sztuk srebra.

KAMIEŃ WIADOMOŚCI

Kamienie wiadomości to żywe kryształy z wplecionymi esencjami ziemi i powietrza, które pozwalają im wędzić dźwięki wewnątrz swej struktury. Do uwolnienia wiadomości wystarczy słowna komenda. Kurierzy rządów i bogatych kupców najczęściej używają tych kamieni do przekazywania ważnych wiadomości głosem nadawcy. Na





droższe kamienie rzucone są ochronne czary (zobacz **Pu-
łapki ochronne**, str. 210, **PZ**), by nie dopuścić do wysłuchania albo zmiany wiadomości.

Cena: 300 sztuk srebra (za zwykły), 450 sztuk srebra (za chroniony).

KOC KOMFORTU TERMICZNEGO

Koce komfortu są umagicznione, by zmieniać temperaturę według potrzeb użytkownika. Wykonuje się je z włókien glinsthin i frash – glinsthin rośnie tylko na najwyższych i najzimniejszych szczytach gór, natomiast frash występuje jedynie na wybrzeżach Morza Śmierci. To połączenie włókien z roślin zimnych i gorących plus odrobina esencji żywiołu powietrza sprawiają, że koc magicznie dostosowuje się do temperatury ciała użytkownika, zapewniając mu komfort w prawie każdym klimacie.

Cena: 340 sztuk srebra.

KONTRAKTY HAMBRELLA

Kontrakty Hambrella to magiczne pergaminy, używane do spisywania porozumień między dwiema stronami. Kontrakty te zostały stworzone przez Czarodziejów zatrudnionych przez Dom Hambrell, znany dom kupiecki z Kratas. Sekret tworzenia pergaminów zaginął w czasie Pogromu wraz z ostatnimi członkami Domu Hambrell. Większość uczonych uważa, że kontrakty wykorzystują moc uwiecznionych duchów sprzymierzonych. Nikt nie wie, ile powstało kontraktów ani ile przetrwało Pogrom, ale w Barsawii i Imperium Thery istnieje co najmniej tuzin.

Kontrakt Hambrella to jedna kartka wielkości dużej książki, chociaż może być mniejsza. Strony kontraktu spisują warunki porozumienia na magicznym pergaminie. Cały kontrakt musi się zmieścić na jednej stronie (Hambrellowie widocznie uważali, że krótkie kontrakty, ujmujące sedno sprawy, są najlepsze dla wszystkich zainteresowanych). Kiedy porozumienie zostanie spisane i wszystkie strony podpiszą umowę, kontrakt sam się kopiuje, tworząc duplikat dla każdej ze stron. Dopóki kontrakt nie zostanie wypełniony przez wszystkie strony, pergamin nie może zostać użyty ponownie. Gdy wszystkie strony spełnią swoje zobowiązania, tekst blaknie, a duplikaty znikają. Wtedy Kontrakt Hambrella może zostać użyty do następnego porozumienia.

Wszystkie strony muszą przystąpić do porozumienia z własnej woli i rozumieć wszystkie jego warunki. Każde porozumienie zaakceptowane przez strony jest ważne, nawet jeśli jedna ze stron nic nie zyskuje. Jeżeli któraś strona złamie warunki kontraktu, wszystkie jego kopie zaczynają zdradzać oznaki zużycia i starości. Jeśli ma miejsce poważne naruszenie umowy, rogi pergaminu zaczynają

wyglądać jak spalone. Te zmiany alarmują pozostałych, że kontrakt został złamany.

Dodatkowo nikt, kto złamał podpisany na jednym z tych pergaminów porozumienia, nie może podpisać innego Kontraktu Hambrella, dopóki nie wypełni warunków pierwszego. Jeśli tego spróbuje, jego Imię znika z pergaminu prawie natychmiast po złożeniu przez wiarołomcę podpisu i nie pojawiają się kopie kontraktu. To ostrzega pozostałe strony, że dany osobnik złamał poprzedni kontrakt Hambrella i temu nie zadośćuczynił.

Zniszczenie kontraktu Hambrella powoduje zniszczenie wszystkich jego duplikatów. Jeśli zostanie zniszczona kopia, jej posiadacz może ją odzyskać, jeśli na nowo podpisze oryginał.

Cena: 700 sztuk srebra.

KUBKI PODRÓŻNE

Kubki podróżne to duże stalowe kubki, ozdobione symbolami leczenia i wytrzymałości, wykonanymi z drogocennych metali. Kubki te są umagicznione orichalkiem i esencją wody; raz dziennie na słowną komendę napełniają się zimną, świeżą wodą.

Cena: 350 sztuk srebra.

LAMPA PÓR ROKU

Te kunsztowne wiszące lampy wykonuje się z mosiądzu albo żelaza, wplatając w nie esencje ognia i powietrza. Te dwa żywioły ogrzewają lub chłodzą pomieszczenie, w którym wisi lampa, utrzymując w nim stałą temperaturę niezależnie od pogody. Lampy pór roku są powszechnie używane w zamożnych domach do utrzymywania komfortowych warunków.

Cena: 350 sztuk srebra.

LATAJĄCY FOTEL

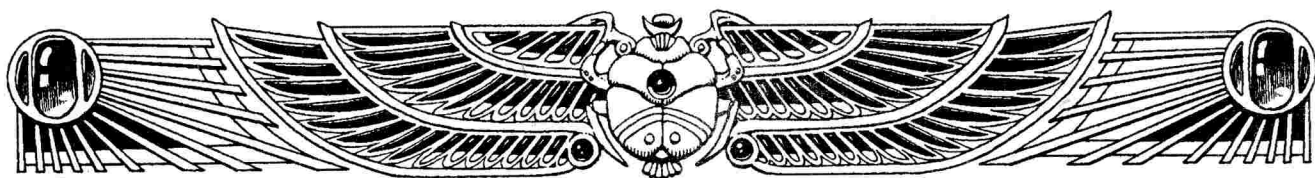
Fotele te tworzy się, wplatając esencję powietrza w obicia i tkaniny. Unoszą się one około metr nad ziemią. Można je przesuwać, skracając się i poruszają w spokojnym tempie; nie dryfują, gdy nie są używane. Większość tych lektyk poradzi sobie tylko z użytkownikiem wielkości człowieka lub mniejszym: krasnoludem, elfem, człowiekiem, orkiem, wietrznikiem i t'skrangiem. Fotele wystarczająco duże, by unieść trolla albo obsydianina, są dostępne na niektórych targach, ale kosztują ponad dwa razy więcej niż zwykle.

Cena: 250 sztuk srebra za zwykłe, 600 sztuk srebra za fotele dla trolli i obsydian.

MAGICZNA MIOTŁA

W tych miotłach splecione są esencje żywiołów drewna i ziemi. Zbierają one cały kurz i brud, z którym się zetkną.





Prosta komenda pozwala użytkownikowi wyrzucić zebra-ny brud, by zmiotka mogła zostać użyta ponownie. Magiczne miotły są często używane w zamożniejszych gospodarstwach domowych.

Cena: 25 sztuk srebra.

POWIETRZNA WINDA

Najczęściej spotykany w Barsawii typ powietrznej windy to prymitywna wersja tych używanych przez Theran w fortecy Powietrzna Przystań. Zwykle powietrzne windy to platformy (najczęściej drewniane) z wplecioną esencją żywiołu powietrza. Pozwala im to unosić się i opadać na rozkaz osoby stojącej na platformie. Windy powietrzne wznoszą się i opadają w tempie około trzech metrów na 30 sekund. Można je przesuwac na boki, ale pod naciskiem wiatru pozostają niewzruszone. Małe windy są najczęściej używane do przemieszczania ciężkich przedmiotów albo do zapewnienia dostępu do wysokich półek bibliotecznych, takich jak te w Wielkiej Bibliotece Throalu; służą też jako powszechny środek transportu na wyższe poziomy wielopiętrowych budynków, nie posiadających schodów czy drabin. Większych wind używa się do załadunku unoszących się statków powietrznych.

Cena: 3000 sztuk srebra za windę o wymiarach 1,5 x 1,5 metra; za większą wyższa, według uznania Mistrza Gry.

ŚWIECĄCA KREDA

Kredę tę otrzymuje się po umagicznieniu specjalnego rodzaju gliny, z której później formuje się pałeczki o średnicy około pół centymetra i długości około dziesięciu centymetrów. Pałeczki te zachowują kolor gliny, ale zrobiony nimi napis jaśniej przytłumionym światłem i można go przeczytać w każdych warunkach. Jeśli napisać kredą więcej niż pięć słów, poświata jest wystarczająco silna, by liczyć się jako słabe światło. Zwykle używa się jej, by zostawić wiadomość w jakimś ciemnym miejscu, takim jak kaer czy kopalnia. Trubadurzy i Iluzjoniści malują nią twarze i ciała przed nocnymi występami. Kreda schodzi z większości powierzchni przy pocieraniu lub kontakcie z wodą.

Cena: 12 sztuk srebra za pałeczkę.

TALIZMANY

Talizmany to jednorazowe przedmioty-matryce. Każdy talizman ocenia się według najwyższego kręgu zaklęcia, które może przechowywać. Talizman kręgu 1. może przechowywać zaklęcia kręgu 1., natomiast talizman 5. kręgu może przechowywać zaklęcia każdego kręgu nie wyższego niż piąty. Chociaż talizmany nie są przeznaczone dla konkretnej dyscypliny, mag może użyć talizmanu tylko do rzucenia zaklęcia ze swojej. Dodatkowo, talizmany mogą

przechowywać jedynie te czary, które mag może rzucić, wykorzystując swoje własne matryce.

By przechować wzorzec zaklęcia w talizmanie, postać musi wykonać test *tkania wątków* o trudności równej trudności przestrojenia zaklęcia, które ma zostać przechowane. Zajmuje to liczbę godzin równą kręgowi zaklęcia. Mag może mieć tyle talizmanów, ile wynosi jego poziom *tkania wątków*. Jeśli natomiast chce dostroić się do dodatkowego talizmanu, musi pozbyć się jednego już dostrojonego.

By użyć talizmanu, mag musi go dotykać lub trzymać. Kosztem 2 punktów wyczerpania mag może rzucić zaklęcie przechowywane w talizmanie, tak jakby było umieszczone w jednej z jego matryc. Po użyciu talizman musi być ponownie dostrojony przy użyciu talentu *tkania wątków*.

Cena: krąg talizmanu x 150 sztuk srebra.

Tamelan, Ksenomanta piątego kręgu, kupuje talizman 3. kręgu (przedmiot kosztuje 450 sztuk srebra). Chce dostroić talizman do zaklęcia Ból. Jest to zaklęcie Ksenomanty, trzeciego kręgu. Wymaga to wykonania testu tkania wątków o trudności przestrojenia czaru Ból (11). Operacja zajmuje Tamelanowi 3 godziny, po czym gracz wykonuje test tkania wątków – zakończony powodzeniem.

Podczas późniejszej potyczki Tamelan postanawia użyć talizmanu. Otrzymuje wymagane 2 punkty wyczerpania i rzuca zaklęcie. Talizman jest teraz pusty, więc Tamelan musi go dostroić przed następnym użyciem.

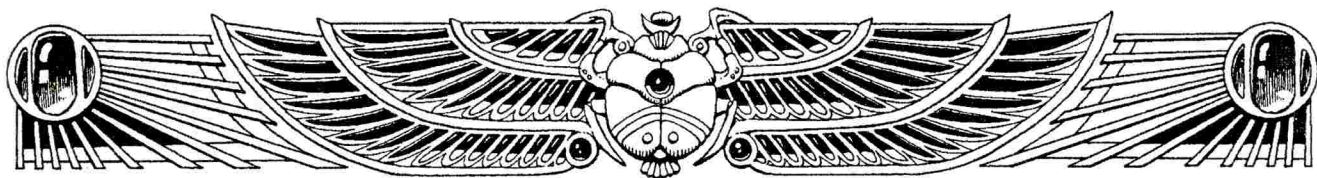
AMULETY KRWI

Poniższe amulety krwi są podobne do opisanych na str. 259-260 podręcznika podstawowego. Każdy opis zawiera cenę i trudność stworzenia amuletu. Jest to stopień trudności dla testu umagicznienia, stosowany przy wykonaniu różnych rodzajów amuletów krwi (zobacz **Amulety krwi**, str. 50, **M:KWT**).

AMULETY CHOWAŃCÓW

Amulety chowańców są dość niezwykłymi amuletami krwi. Składają się z dwóch części – jednej dla adepta, drugiej dla jego chowańca. Amulety te wykonane są najczęściej z ciemnozielonego albo niebieskiego żywego kryształu, który ciemnieje i staje się matowy po uaktywnieniu przez krew właściciela. Amulety chowańców powiększają efekty niezwykłych zdolności nabytych przy przyjęciu chowańca (zobacz str. 100, **M:KWT**). By związać się z tym amuletem, adept i jego chowaniec muszą odnieść 3 obrażenia. Adept wybiera jedną ze zdolności, która zyskuje premię +1 poziom





albo stopień. Jeśli adept wybierze talent, dostaje premię +1 do testów wykonywanych dla tego talentu. Wybranie matrycy podnosi poziom matrycy o 1. Adepci mogą posiadać kilka amuletów chowańców, by podnieść więcej niż jedną zdolność.

Cena: 550.

Trudność stworzenia: 19.

AMULET KARMY

Amulety karmy pozwalają adeptom na używanie punktów karmy w inny sposób, niż normalnie jest to dozwolone. Pojedyncze amulety karmy są wyrabiane dla konkretnych talentów, takich jak *broń biała*. Amulet pozwala adeptowi wydawać punkty karmy na ten talent tak, jakby był to jeden z jego talentów dyscyplinarnych. Amulety karmy mogą być tworzone jedynie dla tych talentów, których wykorzystanie wymaga testu i które są talentami dyscyplinarnymi dla jednej z dyscyplin. Amulety karmy nie sprawiają, że dany talent staje się talentem dyscyplinarnym dla użytkownika, a postaci używające tych amuletów nadal muszą wydawać punkty karmy na talenty normalnie wymagające karmy. Mistrz Gry może nie pozwolić na istnienie amuletów karmy zagrażających równowadze gry.

Przyswojenie amuletu karmy kosztuje użytkownika 3 obrażenia. Dodatkowo każde użycie amuletu zabiera mu 2 punkty wyczerpania. Obrażenia, będące wynikiem wyczerpania, można normalnie wyleczyć.

Cena: najniższy krąg, na którym talent jest dostępny x 300 sztuk srebra (zobacz **Tabele dostępności talentów**, str.139-143, KW).

Trudność stworzenia: najniższy krąg dostępności talentu +9.

AMULET RÓWNOWAGI

Amulety równowagi są wykonane z ciemnożółtego kryształu, który po uaktywnieniu przez krew właściciela staje się pomarańczowy. Dają one właścicielowi premię +3 do wartości Siły Fizycznej (lub *zachowania równowagi*) przy testach równowagi. Każde ich użycie kosztuje postać punkt wyczerpania, który może być normalnie wyleczony. Założenie tego amuletu powoduje 3 obrażenia.

Cena: 200.

Trudność stworzenia: 13.

KAMIEŃ GARLEN

Są to małe kamyki pokryte złotymi włoskami, podobnie jak gasienica. Po połknięciu włoski zamieniają się w kolce i kamień przyczepia się do żołądka albo ściany jelita postaci. Raz dziennie, wykonując test zdrowienia, postać może

wyleczyć ranę, zamiast punktów obrażeń. Leczenie rany kosztuje 2 punkty wyczerpania, zabierane po zaleceniu rany. Połknięcie kamienia Garlen powoduje 4 obrażenia.

Kamień Garlen może być użyty ponownie dopiero, gdy bohater wyleczył wszystkie swoje rany i punkty obrażeń od poprzedniego użycia. Kamienie Garlen mogą tworzyć tylko głosiciele Garlen przy użyciu umiejętności **alchemy**. Połkniętego kamienia nie można usunąć, nie zabijając właściciela.

Cena: 250 sztuk srebra.

Trudność stworzenia: 12.

KOSTKI KRWI

Kostki krwi to małe kamienie nefrytu, agatu albo lazurytu umieszczone w kości posiadacza w podobny sposób, co krwawe kamienie. Żyły postaci pojawiają się na kamieniach, które przez to ciemnieją. Kostki krwi dodają 2 stopnie do stopnia obrażeń w walce wręcz przy ataku rękami, premię stosuje się również dla talentów używanych przy walce wręcz, jak *cielesne ostrze* czy *kamienne pięści* (ale nie *pazury*). Wiadomo, że Wojownicy umieszczają kostki krwi w stawach stóp, kolanach, czy nawet w ogonach (w przypadku t'skrangów), by jak najbardziej wykorzystać swe ulubione metody ataku. Przy wszczepieniu kostek krwi postać musi odnieść 2 obrażenia. Wszczepianie i usuwanie kostek krwi wymaga interwencji Zbrojmistrza i trwa 2 godziny.

Cena: 180 sztuk srebra.

Trudność stworzenia: 14.

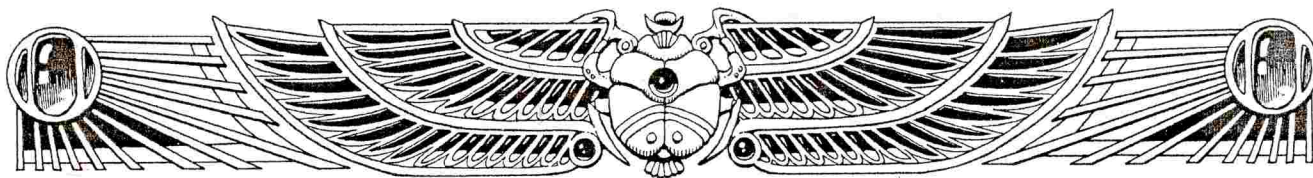
MATRYCE KRWI

Matryce krwi działają jak matryce do konkretnych zaklęć. Przy przygotowywaniu matrycy krwi mag, używając umiejętności **Alchemii**, zmienia wzorec przedmiotu tak, by przechowywał część kluczowych kawałków jakiegoś wzorca czaru. Ta zmiana pozwala magowi na „przechowanie” wzorca zaklęcia w przedmiocie, w podobny sposób jak przechowywanie czaru w zwykłej matrycy. Stworzenie matrycy krwi wymaga udanego testu **alchemy** o trudności równej trudności przestrojenia (str. 157, **PZ**) zaklęcia, do którego dostraja się matrycę. Ksenomanci mogą tworzyć matryce krwi, używając niskiej magii (str. 24, **Magia: Księga wiedzy tajemnej**). Matryca krwi działa jak normalna matryca, z tą różnicą, że może zawierać jedynie wzorec zaklęcia, do którego przechowywania została stworzona.

Przy założeniu amuletu matrycy krwi mag odnosi 2 stałe obrażenia, a rzucenie przechowywanego w nim czaru kosztuje go 2 punkty wyczerpania.

By stworzyć ulepszoną albo pancerną matrycę krwi, użytkownik musi uzyskać ogromny albo wyjątkowy sukces w drugim teście **alchemy** o trudności równej trudności





przestrojenia przechowywanego czaru. Używanie ulepszonej matrycy krwi kosztuje 3 punkty wyczerpania, pancernej 4 punkty.

Cena: krąg przechowywanego czaru x 100 sztuk srebra.

Trudność stworzenia: trudność przestrojenia zaklęcia, które będzie przechowywane.

OCZRONY PRZED ŻYWIOLAKAMI

Amulety ochrony przed żywiołakami to przedmioty z dodaną esencją drewna, ognia, wody, powietrza lub ziemi, osłaniające właściciela przed mocą duchów tych żywiołów. Na przykład ochrona przed drewnem broni przed duchami drewna. Uaktywniony amulet podnosi obronę magiczną właściciela przed mocami duchów o 4 przez 4 rundy walki. Ochrona przed żywiołami kosztuje właściciela 3 obrażenia, które można wyleczyć dopiero po zniszczeniu amuletu.

Ochronę przed żywiołami tworzy się, zanurzając mały kawałek orichalku w specjalnym alchemicznym roztworze. Po tygodniu wyjmuje się orichalk i wplata w niego drobiny esencji jednego z żywiołów.

Postać decyduje, kiedy uaktywnić ochronę. Po wyczerpaniu amuletu można go „naładować” albo pozwolić, by – zniszczony – odpadł od ciała. „Naładowanie” kosztuje właściciela dodatkowe jedno obrażenie, które można wyleczyć nie pozbywając się amuletu.

Cena: ochrona przed ziemią – 200, powietrzem – 250, wodą – 300, ogniem – 350, drewnem – 400.

Trudność stworzenia: 13.

OKO CIEMNOŚCI

Podobnie jak amulety celne oko i oko astralne, oko ciemności to opaska z przymocowanym kawałkiem wydrążonego żywego kryształu, wypełnionego płynem, w którym znajduje się pewien gatunek glisty. Po założeniu amuletu robak bezboleśnie wgryza się w oko właściciela, bezpowrotnie je niszcząc. Ten gatunek pozwala postaci widzieć przez ciemny kamień, przymocowany do opaski. Właściciel odnosi 2 obrażenia, ale w zamian nabywa rasową zdolność widzenia w ciemnościach. Oka ciemności nie można usunąć, ani wyleczyć 2 punktów obrażeń, które powoduje.

Cena: 200.

Trudność stworzenia: 12.

ROGOWA IGŁA

Te amulety to małe kawałki rogu jednorożca starannie uformowane w cienkie igły. Wbijają się je pod skórę, przy czym postać odnosi 3 obrażenia. Po wbiciu żółtoszara igła ciemnieje, przybierając barwę czerwoną w czarne paski,

ale widać ją pod skórą. Po założeniu amulet ten podnosi odporność właściciela na trucizny i choroby. Poświęcając punkt wyczerpania, postać zyskuje 5 stopni przy testach Żywotności lub premię +5 do swej obrony magicznej, gdy opiera się działaniu trucizny lub choroby. Postać traci punkty wyczerpania przy każdym teście Żywotności lub premii do obrony magicznej. Na przykład postać, która używa rógowej igły, by oprzeć się truciznie, zadającej obrażenia raz dziennie przez trzy dni, musi poświęcić punkt wyczerpania dziennie.

Cena: 450 sztuk srebra

Trudność stworzenia: 15

TATUAŻ KRWI

Tatuaże krwi zostały wynalezione przez prymitywne ludzkie plemiona jako ochrona przed i w czasie Pogromu. Jak wskazuje ich nazwa, tatuaże te są odpowiednikiem stałego amuletu krwi dla postaci, na której ciele zostały wykonane. Tatuaże krwi to często złowieszcze symbole, które wplatają magię amuletu krwi bezpośrednio w skórę podczas tatuowania. Tusze używane do tatuaży krwi tworzone są w ten sam sposób co amulety krwi tego samego typu, chociaż proces ten jest trochę trudniejszy. Tatuaże krwi można kupić, a ich cena zwykle obejmuje też tatuowanie.

Zabieg tatuowania zadaje tyle samo stałych obrażeń co odpowiedni amulet krwi, ale nie można ich uleczyć, amulet zostaje na zawsze wypisany na ciele postaci. Amulety krwi, dostępne jako tatuaże, to między innymi: ochrony przed Horrorami, desperacki ciot, desperacki czar (zobacz opisy tych amuletów na str. 259 w podręczniku podstawowym PZ). Powtórne użycie dwóch ostatnich wymaga wykonania przez postać testu zdrowienia.

Cena: taka sama jak odpowiedniego zwykłego amuletu krwi.

Trudność stworzenia: trudność odpowiedniego zwykłego amuletu krwi +2.

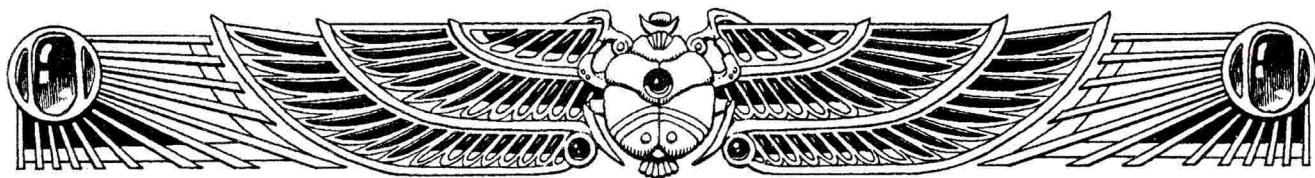
WSPOMAGACZ INICJATYWY

Wykonany z kryształu koloru rubinu wspomagacz inicjatywy po wchłonięciu krwi właściciela staje się ciemny jak obsydian. Amulet daje postaci premię do jej stopnia inicjatywy w walce. Za każde 3 punkty wyczerpania właściciela dodaje 1 do swojego stopnia inicjatywy na rundę walki. Wspomagacz inicjatywy może być użyty w każdej rundzie, jeśli tylko postać chce poświęcać punkty wyczerpania potrzebne do działania magii amuletu. Wspomagacz inicjatywy kosztuje użytkownika 4 obrażenia.

Cena: 600.

Trudność stworzenia: 18.





WZMACNIACZ SIŁY

Wzmacniacze są najczęściej wykonane z przezroczystego kryształu, który po uaktywnieniu przez krew właściciela staje się ciemnoczerwony. Amulety te dają właścicielowi premię do testów Siły Fizycznej; za każde 2 punkty wyczerpania postać może dodać 1 do swojego stopnia Siły Fizycznej przy wykonywaniu testów. Wzmacniacz siły nie może jednak być użyty do zwiększenia testów obrażeń w walce. Założenie tego amuletu powoduje 2 obrażenia.

Cena: 200.

Trudność stworzenia: 15.

ELIKSIRY

Dwa eliksiry opisane poniżej są podobne do mikstur leczniczych (str. 258, **PZ**). Opisy zawierają cenę i trudność stworzenia. Jest to stopień trudności dla testu umagicznienia, stosowany przy wykonaniu różnych rodzajów eliksirów i balsamów (zobacz **Alchemia**, str. 58-59, **M:KWT**).

BALSAM GOJENIA

Balsam gojenia automatycznie leczy każdą ranę, która zostanie nim posmarowana, bez względu na sumę obrażeń postaci. Użycie balsamu kosztuje bohatera utratę jednego z jego testów zdrowienia. Jeśli postać nie ma już testu zdrowienia, maść nie działa. Balsam ma kolor zielonego morza, a jego struktura przypomina pianę. Dlatego wielu przypuszcza, że jego istotnym składnikiem jest morska woda.

Cena: 200.

Trudność stworzenia: 11.

ELIKSIR PEWNOŚCI SIEBIE

Po wypiciu eliksiru ten wywołuje lekkie odurzenie, niosące pewność siebie. Podnosi on stopień Siły Woli pijącego przy zwalczaniu strachu wywołanego przez efekty zastraszające, takie jak talenty *okrzyk bojowy* czy *wrzask bojowy* (str. 105 i 116, **PZ**) czy ksenomanckie zaklęcia *Opary grozy* lub *Oblicze śmierci* (str. 176, **PZ**). Efekty wypicia tego eliksiru trwają 2 godziny; kiedy przestaje działać, postać przez chwilę czuje wielką ospałość. Ten efekt uboczny powoduje 3 punkty obrażeń. Na szczęście to odczucie zmęczenia trwa tylko minutę lub dwie. Obrażenia muszą być leczone według zwykłych reguł.

Cena: 150.

Trudność stworzenia: 11.

PRZEDMIOTY WĄTKOWE

Poniższe przedmioty wątkowe są podobne do opisanych na str. 54-67 **Księgi wiedzy**. Przedmioty te można kupić, ale

adept musi poznać tajnik(i) przedmiotu i dostroić się do niego, by go użyć.

Część z opisanych niżej przedmiotów wątkowych daje użytkownikowi premie do talentów (albo dostęp do talentu na pewnym poziomie, jeśli użytkownik go nie posiada). Na przykład instrumenty wątkowe (str. 71) zapewniają użytkownikowi premię +1 do poziomu jego talentu *pieśń uczuć* albo dostęp do tego talentu na poziomie 1. Kiedy postać zdobywa talent w ten sposób, nie może zwiększyć jego poziomu, wydając punkty legend. Dodatkowo, talenty nabyte dzięki przedmiotom wątkowym nie liczą się do awansu na następny krąg ani do premii do poziomu talentu, nabytego przez inny taki przedmiot. Przykładowo, Trubadur, który chce awansować na wyższy krąg, nie może użyć premii do talentu *pieśń uczuć*, danej mu przez instrument wątkowy, do osiągnięcia minimalnego poziomu potrzebnego do awansu.

BROSZE ŁUSKI NAGI

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 15

Brosze te wykonane są z łusek nagi. Każda brosza jest wyrzeźbiona z pojedynczej łuski i oprawiona w srebro lub złoto. Oprawa jest często ozdobiona węzłowymi motywami. Łuska zmienia swą barwę, dostosowując ją do ubrania posiadacza. Każdy inny wyrób jubilerski, zawierający łuskę nagi, ma tę samą magiczną właściwość. Uważa się, że biżuteria ta daje posiadaczowi część mocy nagi, pozwalając jej wprawiać w trans.

Cena: 2000 sztuk srebra.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Brosza łuski nagi może być wykonana jedynie z łuski ofiarowanej przez jedną z tych istot. Każda brosza jest Nazwana Imieniem nagi, od której pochodzi łuska. Postać musi poznać Imię broszy.

Efekt: Brosza dodaje 1 do poziomu Charyzmy noszącego przy testach oddziaływania (str. 237-238, **PZ**).

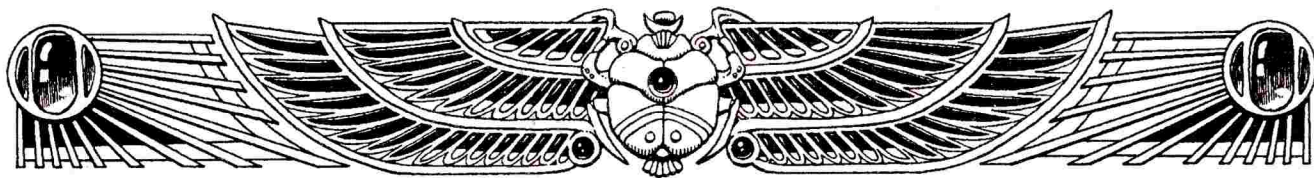
Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Brosza dodaje 2 do poziomu Charyzmy noszącego przy testach oddziaływania (str. 237-238, **PZ**).

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Naga daje swoje łuski tylko Dawcom Imion, którzy nie ulegają jej hipnotycznej mocy i których nie odrzuca jej nienaturalny wygląd. Bohater musi poznać Imię osoby, która dostała łuskę i stworzyła broszę.





Efekt: Brosza dodaje 1 do obrony społecznej noszącego.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Brosza dodaje 2 do poziomu Charyzmy przy testach oddziaływania i 2 do obrony społecznej noszącego.

Poziom 5 Koszt: 1300

Czyn: Postać musi zaprzyjaźnić się z nagą. Czyn ten jest wart 800 punktów legend.

Efekt: Brosza daje noszącemu moc podobną do mocy nagi, polegającej na wprawianiu w trans. Postać otrzymuje +1 do poziomu talentu *hipnoza* (str. 100, **PZ**). Jeśli bohater nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Postać otrzymuje +2 do poziomu do talentu *hipnoza*. Jeśli bohater nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

INSTRUMENTY WĄTKOWE

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 11

Instrumenty wątkowe są rzadkie i zwykle bardzo stare; uważa się, że tajemnica ich tworzenia zaginęła w czasie Pogromu. Zapiski i historie sprzed Długiej Nocy mówią, że istniały wszystkie rodzaje instrumentów wątkowych, także strunowe i dęte.

Cena: 5000 sztuk srebra i więcej, zależnie od jakości i rodzaju instrumentu.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię instrumentu.

Efekt: Instrument dodaje 1 poziom do talentu *pieśń uczuć* użytkownika. Jeśli bohater nie ma tego talentu, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Instrument dodaje 2 poziomy do talentu *pieśń uczuć* użytkownika.

Poziom 3 Koszt: 300

Efekt: Instrument dodaje 3 poziomy do talentu *pieśń uczuć* użytkownika.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Instrument dodaje 4 poziomy do talentu *pieśń uczuć* użytkownika i 1 do jego obrony społecznej.

KOLCZYKI PIORUNÓW

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Te kolczyki to małe wykonane ze srebra jubilerskie cacka. Mają kształt błyskawicy i wysadzone są niewielkimi niebieskimi, białymi i purpurowymi klejnotami. Do uszu mocuje się je za pomocą krótkiego łańcuszka. Wykonanie kolczyków piorunów wymaga nie lada umiejętności i koncentracji, dlatego jubilerzy i magowie często współpracują przy tworzeniu tych bardzo pożądanых skarbów.

Cena: 3000.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię kolczyka.

Efekt: Kolczyk daje premię +1 do stopnia Zręczności postaci i opartych na niej talentów przy testach sprawdzających refleks lub szybkość, także testach inicjatywy. Kolczyk świeci przez chwilę, gdy się go używa.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Kolczyk daje premię +2 do stopnia Zręczności postaci i opartych na niej talentów przy testach sprawdzających refleks lub szybkość.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię (lub Imiona) twórcy kolczyka.

Efekt: Kolczyk daje premię +3 do stopnia Zręczności postaci i opartych na niej talentów przy testach sprawdzających refleks lub szybkość. Za cenę 2 punktów wyczerpania postać może rozszerzyć tę premię na każdy test wykorzystujący stopień Zręczności albo na test talentu opartego na owej cesze.

Poziom 4 Koszt: 800

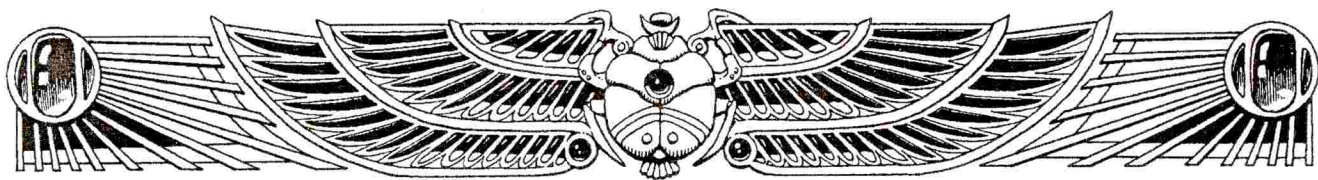
Efekt: Kolczyk daje premię +4 do stopnia Zręczności postaci i opartych na niej talentów przy testach sprawdzających refleks lub szybkość.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać skład kolczyka – ilość i rodzaj kamieni szlachetnych, jak również proporcje srebra i klejnotów, użytych do stworzenia kolczyka.

Efekt: Kolczyk daje premię +5 do stopnia Zręczności postaci i opartych na niej talentów przy testach sprawdzających refleks lub szybkość. Za cenę 3 punktów wyczerpania bohater otrzymuje premię +3 do poziomu swojej obrony magicznej przeciwko zaklęciom działającym na odległość,





których efekty są widoczne, jak *Kryształowe pociski*, *Efemeryczny pocisk* i *Tnąca sfera*. Każde użycie tej zdolności trwa rundę.

LEŚNE SZATY

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 14

Przed Pogromem leśne szaty były popularne wśród elfich magów ze Smoczej Puszczy, Shosary i innych elfich osiedli. Choć najbardziej były lubiane przez Mistrzów Żywiołów, nosili je przedstawiciele wszystkich magicznych dyscyplin. Leśne szaty wzięły swą wspólną nazwę od wzorów, którymi są ozdobione. Dodatkowo, wiele z nich zostało Nazwanych przez twórcę lub właściciela. Zwykle wzór na szacie wydaje się być trójwymiarowy, jakby można było sięgnąć do wewnątrz i dotknąć gałęzi i liści. Każda szata różni się trochę od innych; wzory często przedstawiają ojczysty las twórcy lub tkacza albo kolaż gałęzi, liści i pnączy.

Cena: 3000.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Właściciel musi poznać Imię szaty.

Efekt: Właściciel otrzymuje premię +1 stopień do talentu *rzucanie czarów*, kiedy ma szatę na sobie. Jeśli postać nie ma talentu *rzucanie czarów*, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, kiedy i gdzie wykonano szatę.

Efekt: Premia +2 do obrony magicznej i pancerza duchowego postaci.

Poziom 3 Koszt: 500

Efekt: Szata pozwala właścicielowi na używanie odmiany zaklęcia *Maskowanie* (str. 182, **PZ**). By uaktywnić tę moc, bohater wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej własnej obronie magicznej. Jeśli test się powiedzie, postać wykonuje test *Sily Woli* (lub *mocy woli*) zamiast testu efektu zaklęcia.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Postać może ukrywać małe obiekty (nie większe niż 90 x 150 cm) w połach szaty. Szata zawija się wokół obiektów, a jej trójwymiarowy wzór pomaga je zamaskować. Schowanie czegoś pod szatą wymaga testu *tkania wątków* o trudności równej 9 plus liczba obiektów schowanych pod szatą. Szata może ukryć naraz 5 przedmiotów. Postać może wyjąć obiekt spod szaty, nie wykonując

testu, ale zamiana przedmiotu wymaga kolejnego testu *tkania wątków*. Stopień trudności wykrycia obiektów schowanych w szacie jest równy obronie magicznej szaty. Inne postaci mogą wyjąć spod szaty ukryty przedmiot, jeśli odniosą co najmniej ogromny sukces w teście *Sily Woli* o trudności równej obronie magicznej szaty.

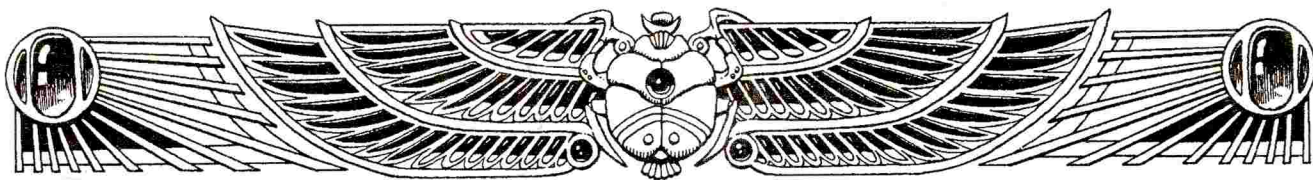
MASKI SŁOŃCA I KSIĘŻYCA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 11

Te pary masek podobno zostały stworzone wieki temu przez potężnych szamanów nieznanymi plemion z dżungli. Kilka plemion Katani i t'skrangi z dżungli twierdziło, że je stworzyli, ale dowody na to są raczej nikłe. Ponoć każda z pary masek daje swojemu właścicielowi duży zasięg wzroku i intuicję, ale ich prawdziwa moc pokazuje się dopiero przy założeniu obu.





Każda maska wykonana jest z wypolerowanego drewna. Mają one powiększone otwory na oczy, gładkie, lekko wydęte policzki i małe otwory na usta.

Cena: –

Maski słońca

Maski słońca są zwykle brązowe, z czerwonymi jedwabnymi tasiemkami, przymocowanymi tuż powyżej uszu.

Poziomy dystrojenja

Poziom 1 **Koszt:** 100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię maski.

Efekt: Maska słońca daje użytkownikowi zdolność rasową termowizji (str.54, **PZ**) na odległość 100 metrów.

Poziom 2 **Koszt:** 200

Efekt: Noszący maskę otrzymuje +2 stopnie do wszystkich testów Percepcji dotyczących wzroku.

Poziom 3 **Koszt:** 300

Efekt: Maska pozwala noszącemu stwierdzić, czy obiekt jest żywy czy martwy lub czy jest ożywioncem. Postać wykonuje test Percepcji (licząc premię +2 stopnie) o trudności równej obronie magicznej obiektu. Jeśli się powiedzie, bohater widzi jasną aure, otaczającą żywe obiekty. Martwe rzeczy nie mają żadnej aury, natomiast ożywioncy rozciągają ciemną aure, która jakby pochłania otaczające światło.

Poziom 4 **Koszt:** 500

Czyn: Bohater musi odnaleźć maskę księżycy, stanowiącą parę do jego maski słońca. Czyn ten jest wart 500 punktów legend.

Efekt: Przy noszeniu obu masek naraz, z maską księżycy nałożoną na maskę słońca, postać nabywa talent *spojrzenie astralne* (str. 111, **PZ**) na poziomie 4. Jeśli bohater ma już ten talent, dodaje +2 do jego stopnia.

Maski księżycy

Maski księżycy są najczęściej granatowo-szare, z białymi jedwabnymi tasiemkami przymocowanymi tuż powyżej uszu.

Poziomy dystrojenja

Poziom 1 **Koszt:** 100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię maski.

Efekt: Maska słońca daje użytkownikowi zdolność rasową widzenia w ciemnościach (str.54, **PZ**) na odległość 100 metrów.

Poziom 2 **Koszt:** 200

Efekt: Noszący maskę otrzymuje +2 stopnie do wszystkich testów Percepcji dotyczących wzroku.

Poziom 3 **Koszt:** 300

Efekt: Maska pozwala noszącemu stwierdzić, czy ktoś kłamie, czy mówi prawdę. Bohater wykonuje test Percepcji (licząc premię +2 stopnie) o trudności równej obronie magicznej postaci. Jeśli test się powiedzie, noszący maskę wyczuje, czy postać mówi prawdę, czy kłamie.

Poziom 4 **Koszt:** 500

Czyn: Bohater musi odnaleźć maskę słońca, stanowiącą parę jego maski księżycy. Czyn ten jest wart 500 punktów legend.

Efekt: Przy noszeniu obu masek naraz, z maską słońca nałożoną na maskę księżycy, postać nabywa talent *przejrzanie iluzji* (str. 108, **PZ**) na poziomie 4. Jeśli bohater ma już ten talent, dodaje +2 jego stopnia.

OBSDIAŃSKA SKÓRA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Zbroje z obsydiańskiej skóry są rzadkie w Barsawii, ich wątkowa odmiana jeszcze radsza. Większość Barsawian czuje odrazę na myśl o jej noszeniu; jej widok powoduje natychmiastowy atak rozwścieczonych obsydian, zwłaszcza po zniszczeniu żywogłazu w Adhoyi. Bez dystrojenja zbroja ta ma wartość pancerza i duchowego pancerza jak zwykła obsydiańska skóra (3/1).

Cena: 2500 sztuk srebra.

Poziomy dystrojenja

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię zbroi.

Efekt: Zbroja ma wartość pancerza fizycznego 4 i daje premię +2 do pancerza duchowego.

Poziom 2 **Koszt:** 500

Efekt: Zbroja ma wartość pancerza fizycznego 5 i daje premię +3 do pancerza duchowego.

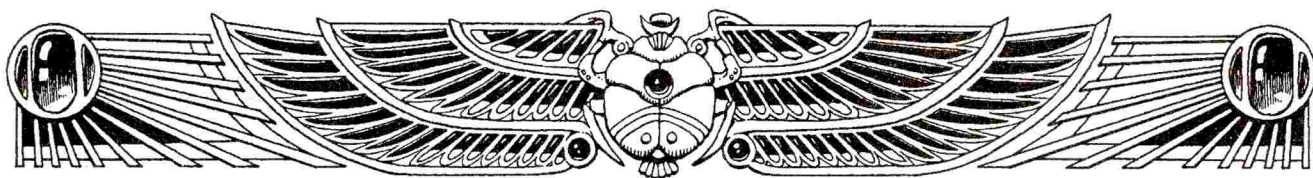
Poziom 3 **Koszt:** 800

Efekt: Zbroja ma wartość pancerza fizycznego 6 i daje premię +4 do pancerza duchowego.

Poziom 4 **Koszt:** 1300

Efekt: Zbroja ma wartość pancerza fizycznego 6 i daje premię +5 do pancerza duchowego.





ORICHALKOWE TARCZE

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 24

Podobne rozmiarem i kształtem do tarcz kryształowych tarcze orichalkowe są zrobione z drewnianych i metalowych płyt, wykończonych orichalkiem. Wykonanie takiej tarczy wymaga starań Zbrojmistrza i Mistrza Żywiołów. Przedmioty te są niesamowicie rzadkie – widziano tylko dwa w prowincjach Barsawii i Vivanie, więc zdobycie orichalkowej tarczy daje postaci 2500 punktów legend. Bez dostrojenia tarcza orichalkowa daje posiadaczowi czteropunktowe premie do pancerza fizycznego i duchowego, jak również karę -3 do inicjatywy.

Cena: 150 000 sztuk srebra (dostępna tylko na Therze).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię tarczy.

Efekt: Tarcza daje postaci premie, po 5 do pancerza fizycznego i duchowego. Modyfikator inicjatywy maleje do -2.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Tarcza daje postaci premie, po 6 do pancerza fizycznego i duchowego. Modyfikator inicjatywy maleje do -1.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona Zbrojmistrza i Mistrza Żywiołów, którzy stworzyli tarczę.

Efekt: Tarcza nie modyfikuje inicjatywy i podnosi obronę magiczną postaci o 1.

Poziom 4 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię miejsca, w którym stworzono tarczę.

Efekt: Tarcza daje postaci premie po 7 do pancerza fizycznego i duchowego oraz podnosi obronę magiczną o 3.

Poziom 5 Koszt: 3400

Efekt: Tarcza zapewnia bohaterowi premie, po 8 do pancerza fizycznego i duchowego, oraz podnosi obronę magiczną o 6.

PALKI DESZCZU

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Palki deszczu robione są w dżunglach Barsawii: Servos i Liaj, a także w odległej krainie Aracuania. Najczęściej używanym materiałem jest lekkie, wytrzymałe drewno, grube na 5 do 8 centymetrów i unoszące się na wodzie. Bez dostrojenia, zadają obrażenia ze stopniem SF +3 – tak samo jak zwykłe palki.

Cena: 3100 sztuk srebra.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię palki.

Efekt: Palka zadaje obrażenia ze stopniem SF +5. Ocieka wodą przy kontakcie z ogniem, nie można więc jej spalić.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Palka zadaje obrażenia ze stopniem SF +6. Kiedy posiadacz chwytą za rękojeść, ta wysycha, by palka nie wyszła z uchwytu.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Zbrojmistrza, który stworzył palkę.

Efekt: Palka zadaje obrażenia ze stopniem SF +7.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Palka zadaje obrażenia ze stopniem SF +8 i podnosi poziom talentu *drewniana skóra* o 1. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 5 Koszt: 1300

Efekt: Palka zadaje obrażenia ze stopniem SF +9.

SZATA ZE SKÓRY WYVERNA

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 13

Szaty te zrobione są z kilku zszytych razem skór wyverna. Ponieważ stworzenia te mają różną maść, od ciemnoczerwonej do brudnobrazowej, szaty często wyglądają jak polatane. Mimo to, uważane są za odpowiedni ubiór nawet dla pełniących najwyższe dworskie funkcje. Bez dostrojenia szata dodaje 3 punkty do pancerza fizycznego i nie ma modyfikatora inicjatywy.

Cena: 6000 sztuk srebra.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię szaty.

Efekt: Szata zwiększa o +4 pancerz fizyczny i +1 duchowy.

Poziom 2 Koszt: 300

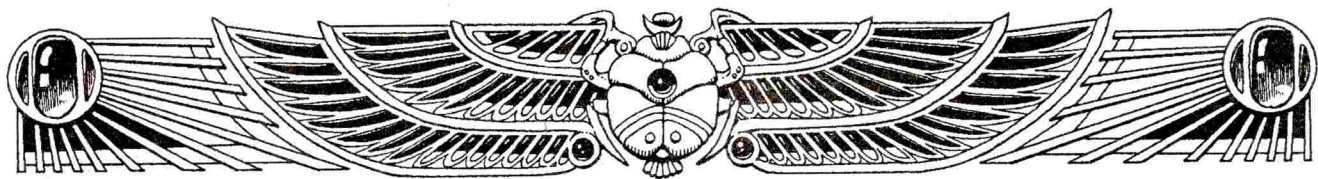
Efekt: Szata zwiększa o +5 pancerz fizyczny i +2 duchowy.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi poznać Imię grupy bohaterów, która pokonała wyvern, z których skór uszyta jest szata.

Efekt: Szata zwiększa o +6 pancerz fizyczny i +3 duchowy.





Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Szata zwiększa o +7 pancerz fizyczny i +3 duchowy.

Poziom 5 Koszt: 1300

Efekt: Posiadacz zyskuje podobną do wyverna dzikość i może naśladować jego skrzeczący wrzask. Zdolność tę traktuje się jak talent *okrzyk bojowy* na poziomie 1. Jeśli postać posiada już ten talent, podnosi jego poziom o 1. Szata podnosi również stopień inicjatywy noszącego o 1.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Szata podnosi stopień inicjatywy noszącego o 2.

WŁÓCZNIĘ ŻYWIÓŁÓW

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Te długie na 2–2,5 metra włócznie mają w sobie esencję każdego z pięciu żywiołów. W drzewce wpleciona jest esencja drewna, jego wydrążony środek zawiera esencję powietrza, a w metalowe ostrze wpleciono esencję żywiołu ziemi. Następnie każdą taką włócznię zanurza się w wodzie, bogatej w esencję wody, a potem hartuje w płomieniach esencji żywiołu ognia. Włócznie unoszą się na wodzie i bez dostrojenia zadają obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4 (tak samo jak zwykła włócznia). Dostrojenie się do takiej włóczni podnosi poziom obrażeń przez nią zadawanych. Używanie włóczni wymaga Siły Fizycznej co najmniej 9.

Cena: 4000 sztuk srebra.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię włóczni żywiołów.

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5. Staje się również odporna na ogień albo uszkodzenie przez takie talenty jak *łamacz mieczy*. Ta właściwość chroni włócznię przed rozłupaniem, gdy użyje się jej przeciwko szarżującemu przeciwnikowi.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6. Dodatkowo, podnosi o 1 stopień inicjatywy bohatera, a jej zasięg podczas rzutu wzrasta do 2-30/31-80/81-200.

Poziom 3 Koszt: 800

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7. Jej czubek świeci na czerwono i daje dzierzącej ją postaci moc podobną do czaru *Płomienne ostrze* (str. 183, **PZ**). Każde użycie tej mocy kosztuje postać punkt wyczerpania i dodaje 1k4 do wyniku testu obrażeń (płomienna kostka).

Jednak odmiennie od czaru *Płomienne ostrze* rezultat płomiennej kostki nie rani postaci dzierzącej włócznię.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8 i dodaje 1 stopień do talentu *riposta*. Jeśli właściciel nie posiada tego talentu, otrzymuje go na poziomie 1.

Poziom 5 Koszt: 2100

Efekt: Włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9 i jest bardzo wytrzymała. Przy użyciu ogromnej siły można ją zgąć, ale nie złamać. Nawet smok zginający włócznię w swych szponach nie może jej zniszczyć. Dzierżący włócznię dostrojoną na poziomie 5 może użyć jej do skoku o tyczce, dodając 1 do poziomu talentu *akrobatyczny atak*. Jeśli postać nie ma tego talentu, otrzymuje go na poziomie 1.

WÓDZE ZE SKÓRY VETTA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 11

Te cugle – wykonane ze skóry vetta – uspokajają zarówno noszące je zwierzęta, jak i ich jeźdźców. Najczęściej spotykane wodze pasują na konia średniej wielkości, ale można zdobyć cugle na każdego wierzchowca, od małego kucyka do grzmotoroża.

Cena: 1700 sztuk srebra.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię cugli.

Efekt: Cugle koją i uspokajają wierzchowca, który je nosi. Wierzchowiec i jeździec otrzymują po 1 stopniu do testów Siły Woli lub Żywotności, wykonywanych dla oparcia się strachowi lub bólowi.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Wierzchowiec i jeździec otrzymują po +2 stopnie do testów Siły Woli lub Żywotności, wykonywanych dla oparcia się bólowi i strachowi.

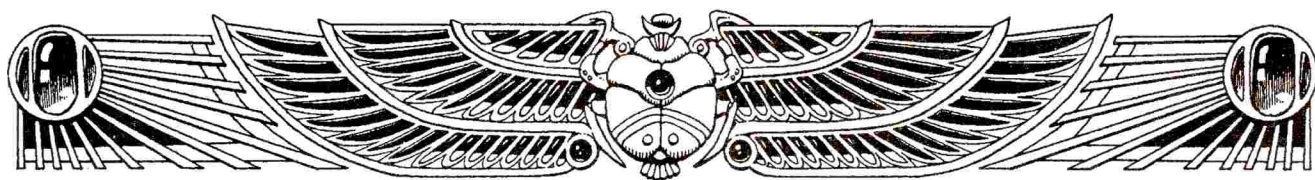
Poziom 3 Koszt: 300

Efekt: Wierzchowiec i jeździec otrzymują po +3 stopnie do testów Siły Woli lub Żywotności, wykonywanych dla oparcia się bólowi i strachowi.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Wierzchowiec i jeździec otrzymują po +4 stopnie do testów Siły Woli lub Żywotności, wykonywanych dla oparcia się bólowi i strachowi.





NIEPOWTARZALNE SKARBY MAGICZNE

Poniższe skarby magiczne są podobne do opisanych w podręczniku podstawowym **Przebudzenia Ziemi** (począwszy od str. 268). Wszystkie są unikatowe (str. 278, **PZ**) i nie można ich kupić.

Wiele z opisanych dalej skarbów daje użytkownikowi premie do talentów (albo dostęp do talentu na pewnym poziomie, jeśli jeszcze go nie posiada). Na przykład, Przewodnik (str. 83) daje swemu użytkownikowi premię +2 do talentu *tropienie* albo daje dostęp do tego talentu na poziomie 2. Nabycie talentu w ten sposób nie pozwala postaci na podwyższenie poziomu talentu przez wydanie punktów legend. Tak jak w przypadku przedmiotów wątkowych, talenty i premie nie liczą się do awansu na wyższe kręgi.

BIŻUTERIA ŁOSU

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 18

Biżuteria losu to niedopasowany zestaw okręgów – srebrny diadem, żelazny pierścień, złoty pierścień, skórzana opaska na głowę i bransoleta z brązu – noszone kiedyś przez grupę poszukiwaczy przygód, zwaną Wybrańcami Losu. Grupa zginęła z rąk Horrora, który (co za ironia losu) pokonał ich głównie dzięki swej mocy Zły los.

Były to przedmioty wzorca grupy, ale nabyły też inne właściwości. Każdy z nich stał się sam w sobie magicznym skarbem i może być używany niezależnie od reszty. Jednakże mogą ich używać jedynie postaci, które wplotły wątki we wzorzec grupy (str. 52, **KW**). Uważa się, że Biżuteria losu została rozproszona po Barsawii po śmierci właścicieli.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że posiadany przedmiot to część Biżuterii losu, i poznać jego Imię.

Efekt: Przedmiot podnosi stopień karmy posiadacza o 1.

Poziom 2 **Koszt:** 500

Efekt: Postać może przechowywać w przedmiocie punkty karmy, w liczbie co najwyżej dwukrotnie wyższej od poziomu dostrojenia. Posiadacz, za cenę 2 punktów wyczerpania, może przenosić w ten sposób punkty karmy z lub do swojej puli.

Poziom 3 **Koszt:** 800

Efekt: Posiadacz może wydać jeden dodatkowy punkt karmy do każdego testu, w którym normalnie może używać

karmy. Ten dodatkowy punkt musi pochodzić z przechowywanych w przedmiocie.

Poziom 4 **Koszt:** 1300

Efekt: Przedmiot podnosi stopień karmy posiadacza o 2.

Poziom 5 **Koszt:** 2100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię, dyscyplinę i rasę członka Wybrańców Losu, który nosił ten przedmiot.

Efekt: Posiadacz może wydać 5 dodatkowych punktów karmy do każdego testu, w którym normalnie może używać karmy. Dodatkowe punkty karmy muszą pochodzić z przechowywanych w przedmiocie. Użycie tej mocy kosztuje posiadacza liczbę punktów wyczerpania równą jego progowi ran; obrażenia te i rana mogą być leczone normalnie.

BRANSOLETY OGNISTEGO WIATRU

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 15

Te dwie złote naramienne bransolety nosiła legendarna Mistrzyni Żywiołów, Aras Ognisty Wiatr, znana przed Pogromem z biegłości w posługiwaniu się zaklęciami ognia i powietrza. Szczegóły jej śmierci, która ponoć miała miejsce w ostatnich dniach przed nadejściem Długiej Nocy, pozostają tajemnicą.

Obie bransolety ozdobione są kamieniami szlachetnymi i wrytymi ornamentami. Wysadzana rubinami bransoleta ognia nosi rysunki płomieni. Na ozdobionej szafirami bransolecie powietrza widoczne są obrazy chmur i burzy.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 300

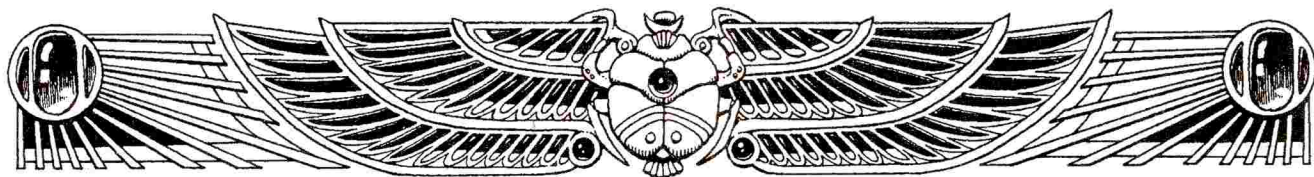
Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię bransolet to Bransolety Ognistego Wiatru.

Efekt: Bransolety dodają +1 do stopnia talentów *rzucanie czarów* i *tkanie wątków* (*Mistrz Żywiołów*). Jeśli postać nie posiada tych talentów, nabywa je na poziomie 1.

Poziom 2 **Koszt:** 500

Efekt: Postać może rzucać pociski powietrza i ognia na 50 metrów, kosztem punktu wyczerpania na pocisk. Rzucenie pocisku wymaga udanego testu *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej celu. Udany atak pociskiem ognia zadaje obrażenia ze stopniem *mocy woli* +2. Przy udanym ataku pociskiem powietrza postać wykonuje test *mocy woli*. Trafiony wykonuje test równowagi o trudności równej wynikowi testu *mocy woli*; jeśli test się nie powiedzie, ofiara upada.





Poziom 3 Koszt: 800

Efekt: Bransolety dodają +1 do obrony fizycznej posiadacza. Dodatkowo, pocisk ognia zadaje obrażenia ze stopniem *moc woli* +4. Przy udanym ataku pociskiem powietrza postać wykonuje test *mocy woli* +2. Trafiony wykonuje test równowagi o trudności równej wynikowi tego testu; jeśli test się nie powiedzie, ofiara upada.

Poziom 4 Koszt: 1300

Czyn: Posiadacz musi odnaleźć te same duchy żywiołów, które przywołała Aras Ognisty Wiatr podczas tworzenia bransolet. Postać musi następnie je przekonać, by dały swe błogosławieństwo na dalsze używanie ozdób. Czyn ten wart jest 1300 punktów legend.

Efekt: Zasięg obu rodzajów pocisków wzrasta do 100 metrów. Postać zyskuje także moc ognistej tarczy i wietrznej tarczy. Ognista tarcza działa podobnie do czar *Tarcza błyskawic* (str. 186, **PZ**), ale ze stopniem efektu *moc woli* +2. Wietrzna tarcza odbija ataki silnymi podmuchami powietrza. By użyć tej mocy, postać wykonuje test *mocy woli* o trudności równej wynikowi testu ataku. Jeśli test się powiedzie, wietrzna tarcza paruje atak. Użycie obu typów tarczy kosztuje punkt wyczerpania. Każda z tarcz może być użyta raz na rundę, ale obie mogą zostać wykorzystane naraz przeciwko jednemu atakowi.

Poziom 5 Koszt: 2100

Efekt: Bransolety dodają +1 do obrony magicznej posiadacza. Dodatkowo, efekt działania pocisków ognia i powietrza wzrasta do – odpowiednio – *moc woli* +6 i *moc woli* +4.

Poziom 6 Koszt: 3400

Efekt: Bransolety dodają +1 do obrony fizycznej posiadacza. Zasięg obu rodzajów pocisków wzrasta do 150 metrów, a postać zyskuje +2 stopnie do talentów *rzucanie czarów* i *tkanie wątków* (*Mistrz Żywiołów*).

Poziom 7 Koszt: 5500

Czyn: Bohater musi się dowiedzieć, co stało się z Aras Ognistym Wiatrem i oddać jej cześć w miejscu śmierci. Czyn ten wart jest 5500 punktów legend.

Efekt: Bransolety dodają +2 do obrony fizycznej i magicznej posiadacza.

DYM

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 15

Miecz zwany Dymem ma rękojeść owiniętą skórą espagry i szare stalowe ostrze z wysadzonym rubinami rowkiem

na krew. Zbrojmistrz, który wykuł miecz, uczynił go towarzyszem tarczy, zwanej Lustrem (zobacz str. 81).

Bez dostrojenia Dym zadaje obrażenia jak zwykły miecz ze stopniem 5.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię miecza brzmi Dym.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem SF +6.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię osoby, która ostatnia dzierżyła miecz.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem SF +7 i dodaje posiadaczowi +1 stopień do wykonywanych tą bronią testów ataku.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię twórcy miecza brzmi Vsthrix, t'skrang Zbrojmistrz.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem SF +9 i dodaje posiadaczowi +2 stopnie do wykonywanych tą bronią testów ataku.

Poziom 4 Koszt: 800

Czyn: Bohater musi odnaleźć Lustro i dostroić się do niego. Czyn ten wart jest 1300 punktów legend, które postać może spożytkować jedynie na dostrojenie się do Lustra.

Efekt: Miecz nabiera mocy duchowego uderzenia. Przy pomyślnym teście ataku, kosztem 2 punktów wyczerpania, ostrze miecza traci formę materialną i pancerz fizyczny już przed nim nie broni. Jednak pancerz duchowy cały czas chroni cel. Jeśli tarcza Lustro zaginie, miecz traci tę zdolność do czasu, kiedy zostanie odnaleziona.

HELM MAŁEGO TROLLA

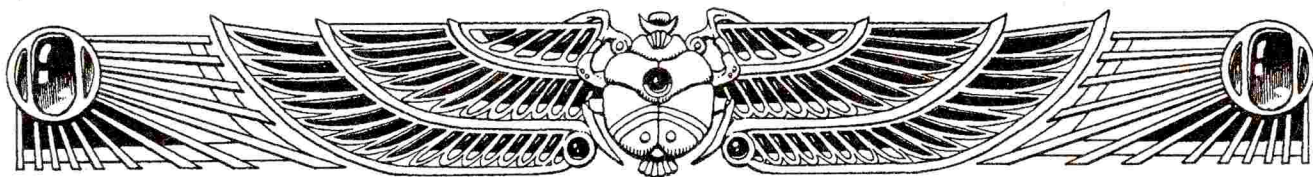
Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 12

Hełm Małego Trolla, noszony pierwotnie przez orka, wykonany jest z płytek metalu przyszytych do skórzanej czapki. Rozmiar skóry można zmienić tak, by pasował na każdą postać z wyjątkiem trolla. Dwie z płytek mają przymocowane duże żelazne „rogi trolla”. Hełm posiada także osłonę na brodę, która ma dwa duże kły.

Hełm ten nosił kiedyś ork, który przyłączył się do przysmierz trolli, chociaż był adeptem Wojowników. Nauczył się on **żeglarstwa powietrznego** jako umiejętności i stał się znany wśród trolli ze swej dzikości i okrucieństwa.





Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię przedmiotu.

Efekt: Korzystając z opcji walki agresywny atak (str. 200, PZ) posiadacz dodaje 4 stopnie do testów ataku i obrażeń, ale przeciwnicy dodają tylko 2 stopnie do testów ataku, wykonywanych przeciwko niemu. Jak każdy agresywny atak, ten też kosztuje postać punkt wyczerpania.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Korzystając z opcji walki agresywny atak, posiadacz dodaje 4 stopnie do testów ataku i obrażeń, ale przeciwnicy nie dodają żadnej premii do testów ataku, wykonywanych przeciwko niemu. Ten agresywny atak też kosztuje postać punkt wyczerpania.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię orka, który pierwszy nosił ten hełm.

Efekt: Hełm obdarza noszącego talentem *okrzyk bojowy* (str. 105, PZ), na poziomie równym poziomowi dostrojenia. Jeśli postać posiada już ten talent, podnosi go o stopień równy poziomowi dostrojenia do hełmu.

Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię przymierza trolli, do którego należał ork.

Efekt: Hełm obdarza noszącego talentem *wielki skok* (str. 116, PZ) na poziomie 4. Jeśli postać ma już ten talent, podnosi jego stopień o +4.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać historię bitwy, w której ork został poproszony o wstąpienie do przymierza trolli.

Efekt: Hełm obdarza noszącego talentem *wrzask bojowy* (str. 116, PZ), zamiast talentu *okrzyk bojowy*, na poziomie równym poziomowi dostrojenia do hełmu (zobacz poziom 3).

Poziom 6 Koszt: 2100

Czyn: Bohater musi stać się członkiem przymierza trolli.

Efekt: Hełm obdarza noszącego talentem *miażdżący cios* (str. 102, PZ) na poziomie 6. Jeśli postać posiada już ten talent, podnosi jego stopień o +6. Duży lub większy sukces w teście *wrzasku bojowego* daje bohaterowi premię +3 do testu *miażdżącego ciosu*.

KIEŁ PRAWDY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 23

Kieł prawdy to wspaniały miecz z pojedynczym ostrzem i ostrym czubkiem. Rękojeść owinięta jest pasami miękkiej, czarnej skóry, zakończona złotą głowicą w kształcie głowy smoka i otoczona misternym koszem ze złota, podobnym w stylu do wielu mieczy elfów i t'skrangów. Tuż poniżej, na ostrzu, wyrzeźbiona jest strzała wskazująca jego czubek, przedzielona trójkątem i kołem – znakiem wytwórcy ostrza.

Kieł prawdy wykuł elf Zbrojmistrz Lyranden z Landis dla orka Fechtmistrza Moraga Tarna po tym, jak ten ostatni ocalił mu życie. Zbrojmistrz na swe nieszczęście obraził Agimore'a, znanego jako Szalony Mag, i cierpiał od efektów potężnej klątwy, którą ten nałożył na niego. Morag Tarn znalazł ukrytą wieżę Agimore'a w Zaginionej Puszczy Landis, gdzie pokonał Czarodzieja i zakończył działanie klątwy. Z wdzięczności Lyranden stworzył dla Moraga najwspanialsze ostrze w swojej karierze.

Morag dzierżył miecz przez resztę swego życia. W końcu przekazał go swojemu synowi, Kilasowi, który spędził większość żywota, próbując wytrwać przy swej dyscyplinie w ciemnościach kaeru, w którym mieszkał. Tam stworzył szkołę fechtunku i przez następne stulecia Kieł prawdy był przekazywany z pokolenia na pokolenie rodziny Tarn.

Około pięćdziesięciu lat temu, Grella Tarn, ostatnia spadkobierczyni miecza, poprowadziła ekspedycję z kaeru, by sprawdzić, czy Pogrom naprawdę się skończył. Nigdy nie wrócili, a kaer pozostał zamknięty przez następne dziesięć lat, zanim w końcu otworzył wrota. Los ekspedycji Grelli Tarn i magicznego miecza pozostaje nieznany.

Bez dostrojenia Kieł prawdy zadaje takie same obrażenia jak zwykły miecz (5 stopień obrażeń).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię miecza brzmi Kieł prawdy.

Efekt: Kieł prawdy zadaje obrażenia ze stopniem SF +6.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem SF +7.

Poziom 3 Koszt: 1300

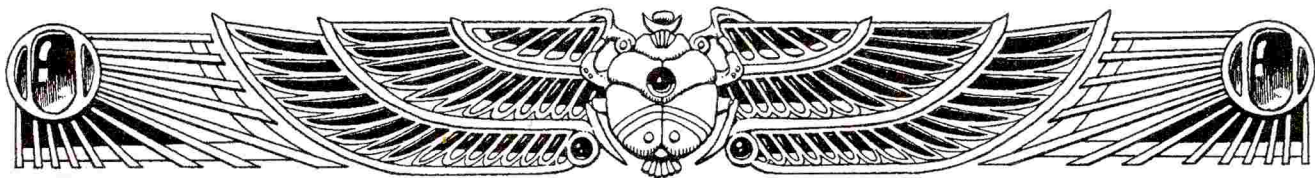
Tajnik: Bohater musi poznać Imiona twórcy i pierwszego użytkownika miecza.

Efekt: Postać zdobywa moc błyskawiczny atak, która podnosi jej stopień inicjatywy o +2.

Poziom 4 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię osoby, która ostatnia dzierżyła miecz.





Efekt: Postać zdobywa moc ślizgająca zasłona, która pomaga jej łatwiej parować ataki. Moc podnosi obronę fizyczną postaci o +1. Dodatkowo miecz zadaje obrażenia ze stopniem SF +8.

Poziom 5 Koszt: 3400

Czyn: Bohater musi zdjąć z kogoś kłatwę i złożyć przysięgę krwi, że tego dokona. Jeśli mu się to uda, dostaje 3400 punktów legend.

Efekt: Postać zdobywa moc pochłaniacz czarów, która blokuje część mocy skierowanej na niego w atakach magicznych. Moc podnosi pancerz duchowy postaci o +4. Dodatkowo miecz zadaje obrażenia ze stopniem SF +10.

Poziom 6 Koszt: 5500

Czyn: Bohater musi odszukać żyjącego dziedzica rodziny Tarn i zaproponować mu zwrócenie miecza. Jeśli potomek przyjmie ofertę, miecz nadal będzie czerpał moc ze wszystkich wątków wplecionych przez poprzedniego posiadacza, mimo że ta postać już go nie dzierży. Jeżeli dziedzic uzna bohatera za godnego, by zwrócić mu miecz, ten dostaje 5500 punktów legend.

Efekt: Postać zdobywa moc głębokie ugryzienie, która umożliwia Kłowi prawdy zadawanie krwawiących, trudnych do zagojenia ran. Przy ciosie, który powoduje rane, głębokie ugryzienie zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń na rundę, dopóki ofiara nie umrze albo pomyślnie nie wykona testu zdrowienia. Użycie głębokiego ugryzienia powoduje 3 punkty wyczerpania, które postać musi odnieść przed wykonaniem ataku.

LASKA VYLIR

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 18

Laska Vylir to tak naprawdę właściwie niczym nie wyróżniająca się brązowa rękawiczka, wykonana przez legendarną Mistrzynię Żywiolów, Vylir, t'skranga z Domu V'strimon. Obawiając się, że ktoś może próbować ukraść jej wspaniale ozdobioną laskę, Vylir przeniosła jej magiczną moc na rękawiczkę. Wkładała ją na rękę, w której trzymała laskę.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię rękawiczki brzmi Laska Vylir.

Efekt: Raz dziennie, kosztem punktu wyczerpania, postać może uformować prawie dwumetrową, połączoną, wysadzaną klejnotami laskę z każdego kawałka drewna,

grubego na 2,5 cm i długiego na co najmniej 20 centymetrów. Poza klejnotami, których nie można zdjąć, laska ma kilka małych nacięć na powierzchni. Laska powraca do swej poprzedniej formy, jeśli nie styka się z rękawiczką przez dłużej niż dzień. Dodatkowo, rękawiczka podnosi o +1 poziom *rzucania czarów*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Postać może rzucać laską jak włócznią. Laska zachowuje się jak moc duchów **włócznia** (str. 82, M:KWT) i zadaje obrażenia ze stopniem równym poziom *mocy woli* postaci plus poziom dostrojenia do laski.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Vylir toczyła słynny akademicki spór z kolegą z Kolegium Pnącza. Postać musi poznać Imię tego rywala.

Efekt: Podnosi o +2 poziom *rzucania czarów*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Postać może używać mocy duchów **wykrywanie esencji żywiolów** (str. 82, M:KWT). Użycie tej mocy wymaga umieszczenia ziarna esencji żywiołu, który ma zostać wykryty, w jednym z nacięć na powierzchni laski. Każde umieszczone tam ziarno pozwala na używanie tej mocy przez jeden dzień. Ziarna zostają zużyte, gdy moc przestaje działać. Zasięg tej mocy to poziom dostrojenia do przedmiotu razy dwa kilometry.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: We wzorze ułożonym z klejnotów została ukryta wiadomość. Postać musi ją odczytać.

Efekt: Podnosi o +2 poziom *rzucania czarów*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2. Dodatkowo, podnosi o +1 stopień talentu *mocy woli*. Jeśli postać nie ma tego talentu, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 6 Koszt: 3400

Czyn: Shivalahala Domu V'strimon pomogła Vylir w stworzeniu laski. Bohater musi przekonać obecną shivalahale, by ponownie poświęciła ten skarb. Czyn ten wart jest 1300 punktów legend.

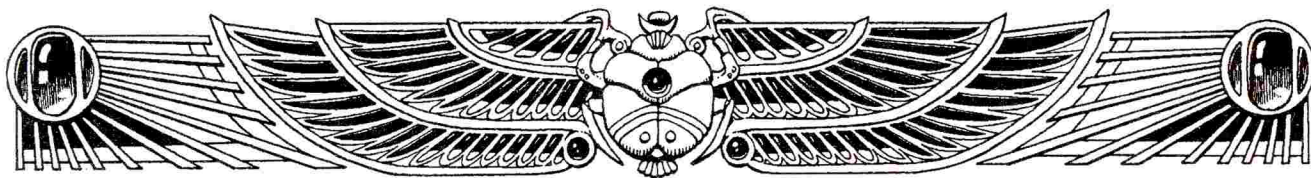
Efekt: Posiadacz otrzymuje premię +2 stopnie do każdego talentu lub testu niskiej magii, wykonanego do przywołania albo kontroli duchów żywiołów.

LASKA ZMIERZCHU

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18





Laska zmierzchu ma prawie dwa metry długości. Wyrzeźbiona z nieznanego drewna, z wiekiem stała się srebrnoszara. Gładka i niczym się nie wyróżniająca, jest okuta obejmami z ciemnego żelaza, które pokryto magicznymi symbolami inkrustowanymi srebrem. W świetle księżyca laska daje słabą, srebrną poświatę.

Laska została stworzona wieki temu przez grupę Ksenomantów, znaną jako Zakon Srebrnego Zmierzchu. Zakon poświęcił się badaniu innych wymiarów i przestrzeni astralnej, a jego przywódca dzierżył Laskę zmierzchu. We wczesnych dniach Pogromu, zakon został zdziesiątkowany przez Horrora imieniem Thess'a'il. Ostatni wielki mistrz zakonu, Eolim Belial, użył potężnej magii, by uwięzić swą duszę między życiem a śmiercią. Dzięki temu ochronił tajemnicę ukrytego sanktuarium zakonu i jego skarbów.

Laskę zmierzchu zabrał z sanktuarium uciekający Ksenomanta. Przez lata przewinęła się przez ręce wielu magów. Jednak żadnemu z nich nie udało się odkryć położenia sanktuarium zakonu ani znaleźć duszy Eolima Beliala. Legendy i pogłoski łączą posiadanie Laski zmierzchu z losem dusz zabitych Ksenomantów; wielu boi się, że laska mogłaby również zwrócić uwagę Horrora Thess'a'ila.

Bez dostrojenia Laska zmierzchu użyta w walce zadaje obrażenia jak najwykleszy kostur (SF +2).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię laski.

Efekt: Laska zadaje obrażenia ze stopniem SF +4. Wydaje też srebrną poświatę porównywalną do jasnego księżyca na komendę posiadacza. Chociaż światło jest dość jasne, nie można go użyć jako broni ofensywnej.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Laska zadaje obrażenia ze stopniem SF +5, a Horrorom, ich konstruktom i ożywioncom – ze stopniem SF +6.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona wszystkich magów, którzy dzierżyli laskę i których symbole są na niej wyrzeźbione.

Czyn: Postać musi dotrzeć do Zatrutego Lasu, gdzie przed Pogromem wycięto kawałek drzewa, z którego zrobiono laskę. Tam, przy świetle księżyca w pełni, musi wyrzeźbić swój symbol na lasce. Ten czyn wart jest 1300 punktów legendy.

Efekt: Po pomyślnym teście *rzucania czarów* (albo *Percepcji*), o trudności równej obronie magicznej celu, posiadacz laski może sprawić, by astralna aura każdego obiektu w zasięgu wzroku stała się normalnie widzialna przez jedną minutę. Kosztuje to 2 punkty wyczerpania.

Poziom 4 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać los Eolima Beliala.

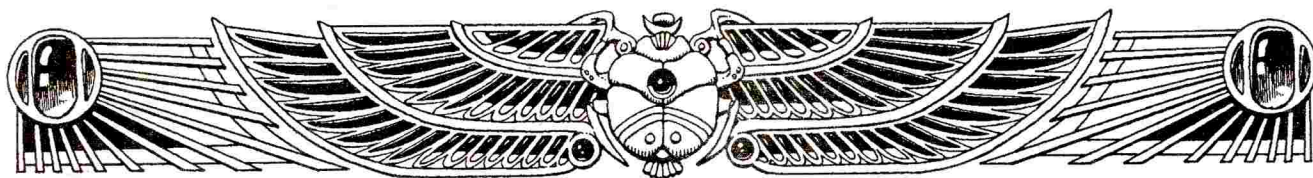
Efekt: Postać może rzucić ksenomantkie zaklęcie szóstego kręgu *Błogosławione światło*, używając swego stopnia *rzucania czarów* albo *Percepcji*. Ta wersja czaru nie wymaga rzucania wątków, ale rzucający odnosi 2 punkty wyczerpania.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Postać musi odszukać ducha Eolima Beliala i sprawić, by pobłogosławił laskę; to pozwoli postaci na odprawienie rytuału przekazania laski godnemu następcy.

Efekt: Magia laski może chwilowo zablokować Horrorowi dostęp do przestrzeni astralnej. Przy uderzeniu Horrora laska posiadacza odnosi 4 punkty wyczerpania i wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej





Horror. Jeśli test się powiedzie, Horror nie może przejść do przestrzeni astralnej przez liczbę rund walki równą poziomowi *rzucania* czarów postaci. Laska zadaje Horrorom, ich konstruktom i ożywioncom obrażenia ze stopniem Siły Fizycznej F +8.

LÓDOWY MIECZ OMIFAN

Maksymalna liczba watków: 2

Obrona magiczna: 14

Lodowy miecz Omifan jest bronią wielkości sztyletu, zaprojektowaną jako wietrzniacki miecz. Bez dostrojenia zadaje on obrażenia ze stopniem 4. Nie-wietrzniacki dzierżący tę broń w walce mają modyfikator -3 stopnie w testach talentu *broń biała*.

Miecz jest umagiczniony przez żywiołaka powietrza, uwięzionego w małym diamencie, osadzonym w rękojeści. Po wpleceniu wątku w miecz diament zaczyna błyskać i skrzyć od środka.

Poza zwykłymi obrażeniami, miecz może zadawać obrażenia spowodowane zimnem, jeśli posiadacz odniesie punkt wyczerpania. Stopień obrażeń spowodowanych zimnem równy jest stopniowi Siły Woli (lub *mocy woli*) dzierżącego miecz. Dodatkowo, miecz zawiera matrycę, którą może dostroić każdy mag. Poziom matrycy odpowiada poziomowi dostrojenia do broni. Każda postać, która wplotła wątek w miecz, może rzucić zaklęcie przechowywane w matrycy, używając talentu *tkania watków*, *rzucania czarów* lub *mocy woli*, albo cech Percepcji lub Siły Woli.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię oręza brzmi Lodowy miecz Omifan.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +5 kosztem punktu wyczerpania i zawiera matrycę poziomu 1.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +6 kosztem punktu wyczerpania. Poziom matrycy zawartej w mieczu rośnie do 2.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię uwięzionego w mieczu żywiołaka brzmi Dokelnacht.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +7 kosztem punktu wyczerpania. Poziom matrycy zawartej w mieczu rośnie do 3.

Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że duch uwięziony w mieczu jest duchem powietrza.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +8 kosztem punktu wyczerpania. Poziom matrycy zawartej w mieczu rośnie do 4.

Poziom 5 Koszt: 1300

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +9 kosztem punktu wyczerpania. Poziom matrycy zawartej w mieczu rośnie do 5.

Poziom 6 Koszt: 2100

Czyn: Żywiołak musi zostać ponownie przywiązany do ostrza. Czyn ten jest wart 2100 punktów legend.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +10 kosztem punktu wyczerpania. Poziom matrycy zawartej w mieczu rośnie do 6.

Poziom 7 Koszt: 3400

Efekt: Miecz zadaje obrażenia zimnem ze stopniem *mocy woli* +11 kosztem punktu wyczerpania. Poziom matrycy zawartej w mieczu rośnie do 7.

LUSTRO

Maksymalna liczba watków: 1

Obrona magiczna: 15

Metalowo-drewniany puklerz, znany jako Lustro, wykonany jest z żelaznej, matowej płyty, wzmocnionej na brzegu miedzianą ramą. Puklerz trzyma się za paski ze skóry espagry. Zbrojmistrz, który wykonał ten puklerz, stworzył go jako towarzysza miecza, zwanego Dymem (zobacz str. 77).

Bez dostrojenia Lustro ma wartości standardowego puklerza: pancerz fizyczny 1, a duchowy 0.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię tarczy brzmi Lustro.

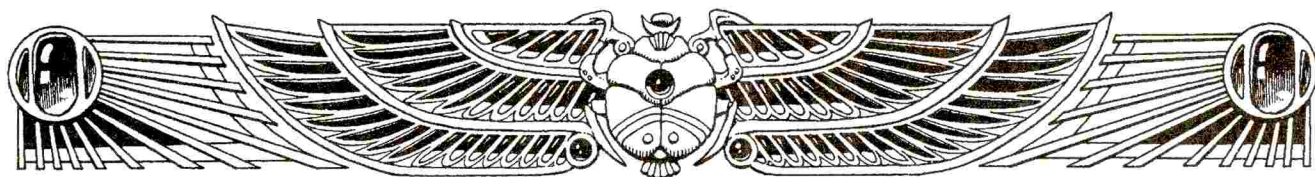
Efekt: +2 do pancerza fizycznego postaci; +1 do obrony fizycznej.

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię osoby, która ostatnio nosiła tarczę.

Efekt: +3 do pancerza fizycznego postaci; +1 do pancerza duchowego; +1 do obrony fizycznej.





Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię twórcy tarczy brzmi Vsthrix, t'skrang Zbrojmistrz.

Efekt: +4 do pancerza fizycznego postaci; +2 do pancerza duchowego; +2 do obrony fizycznej.

Poziom 4 Koszt: 800

Czyn: Bohater musi znaleźć Dym i dostroić się do niego.

Efekt: Na komendę użytkownika żelazna płyta jaśniej i tarcza nabywa zdolność oślepiającego odbicia. Każdy przeciwnik widzący tarczę zostaje prawie oślepiony przez światło błyszczącego metalu. Przeciwnik musi wykonać test Percepcji (7); jeśli test się nie uda, posiadacz tarczy dostaje +3 stopnie do następnego testu ataku przeciwko temu wrogowi. Użycie tej zdolności kosztuje postać punkt wyczerpania na rundę. Jeśli miecz Dym kiedykolwiek zaginie, tarcza traci zdolność oślepiającego odbicia do czasu odnalezienia oręża.

MIECZ ALEMVORA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Miecz Alemvora to starożytny oręż orkowej roboty. Na jego podwójnym ostrzu i owiniętej łańcuchem krzyżowej rękojeści wyryte są runy i symbole. Głowica jest wyrzeźbiona na kształt pazura; osadzono w niej krwistoczerwony kamień kształtu i rozmiaru jajka drozda. Ostrze wygląda na zniszczone i zużyte, ale nadal jest ostre.

Miecz dzierżył orkowy Wojownik i Czarodziej Alemvor w latach tuż przed Pogromem. Mieszkał on w starożytnym królestwie Kara Fahd na południu Barsawii i był znany zarówno z przenikliwego umysłu, jak i z umiejętności szermierczych. Avermor spędził większość swojego życia jako poszukiwacz przygód, walcząc z Horrorami, które pojawiały się w coraz większej ilości w latach przed zamknięciem kaerów. Wynalazł wiele zaklęć i zdobył dużą wiedzę, by przechować je w latach ciemności; zbierał też informacje o Horrorach, z którymi walczył, by jak najwięcej się o nich dowiedzieć.

Los Alemvora jest nieznany. Żaden z kaerów w okolicach Kara Fahd nie gościł go w czasie Pogromu; dlatego większość Barsawian zakłada, że bohaterowi nie udało się znaleźć schronienia pod ziemią i zginął.

Miecz Alemvora kilka lat temu odnalazła w leżu Horra Shastuk-Lora drużyna adeptów, zwana Szponami. Zabity Horror nie mógł wyjawić, jak wszedł w posiadanie oręża, ale grupa uczonych z Wielkiej Biblioteki Throalu zidentyfikowała Miecz Alemvora, opierając się na opisie broni w orkowej legendzie, a także na orkowej inskrypcji na ostrzu.

Człowiek Imieniem Karim, Fechmistrz Szponów, dzierżył Miecz Alemvora przez kilka lat, zanim ukradli mu go złodzieje w służbie orkowego Czarodzieja. Ów mag, Grole Szary, potrzebował oręża do swoich magicznych praktyk. Najczęściej spotykana wersja wydarzeń mówi, że Grole sprzedał miecz Horrorom, wypełniając źle przygotowaną umowę, co zakończyło się jego śmiercią z rąk Szponów. Mówi się, że Horror zniknął wraz z bronią. Nikt nie wie, gdzie teraz może znajdować się broń.

Miecz Alemvora to potężny magiczny przedmiot, jak również składnica dużej części magicznej wiedzy Alemvora. Runy i symbole wyryte na ostrzu to formuły różnych zaklęć, które orkowy Czarodziej chciał zachować: *Zmysł astralny*, *Żelazna dłoń*, *Szał bitewny*, *Magiczny pancerz*, *Dodatkowy atak* i każde inne, według życzenia Mistrza Gry. Czarodziej, który pomyślnie wykona test *czytania/pisania znaków magicznych*, może nauczyć się tych zaklęć, studiując runy.

Bez dostrojenia Miecz Alemvora jest zwykłym orężem, ale zadaje obrażenia ze stopniem 6.

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię oręża brzmi Miecz Alemvora.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Na komendę posiadacza miecz zaczyna świecić srebrno-niebieską poświatą, oświetlając otoczenie w promieniu około 5 metrów. Miecz pozwala także posiadaczowi rzucić zaklęcie *Badanie aury* (str. 158, **PZ**). Postać używa swojego talentu *tkanie wątków* (albo stopnia Percepcji), by utkać odpowiedni wątek i wykonać test *rzucania czarów*, a do testu efektu swój stopień Siły Woli.

Poziom 3 Koszt: 800

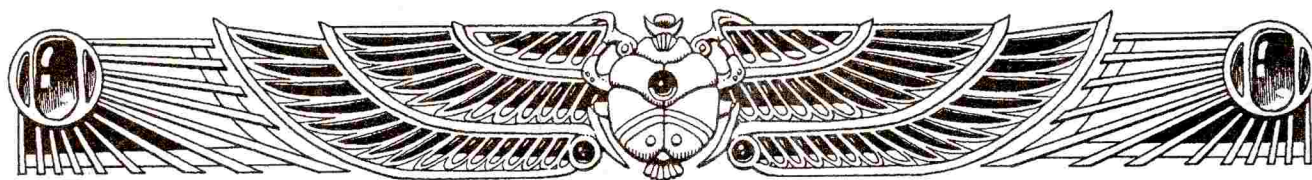
Tajnik: Bohater musi poznać dzieje Alemvora do nastania Pogromu.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8. Posiadacz może też użyć matrycy miecza do rzucania zaklęć według zwykłych zasad. Matryca ma poziom równy poziomowi dostrojenia do miecza i musi zostać dostrojona przez maga.

Poziom 4 Koszt: 1300

Czyn: Posiadacz musi wyryć nowe zaklęcie na ostrzu. Może to być czar wynaleziony przez postać albo dobrowolnie ofiarowany przez innego maga. Czyn ten wart jest 1300 punktów legend.





Efekt: Miecz dodaje 1 stopień do talentów użytkownika: rzucanie czarów i tkanie wątków (*Czarodziej*). Jeśli postać nie ma tych talentów, nabywa je na poziomie 1.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Bohater musi odkryć los Alemvora. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9. Kosztem 2 punktów wyczerpania posiadacz może użyć miecz w podobny sposób, co talent *niematerialna broń* (str. 29, KW). Jeśli tak uczyni, używa swego stopnia Zręczności do testu ataku.

MIECZ FENTHERIEGO

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 23

Miecz ten jest zamaskowany jako dzieło sztuki – wykonany z jednego kawałka lazurytu, pieczołowicie uformowanego na kształt stylizowanego kraba. Korpus kraba jest rękojeścią, natomiast jego rozcapierzone szczypce stanowią jelec. Bładoniebieska poświata emanuje z końca jelca, przy głowie kraba.

Fentheri Sulphin był kapitanem *Eltanina*, jednego z elfickich żaglowców pływających po morzu Aras przed zniszczeniem floty dekretem królowej Alachii (str. 78, *Weźwowa Rzeka*). Jednego dnia Pasja Floranuus objawił się Fentheriemu w formie elfiej dziewczicy spowitej płomieniami, tańczącej na tratwie z kwiatów poruszanej jedwabnymi wiosłami. Fentheri popłynął za tratwą na miejsce bitwy pomiędzy morskim Horrorem i innym elfim statkiem, *Cireną*. Następnie włączył się do bitwy i pomógł pokonać potwora, choć oba statki straciły wielu członków załogi. Kapitan *Cireny* zginął w walce, a załoga zatopiła statek jako pomnik i jego grób. Niedobitki z *Cireny* zaokrętowały się na okręt Fentheriego, który go przechrzczył na *Dziewicę Lili*, z wdzięczności za pomoc Pasji.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię miecza to Miecz Fentheriego.

Efekt: Posiadacz dostaje dwa stopnie do każdego testu leczenia i Żywotności, wykonywanego, kiedy trzyma miecz. Jeśli dostrojony oręż zostanie ukradziony, szczypce kraba szczypią rękę winowajcy. Krab trzyma się tej ręki do czasu, kiedy miecz zostanie zwrócony albo gdy wątek zostanie odpłatany. Szczypce zadają obrażenia ze stopniem 3 plus poziom dostrojenia właściciela. Zbroja nie chroni przed tymi obrażeniami, chyba że złodziej

nosi metalowe rękawice. Odczepienie szczypiec wymaga wyjątkowego sukcesu w teście Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi testu obrażeń szczypiec. Jeśli miecz zostanie zgubiony i znaleziony przez kogoś innego, nic się nie dzieje.

Poziom 2 Koszt: 800

Czyn: Bohater musi poznać słowo, które w sperethiel znaczy „gejzer”. Czyn ten nie przynosi punktów legend, ale pozwala postaci na używanie mocy oręża. Zauważ, że miecz nie pojawia się, dopóki postać nie uzyska 2 poziomu dostrojenia do kraba, który stanowi rękojeść.

Efekt: Poznane słowo jest komendą dla miecza. Po wypowiedzeniu go na głos postać odnosi 2 punkty wyczerpania, a drobiny esencji wody, umieszczone w rękojeści, formują ponad metrowe wodne ostrze. Stopień zadawanych przez miecz obrażeń równy jest SF postaci +3 plus poziom dostrojenia do broni. Każde użycie tej mocy trwa 1 godzinę albo do czasu ponownego wypowiedzenia komendy, która sprawia, że ostrze niknie.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, kim był Fentheri.

Efekt: Podnosi obronę fizyczną postaci o +3. Szybkość w walce posiadacza zwiększa się o 30 metrów, a jego pełna szybkość o 60 metrów.

Poziom 4 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Fentheri odnosił się do Floranuusa jako do Dziewicy Lili.

Efekt: Przy testach Siły Woli wykonywanych, by oprzeć się zaklęciom lub mocom Horrorów, posiadacz dostaje premię do stopni równą poziomowi dostrojenia do miecza. Broń podnosi również pancerz duchowy postaci o +2.

Poziom 5 Koszt: 3400

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Fentheri podążał ścieżką dyscyplin Wojownika i Trubadura.

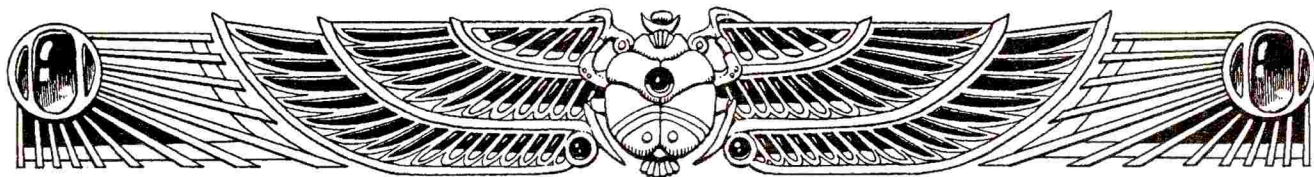
Efekt: Kosztem 3 punktów wyczerpania miecz osiąga przebicie pancerza przy dużym sukcesie zamiast przy ogromnym.

Poziom 6 Koszt: 5500

Czyn: Bohater musi poświęcić się służbie Floranuusowi, składając przysięgę krwi, która powoduje 3 obrażenia. Czyn ten jest wart 3400 punktów legend.

Efekt: Posiadacz nabywa moc głośiciela *wiatr w żagle* (str. 95, KW), na poziomie równym poziomowi dostrojenia do miecza.





MUR KRWI

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Mur krwi to duża owalna tarcza z półprzeźroczystego czerwonego kryształu, inkrustowana na brzegach miedzią i złotem. Rama ta pozwala posiadaczowi na patrzenie przez tarczę jak przez czerwone szkło.

Mur krwi został stworzony przez trolla Zbrojmistrza Nemara Płomiennostopego przed Pogromem. Zainspirowany przez swą Pasję, Upandala, Nemar wyruszył pieszo z Lśniących Szczytów do Morza Śmierci. Napełniony mocą Pasji, przeszedł po płonącej powierzchni na małą wyspę, gdzie znalazł płytę żywego kryształu, czerwonego jak krew. Zabrał kryształ i bezpiecznie powrócił na wybrzeże, widząc w umyśle prawdziwą formę kryształu.

Porwany gorączką tworzenia, Nemar rozłożył narzędzia na brzegu Morza Śmierci. Pracował niestrudzenie całymi dniami w upalnym gorącu, rzeźbiąc i kształtując kryształ oraz kując ramę dla niego. Kiedy skończył pracę, powrócił do swego Przymierza, niosąc najwspanialszą tarczę jaką kiedykolwiek widzieli jego Wojownicy i Powietrzni Łupieżcy. Nemar nazwał tarczę Murem krwi i podarował wodzowi swego klanu. Herszt był zaszczycony, a historię Nemara Płomiennostopego opowiadano wśród Przymierzy na Lśniących Szczytach.

Mur krwi zaginął, kiedy Przymierze Płomiennostopego zostało zdziesiątkowane na krótko przed Pogromem. Choć opowieść o Zbrojmistrzu i jego dziele przetrwała, nikt do tej pory nie odkrył, co stało się z Murem krwi.

Bez dostrojenia Mur krwi daje posiadaczowi premie po +4 do pancerza i pancerza duchowego, jak również modyfikator -2 do inicjatywy.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię tarczy brzmi Mur krwi.

Efekt: Mur krwi daje posiadaczowi premie po +4 do pancerza fizycznego i duchowego.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Mur krwi zwiększa o +5 wartości pancerza fizycznego, a +4 duchowego. Zapewnia również dodatkowe +5 punktów pancerza przed atakami gorąca i ognia.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać historię Nemara Płomiennostopego i dowiedzieć się, jak stworzył Mur krwi na brzegu Morza Śmierci.

Efekt: Mur krwi zwiększa o +5 wartości pancerza fizycznego i duchowego. Dodatkowo, tarcza może pomóc posiadaczowi obronić się przed atakami, które opierają się na kontakcie wzrokowym (takich jak czar *Przerażenie*). Jeśli postać patrzy na przeciwnika przez półprzeźroczysty kryształ tarczy, może uniknąć ataków skierowanych na jego oczy lub opierających się na kontakcie wzrokowym. By odeprzeć taki atak, postać musi wykonać test Zręczności albo *uniku* i uzyskać wynik wyższy od testu ataku lub *rzucania czarów* przeciwnika.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Mur Krwi zwiększa o +6 wartości pancerza fizycznego i duchowego. Modyfikator inicjatywy maleje do -1.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Noszący tarczę musi odnaleźć Przymierze trolli w Lśniących Szczytach i użyć tarczy, by jakoś mu pomóc – współuczestniczyć w wyprawie łupieżczej, ochronić od niebezpieczeństwa, albo zainspirować do jakiegoś chwalebnego czynu. Czyn ten jest wart 2100 punktów legend.

Efekt: Tarcza nie modyfikuje inicjatywy. Zapewnia również dodatkowe +10 punktów pancerza przed atakami gorąca i ognia.

Poziom 6 Koszt: 3400

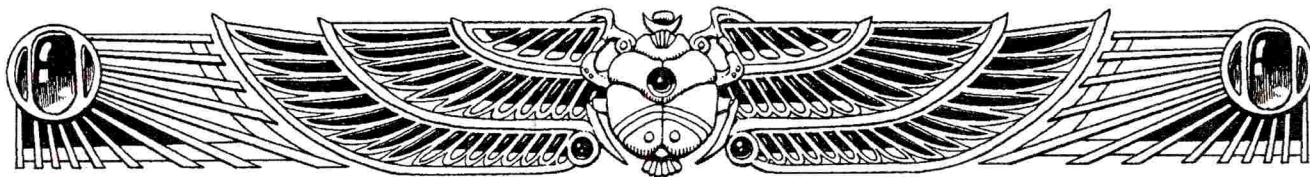
Efekt: Mur krwi zwiększa o +7 wartości pancerza fizycznego i duchowego. Zapewnia również dodatkowe 15 punktów pancerza przed atakami gorąca i ognia.

Poziom 7 Koszt: 5500

Czyn: Posiadacz Muru krwi musi dotrzeć do Morza Śmierci i wezwać Pasję Upandala na świadka chwały dzieła Nemara Płomiennostopego. Następnie postać musi wejść na morze, ufając chroniącej mocy Upandala i Muru krwi. Bohater musi wykonać test Siły Woli ze stopniem trudności 12. Jeśli test się powiedzie, może przejść po powierzchni Morza Śmierci, nie robiąc sobie krzywdy. Jeżeli test się nie uda, bohater odnosi 30 stopni obrażeń od stopionej skały i nie może próbować powtórzyć tego czynu przez rok i jeden dzień. Czyn ten jest wart 5500 punktów legend.

Efekt: Bohater nabywa prawdziwą moc Muru krwi – czysty widok. Patrząc przez tarczę, postać nabywa talent *spojrzenie astralne* (str. 111, **PZ**) o stopniu równym stopniowi Percepcji +3. Jeśli postać posiada ten talent, dodaje +3 do jego stopnia. Używanie *astralnego spojrzenia* nabytego dzięki tarczy kosztuje punkt wyczerpania i liczy się również jako test przejrzenia iluzji.





PRZEWODNIK

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Przewodnik to kostur wykonany z ciemnego drewna, z wrytą spiralnie dookoła dokładną mapą Barsawii. Cienkie pasma orichalkowego drutu są owinięte dookoła laski, służąc jako drogi i ścieżki. Przewodnik ma długość około półtora metra, co sprawia, że jest trochę za krótki dla obsydian czy trolli, ale dobrze dopasowany do elfa, człowieka, orka, t'skranga czy krasnoluda.

Przewodnik został zrobiony przez krasnoluda Zwiadowcę Flannona Dalekowidzącego, który przemierzał bezdroża Barsawii krótko po otwarciu bram Throalu na świat zewnętrzny. Dalekowidzący badał i odkrył na nowo większość północnej Barsawii, a zapisał swe podróże, ryjąc mapę na lasce. Po pewnym czasie kostur – nazwany Przewodnikiem – stał się ważną częścią legendy Flannona Dalekowidzącego i nabył część magii oraz wiedzy Zwiadowcy. Dalekowidzący zestarzał się i w końcu powrócił do Throalu, by spędzić w domu kilka ostatnich lat – ale bez swojej magicznej laski. Zapytany, co się z nią stało, twierdził, że ofiarował ją młodemu Zwiadowcy, którego spotkał po drodze, ponieważ Przewodnik miał jeszcze wiele szlaków do wytyczenia.

Od tamtego czasu Przewodnik przechodził z rąk do rąk wielu różnych podróżników i poszukiwaczy przygód. Czasem laska jest przekazywana dobrowolnie; innym razem po prostu pojawia się tam, gdzie jest okazja do jak najdalszej podróży. Wielu Barsawian spekulowało, że prowadzi ją pewien rodzaj inteligencji i że posiada ona moc daleko przewyższającą to, co o niej wiadomo. Jednak moce te pozostają w dalszym ciągu jedynie częścią legendy.

Bez dostrojenia Przewodnik użyty w walce zadaje obrażenia jak zwykły kostur (SF +2).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię laski brzmi Przewodnik.

Efekt: Przewodnik może zostać użyty w walce jako kostur, zadając SF +3 obrażeń. Laska daje też posiadaczowi +2 stopnie we wszystkich testach Percepcji.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Przewodnik daje posiadaczowi +2 stopnie do talentu *tropienie*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się o Flannonie Dalekowidzącym, pierwszym posiadaczu Przewodnika i wszystkich jego podróżach przez Barsawie.

Efekt: Przewodnik daje posiadaczowi +2 stopnie do talentu *spojrzenie astralne*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Przewodnik zadaje obrażenia ze stopniem SF +5. Dodatkowo, posiadacz dostaje +1 do swojej obrony fizycznej.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Posiadacz Przewodnika musi podążyć ścieżkami Flannona Dalekowidzącego z czasów jego pierwszej wyprawy po Barsawii po Pogromie. Podróż ta (piechotą) trwa około dwóch miesięcy, a jej trasa przebiega przez północne regiony Barsawii, w tym: Góry Skolskie, Jezioro Vors, Góry Scytyjskie, Krwawą Puszcze i Góry Kaukawskie. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Przewodnik daje posiadaczowi +2 stopnie do talentu *bezpieczna ścieżka*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 6 Koszt: 3400

Czyn: Postać musi zabrać Przewodnika do miejsca, w którym jeszcze nie był, i wryć na nim znak, symbolizujący przebytą drogę. Ten czyn jest dużo trudniejszy niż się wydaje – Przewodnik przebył praktycznie całą Barsawie, nie ma zbyt wielu miejsc, w których jeszcze nie był. Mistrz Gry może dawać wskazówki na temat miejsc, do których mógłby wyruszyć bohater. Ten czyn wart jest 3400 punktów legend.

Efekt: Odnosząc 3 punkty wyczerpania, postać może przetoczyć Przewodnika po kurzu, piasku lub miękkiej glinie. Tworzy w ten sposób mapę Barsawii, która pokazuje miejsce pobytu. Narysowaną na piasku mapę można skopiować. Przewodnik nie może dostarczyć informacji o miejscach, w których nie był, więc niektóre części mapy (według uznania Mistrza Gry) będą puste albo tylko niedokładnie naszkicowane.

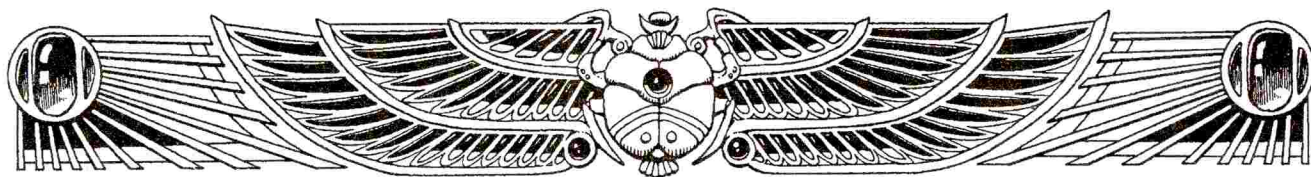
SKARABEUSZ ILITHOR

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 14

Skarabeusz Ilithor to brosza w kształcie żuka, wykonana z tygrysiego oka osadzonego w złotej oprawie. Został stworzony przez grupę czterech magów jako pomoc dla





Złodzieja, który miał coś dla nich ukraść. Adept dostał później broszę jako zapłatę za swoje usługi.

Poszczególne poziomy dostrojenia zapewniają noszącemu zdolności podobne do zaklęć. Jednak postać nie musi tkąć wątków, by z nich skorzystać. Zamiast tego używa po prostu talentu *rzucanie czarów* albo cechy *Percepcja*. Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, czas trwania każdej z tych zdolności odpowiada przypominającemu ją zaklęciu, jeżeli zostałoby rzucone przez maga z poziomem *rzucania czarów* 1.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię skarabeusza.

Efekt: Skarabeusz daje noszącemu zdolność podobną do czaru *Wspinaczka* (str. 183, **PZ**).

Poziom 2 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Mistrza Żywiółów, który pomógł w stworzeniu skarabeusza.

Efekt: Skarabeusz daje noszącemu zdolność podobną do czaru *Skrzela* (str. 184, **PZ**).

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Ksenomanty, który pomógł w stworzeniu skarabeusza.

Efekt: Skarabeusz daje noszącemu zdolność podobną do czaru *Nieprzenikniony mrok* (str. 175, **PZ**). Noszącego uważa się za Ksenomantę z powodu używania tej zdolności i nie ulega efektom *rzucania* na niego zaklęcia *Nieprzenikniony mrok*.

Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Czarodzieja, który pomógł w stworzeniu skarabeusza.

Efekt: Skarabeusz daje noszącemu zdolność podobną do czaru *Podskoki* (str. 160, **PZ**). Zdolność ta trwa rundę. W każdej rundzie, w której postać chce używać tej zdolności, musi wykonać oddzielny test *rzucania czarów*.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Iluzjonisty, który pomógł w stworzeniu skarabeusza.

Efekt: Skarabeusz daje noszącemu zdolność podobną do czaru *Nikogo tu nie ma* (str. 168, **PZ**).

Poziom 6 Koszt: 2100

Czyn: Bohater musi ukraść przedmiot, używając każdej ze zdolności skarabeusza. Czyn wart jest 1300 punktów legend.

Efekt: Skarabeusz daje noszącemu zdolność podobną do czaru *Inwentaryzacja* (str. 161, **PZ**).

SKARBIEC DUSZY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Pochodzenie tego medalionu, rozmiarami odpowiedniego dla wietrzników, jest nieznane, chociaż ochrona, jaką zapewnia przed zaklęciami została dobrze udokumentowana. Najwcześniejsze wzmianki o Skarbcu duszy pojawiają się w legendzie z trollowego królestwa Ustrekt.

Jeden z pomniejszych władców królestwa, Gresham Uderzenie Grzmotu, zagarnął medalion jako łup od grupy wietrzników. Przerobił ozdobę tak, by pasowała do jego potężnej budowy. Ośmielony zapewnieniami wietrzników, że medalion uczyni go odpornym na magię, został od razu spalony w proch przez pierwszego maga, którego spotkał. Medalion jest teraz częścią wisiora, zrobionego na rozmiar trolla; wspaniały łańcuch, który go niegdyś zdobił, zaginął.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię medalionu.

Czyn: Posiadacz musi przywrócić medalion do pierwotnego stanu, usuwając trollową oprawę i zawieszając go na łańcuszku wietrznickiej roboty (choć łańcuch nie musi pasować na wietrznika). Czyn ten wart jest 200 punktów legend.

Efekt: Dodaje +1 do obrony fizycznej posiadacza.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Dodaje +1 do obrony społecznej posiadacza.

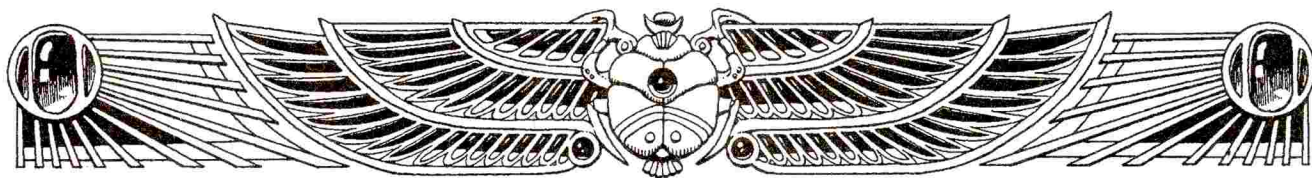
Poziom 3 Koszt: 500

Efekt: Dodaje +2 do obrony fizycznej posiadacza.

Poziom 4 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię wietrznika, który wyrył medalion.





Efekt: Kosztem 4 punktów wyczerpania posiadacz może podnieść swą obronę magiczną o +4 na 4 rundy. W tym czasie każdy atak Horrora albo konstruktu Horrora, lub jakakolwiek moc Horrora czy zaklęcie naśladujące moc Horrora, wymaga sukcesu o stopień wyższego niż normalnie przy teście ataku, by mieć wpływ na noszącego medalion. Na przykład, czar rzucony przez Horrora wymaga co najmniej dużego sukcesu, a nie jak zwykle tylko sukcesu przeciętnego.

SKARPETA GRANAKA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 18

Skarpeta Granaka to gruba wełniana skarpeta zafarbowana na ciemnozielono. Legenda mówi, że skarpetę nosił słynny troll Powietrzny Łupieżca Granak, któremu udało się pokonać Horrora w walce, mimo że ten zaskoczył go w środku nocy bez broni i bez zbroi.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię skarpety brzmi Skarpeta Granaka.

Efekt: Skarpeta daje posiadaczowi +1 stopień do talentu *walka wręcz*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 1.

Poziom 2 Koszt: 500

Tajnik: Skarpeta została zabarwiona na zielono przez posokę Horrora, z którym walczył Granak. Bohater musi poznać Imię Horrora, którego pokonał Granak.

Efekt: Skarpeta daje posiadaczowi +2 stopnie do talentu *błyskawiczne kopnięcie*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2. By wykorzystać tę zdolność, postać musi walczyć bez żadnych osłon na stopie, którą kopie przeciwnika, z wyjątkiem skarpety.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać treść okrzyku bojowego Granaka.

Efekt: Skarpeta daje posiadaczowi +2 stopnie do talentu *okrzyk bojowy*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Skarpeta daje posiadaczowi +2 stopień do talentu *walka wręcz* i +3 stopnie do talentu *błyskawiczne kopnięcie*.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Granak zawsze planował przeznaczyć swe łupy na zbudowanie statku powietrznego. Postać musi poznać zamierzone Imię nigdy nie ukończonego okrętu.

Efekt: Skarpeta daje posiadaczowi +1 stopień do talentów *żeglarsstwo powietrzne* i *wielki skok*. Jeśli postać nie posiada tych talentów, nabywa je na poziomie 1.

Poziom 6 Koszt: 3400

Czyn: Bohater musi pokonać potężnego przeciwnika w walce, nie używając broni ani zbroi. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Skarpeta daje posiadaczowi +2 stopnie do talentu *małdźdzący cios*. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

SMOCZA ZBROJA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 17

Smocza zbroja składa się z 6 do 8 warstw kolczugi, splecionej z najlepszego drutu i wykutej w czarnym metalu, niepodobnym do żadnego ze spotykanych w Barsawii. Zbroja ta została stworzona na miarę orka albo człowieka, chociaż elf też mógłby ją wygodnie nosić. Badanie astralne pancerza lub pomyślny test *historii przedmiotu* o trudności równej jego obronie magicznej pozwala odkryć, że jest on nasycony smoczą albo smoczopodobną magią.

Ta unikalna kolczuga została stworzona przez wielkiego smoka dla jednego z jego sług. Sługa ten nosił ją, gdy przybierał człekopodobną formę. Zbroja została zaprojektowana tak, by ten, kto ją nosi, mógł oprzeć się magii innych wielkich smoków. Niestety, pierwotny posiadacz wierzył, że pancerz uodparnia go na ataki smoków i stał się zbyt pewny siebie i arogancki. Za nieposłuszeństwo został zabity przez smoka, który stworzył zbroję.

Bez dostrojenia zbroja ta ma właściwości zwykłej kolczugi: wartość pancerza 7, pancerz duchowy 0 i modyfikator inicjatywy -3. Zbroi nie można zniszczyć smoczym oddechem (str. 304, **PZ**).

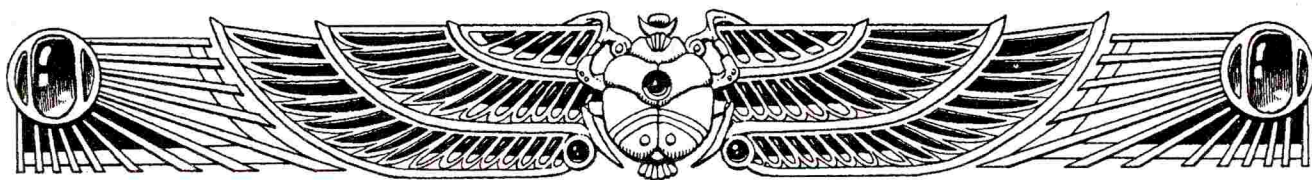
Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię zbroi brzmi *Tra'kir Elthro*. To smocze słowo oznacza „odporna na smoki”.

Efekt: Wartość pancerza zbroi wzrasta do 8, a modyfikator inicjatywy spada do -2.





Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Modyfikator inicjatywy spada do 0. Zbroja daje też premię +4 do pancerza duchowego przy atakach magicznych wykonywanych przez smoki i smokowców, licząc ataki wykorzystujące moce smoków.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię osoby, która ostatnia nosiła zbroję.

Efekt: Zbroja daje też premię +6 do pancerza duchowego przy atakach magicznych wykonywanych przez smoki i smokowców. Przebicie pancerza wymaga wyjątkowego sukcesu w teście ataku, a ataki smoków nie mogą przebić pancerza. Zbroja zapewnia także noszącemu odporność na moc smoczy jad (str. 304, **PZ**).

Poziom 4 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię smoka, który stworzył zbroję.

Efekt: Rośnie wartość pancerza fizycznego – do 9 i pancerza duchowego – teraz +2. Dodatkowo, zbroja daje premię +8 do pancerza duchowego przy atakach magicznych wykonywanych przez smoki i smokowców.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć, że osoba, dla której stworzono zbroję, została zabita przez smoka.

Efekt: Wartość pancerza zbroi wzrasta do 10, a pancerza duchowego do +3. Zbroja podnosi też stopień inicjatywy noszącego o 1.

Poziom 6 Koszt: 3400

Efekt: Wartość pancerza duchowego zbroi wzrasta do +4. Dodatkowo, zbroja daje premię +10 do pancerza duchowego przy atakach magicznych wykonywanych przez smoki i smokowców.

Poziom 7 Koszt: 5500

Czyn: Bohater musi złożyć przysięgę krwi, że będzie służył wielkiemu smokowi. Przysięga ta zadaje postaci 4, a smokowi 2 obrażenia. Czyn ten wart jest 5500 punktów legend.

Efekt: Noszący może przechowywać w zbroi punkty karmy, w liczbie równej poziomowi dostrojenia. Postać może wykorzystać te punkty zamiast zwykłej karmy w każdym teście, w którym normalnie może użyć karmy. Bohater wykonuje specjalny rytuał karmiczny, by przechować punkty w zbroi, które nie liczą się do sumy punktów karmy. Dodatkowo, zbroja podnosi o +2 obronę fizyczną, obronę magiczną i obronę społeczną przeciwko atakom smoków i smokowców.

Poziom 8 Koszt: 8900

Tajnik: Bohater musi poznać powód, dla którego smok stworzył zbroję.

Efekt: Smok, któremu postać złożyła przysięgę krwi, może oddać jej część swoich punktów karmy. Punkty te są przechowywane w zbroi; bohater może użyć ich do każdego testu, w którym normalnie może wykorzystać karmę. Kiedy postać wykorzysta te punkty, używa stopnia karmy smoka zamiast własnego.

Poziom 9 Koszt: 14400

Efekt: Wartość pancerza duchowego zbroi wzrasta do +5. Dodatkowo, zbroja podnosi o +5 obronę fizyczną, obronę magiczną i obronę społeczną przeciwko atakom smoków i smokowców.

SZCZERBIEC MROKU

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 23

Szczerbiec mroku to magiczny miecz z ostrzem wyrzeźbionym z czarnego kryształu i przytwierdzonym do srebrnej rękojeści. Rękojeść i głowica są również szerniały od upływu czasu. Na ostrzu są wyryte i wypełnione srebrem magiczne runy, a w głowicy osadzona jest kula z czarnego kryształu – takiego samego, z jakiego zrobiono samo ostrze.

Ksenomanta Noir Mroczny Wiatr stworzył Szczerbiec mroku w czasie Pogromu jako broń przeciwko Horrorom. Mroczny Wiatr uwięził w ostrzu ducha sprzymierzonego Imieniem Mrok, by dać dzierżącemu tę broń dodatkową moc, którą można wezwać i która dała mieczowi swoją inteligencję i doświadczenie. Mrok może telepatycznie porozumiewać się z każdym, kto dostroił się do miecza na poziomie 2 lub wyższym, ale duch zniechęcił swe uwięzienie przez te kilka setek lat i chce uwolnić się ze Szczerbca. Niestety, wolność Mroka oznaczałaby zniszczenie miecza i do tej pory żaden z jego właścicieli się na to nie zdecydował. Poza tym jest możliwe, że duch sprzymierzony oszalał po wiekach uwięzienia.

Bez dostrojenia Szczerbiec mroku ma właściwości zwykłego miecza, ale zadaje obrażenia ze stopniem 6.

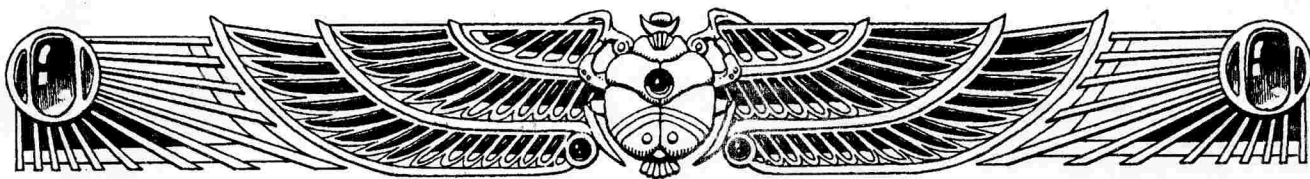
Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię miecza brzmi Szczerbiec mroku.

Efekt: Szczerbiec mroku zadaje obrażenia ze stopniem Siły Fizycznej +7.





Poziom 2 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię ducha sprzymierzonego, uwięzionego w mieczu brzmi Mrok i musi wygrać z nim pojedynek woli (str. 93-94, **M:KWT**), by ustanowić nad nim swoją dominację.

Efekt: Bohater może telepatycznie porozumiewać się z Mrokiem, dotykając miecza. Dodatkowo, może przywołać różne moce ducha (str. 47-48, **M:KWT**). Mrok jest duchem sprzymierzonym stopnia 4 ze stopniem Siły Woli 10 i następującymi mocami: **dezorientacja** 13, **empatia** 11, **pomoc przyzywającemu**, **spojrzenie astralne** 14, **wyczucie życia** 14, **wykrywanie broni** 14 i **wykrywanie pułapek** 14. Za każdym razem, gdy postać używa jednej z mocy Mroka, musi zapłacić zwykłą ilość punktów wyczerpania za tę moc. Za każdym razem, gdy postać przyzywa moce Mroka, duch inicjuje pojedynek woli.

Poziom 3 Koszt: 1300

Efekt: Szczerbiec mroku zadaje obrażenia ze stopniem SF +8.

Poziom 4 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi poznać historię Szczerbca mroku i Imię Ksenomanty, który stworzył miecz.

Efekt: Postać może rzucać zaklęcie *Nieprzenikniony mrok* (str. 175, **PZ**), używając swojego stopnia rzucania czarów (albo Percepcji) i mocy woli (albo Siły Woli). Ta wersja czaru nie wymaga rzucania wątków, ale postać musi doznać 3 punktów wyczerpania. Czar trwa przez liczbę rund równą 1k10 plus poziom rzucania czarów (jeśli bohater posiada ten talent). Traktuj postać jak Ksenomantę, z powodu opierania się efektem każdego zaklęcia, które nie wpływa na Ksenomantów (jak *Nieprzenikniony mrok*).

Poziom 5 Koszt: 3400

Czyn: Bohater dzierzący Szczerbiec mroku musi zranić Horrora w walce. Czyn ten wart jest jedną dziesiątą wartości punktów legend

Horrora dodatkowo do ilości punktów legend otrzymanych, jeśli postać zabije bestię.

Efekt: Kosztem 3 punktów wyczerpania bohater może wezwać moc miecza mroźne ostrze. Moc ta sprawia, że miecz staje się lodowato zimny i zadaje to samo zimno każdemu przezeń uderzonemu. Postać trafiona mroźnym ostrzem nie może nic zrobić. Raz uaktywniona moc mroźne ostrze trwa przez liczbę rund walki równą stopniowi Siły Woli postaci. Każda ofiara trafiona mieczem z uaktywnioną mocą musi wykonać test Siły Woli ze stopniem trudności 12 w każdej rundzie przez następne 10 rund, by oprzeć się efektowi mroźnego ostrza.

TALIZMANY DIANUUSA

Talizmany Dianuusa to trzy magiczne przedmioty, które należały do legendarnego elfa Mistrza Żywiółów Dianuusa. Dianuus i jego talizmany pomogły kaerowi przetrwać Pogrom. Wszystkie trzy przedmioty wątkowe – amulet, sztylet wykładany orichalkiem i szata Dianuusa – zawierają potężną magię żywiółów.

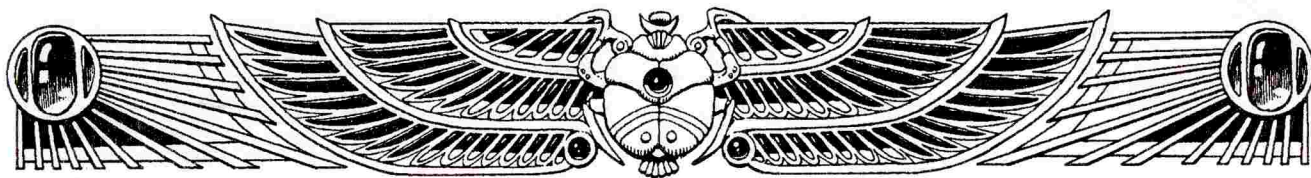
Strażnik Smoczej Puszczy Dianuus był jednym z wielu elfów, które publicznie (choć niechętnie) nie zgodziły się z niebezpieczną strategią przetrwania Pogromu, forsowaną przez królową Alachię. Dianuus został skazany na wygnanie za nieposłuszeństwo swej władczyni; miał już nigdy nie zobaczyć swego leśnego domu.

W drodze ze Smoczej Puszczy Dianuus trafił do Daralon, małego osiedla w Górach Kaukawskich, i postanowił tam zostać. W mrocznych latach przed nadejściem Pogromu, używając magii żywiółów, pomagał mieszkańcom Dalaron w budowie kaeru, który miał dać im schronienie w czasie Długiej Nocy. Zbudował wieżę górującą nad osiedlem, w której pracował do czasu, gdy zagrożenie ze strony Horrorów było zbyt wielkie; wtedy Dianuus i jego adoptowany lud zeszli do kaeru i zamknęli go.

Okolo półtora wieku przed końcem Pogromu epidemia, która wybuchła w kaerze, nieomal przyniosła zagładę wszystkim jego mieszkańcom. Dianuus – żywy, ale osłabiony chorobą – magią spowodował lawinę, która odcięła większość opanowanych epidemią rejonów kaeru. Ten ostateczny krok – ostatnia ofiara Dianuusa dla ludu, który pokochał – zatrzymała rozprzestrzenianie się choroby i ocalała reszta kaeru. Ocaleni stracili jednak mądrość Dianuusa i kilku innych adeptów, którzy zginęli w tej tragedii.

Po otwarciu kaeru odkrywcy przekopali się przez zawałone korytarze, by znaleźć legendarnego Mistrza Żywiółów i jego skarby. Przedmioty te znaleziono, by stracić je na rzecz strażnika krwi, który również badał legendę Dianuusa. Jemu z kolei skarby zabrała nieznana trzecia strona, zostawiając martwego krwawego elfa na ulicach Przyczółka.





Talizmany Dianuusa w dalszym ciągu pozostają zaginione, ale wielu wierzy, że kiedyś się odnajdą.

Amulet Dianuusa

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Amulet Dianuusa wykonany jest ze złota, miedzi i orichalku, połączonych z kawałkiem nefrytu, wspianale wyrzeźbionym na kształt liścia. Ma rozmiar ludzkiej dłoni i wisi na płaskim łańcuszku, którego ogniwa wykonane są złota i orichalku.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że przedmiot to Amulet Dianuusa.

Efekt: Amulet podnosi obronę magiczną posiadacza o +1.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Efekt: Amulet podnosi pancerz duchowy posiadacza o +2.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Tajnik: Bohater musi poznać historię Dianuusa, Mistrza Budowniczego, i Imię kaeru, któremu pomagał.

Efekt: Amulet zawiera jedną matrycę Mistrza Żywiołów, poziomu równego poziomowi dostrojenia do amuletu. Postać może rzucić każdy czar przechowywany w matrycy, używając swego stopnia *rzucania czarów* (albo *Percepcji*) i *mocy woli* (albo *Sily Woli*). Matryca musi zostać dostrojona przez Mistrza Żywiołów. Jeśli zaklęcie wymaga tkania wątków, a posiadacz nie ma talentu *tkanie wątków* (*Mistrz Żywiołów*), musi użyć rozszerzenia talentu *wymuszone rzucanie czarów* (str. 31, **Magia: Księga Wiedzy Tajemnej**), by rzucić zaklęcie.

Poziom 4 **Koszt:** 800

Efekt: Amulet podnosi obronę magiczną noszącego o +2 i pancerz duchowy o +4.

Poziom 5 **Koszt:** 1300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, jak Dianuus stworzył amulet z pomocą różnych duchów żywiołów i musi poznać Imiona tych duchów.

Efekt: Poziom talentu *języki żywiołów* wzrasta o 2. Jeśli postać nie posiada tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 6 **Koszt:** 2100

Efekt: Amulet podnosi pancerz duchowy noszącego o 4 i daje +3 do stopnia talentu *języki żywiołów*.

Poziom 7 **Koszt:** 3400

Czyn: Bohater musi zawrzeć pakt z jednym duchem każdego z pięciu żywiołów, w którym wykonuje zadanie na prośbę ducha. Pakt ten zostaje później przypieczętowany magią krwi, co zadaje postaci 1 obrażenie. Wykonanie zadań dla duchów wszystkich pięciu żywiołów zapewnia postaci 3400 punktów legend oprócz zdobytych przy wykonywaniu poszczególnych zadań.

Efekt: Raz do roku posiadacz amuletu może przyzwać ducha żywiołu o Sile 3, by wyświadczył mu jedną przysługę (str. 93, **Magia: Księga Wiedzy Tajemnej**). Przyzywanie nie wymaga pojedynku woli. Duch pojawi się rundę po przyzywaniu i spełni prośbę bohatera najlepiej, jak będzie potrafił. Jeśli duch zostanie zniszczony, wykonując usługę, posiadacz amuletu traci zdolność przyzywania duchów tego typu za pomocą amuletu.

Szata Dianuusa

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 19

Szata Dianuusa ma rozmiar odpowiedni dla człowieka albo elfa. Wykonana jest z ciemnozielonej gładkiej tkaniny, ozdobionej wyszytymi liśćmi, pnączami i kwiatami wyglądającymi tak naturalnie, że wydają się rosnąć na powierzchni tkaniny. Po dokładniejszym przyjrzeniu się szacie widać, że małe szwy liści i pnaczy układają się w napisy w pięknym, poetyckim *sperethiel*. Tkanina jest odporna na przecieranie i prawdopodobnie zrzuca brud w podobny sposób, co czysty płaszcz.

Wyszyte napisy służą dwóm celom. Część z nich to zapis różnych czarów, które Dianuus znał i używał. Inne, wyszyte orichalkową nicią, tworzą podstawę dla trzech matryc, które są wplecione w szatę w stylu często używanym przez magów w czasie Pogromu. Matryce te działają jak zwykłe obiekty zawierające matryce (str. 51, **M:KWT**). Matryc tych można używać dodatkowo do innych mocy szaty.

Na powierzchni szaty wyszyte są zaklęcia żywiołów:

Maskowanie, Mowa roślin, Naprawa, Odciążenie, Powrotna droga, Roślinna uczta, Wstrząsy, Wygodna ścieżka i Ziemienny kostur.

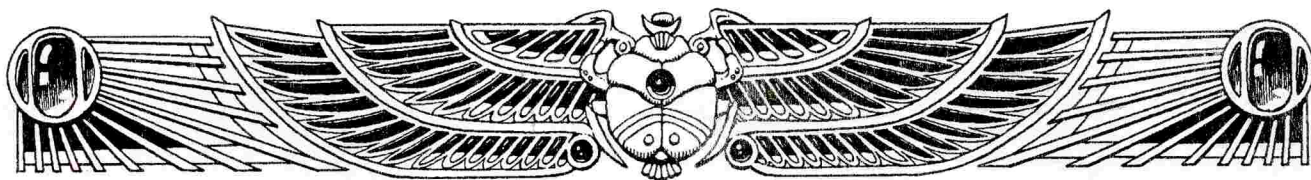
Pomyślny test czytania/pisania znaków magicznych pozwala Mistrzowi Żywiołów na nauczanie się tych czarów, studiując wyszyte wzory.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że szata nosi Imię Szata Dianuusa.





Efekt: Szata dodaje +2 do stopnia rzucania czarów. Jeśli postać nie ma tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Szata podnosi wartość pancerza magicznego postaci o +3.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać przynajmniej jedno z zaklęć wyszytych na szacie. Musi również poznać historię Dianuusa i jak trafił on z Dworu Elfów do kaeru Dalaron.

Efekt: Szata dodaje +2 do stopnia tkania wątków (*Mistrz Żywiółów*). Jeśli postać nie ma tego talentu, nabywa go na poziomie 2.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Szata podnosi wartość pancerza fizycznego o +3.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Noszący szatę musi stworzyć nowe zaklęcie magii żywiołów, którego w jakiś sposób używa albo ma wpływ na żywioły ziemi i drewna, a następnie wyszyć je na szacie. Ten czyn wart jest 1300 punktów legend.

Efekt: Szata dodaje +2 do stopnia niskiej magii postaci przy przyzywaniu duchów żywiołów (str. 91, **M:KWT**). Jeśli postać nie jest Mistrzem Żywiółów, nie odnosi na tym poziomie żadnych korzyści.

Sztylet Dianuusa

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 16

Sztylet Dianuusa to podwójne ostrze wykonane ze stopu orichalku, który nadaje mu lustrzany złoty odcień. Na obu stronach ostrza wyryty jest napis w sperethiel „W mądrości siła”. Ciemna drewniana rękojeść jest ozdobiona cienkimi złotymi drucikami i wspinala wypolerowana.

Bez dostrojenia sztylet użyty w walce zadaje te same obrażenia co zwykły (SF +2).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że broń nosi Imię Sztylet Dianuusa.

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem SF +4.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem SF +7, użyty przeciwko fizycznie widocznym duchom wszystkich rodzajów, licząc Horrory w formie fizycznej.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć, jak Dianuus uniknął plagi, używając sztyletu jako części zaklęcia, by odciąć część kaeru Daralon.

Efekt: Sztylet może zostać użyty do ataku *cios w matrycę* (str. 25, **KW**). Sztylet zadaje SF +4 obrażeń w tym ataku; postać używa swego stopnia Zręczności do testu ataku.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem SF +9, użyty przeciwko fizycznie widocznym duchom.

Poziom 5 Koszt: 1300

Czyn: Posiadacz musi pokonać ducha w walce, używając jedynie sztyletu i swoich talentów. Każde użycie innej broni, zaklęcia albo skorzystanie z pomocy z zewnątrz unieważnia zmagania. Czyn ten jest wart 1300 punktów legend.

Efekt: Sztylet może zostać użyty do ataku *cios astralny* (str. 98, **PZ**); postać używa swojego stopnia Zręczności do testu ataku. Użyty w ten sposób sztylet zadaje obrażenia ze stopniem SF +4. Sztyletu można też użyć do zaatakowania duchów w przestrzeni astralnej, które postać widzi dzięki talentowi *spojrzenie astralne*. Użyty w ten sposób sztylet zadaje duchom SF +9 obrażeń.

WIECZNY Ogień

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 9

Magiczna pochodnia zwana Wiecznym ogniem została stworzona jako ostatnie dziedzictwo przez Gathrada, trola iluzjonistę, gdy został poważnie raniony przez ghule, a do jego organizmu dostał się ich jad. Bez dostrojenia Wieczny ogień wygląda jak zwykła pochodnia umieszczana w zestawach podróży. Jednak po dostrojeniu się do niego, świeci tak, jak opisano to w efekcie poziomu 1.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Imię pochodni brzmi Wieczny ogień.

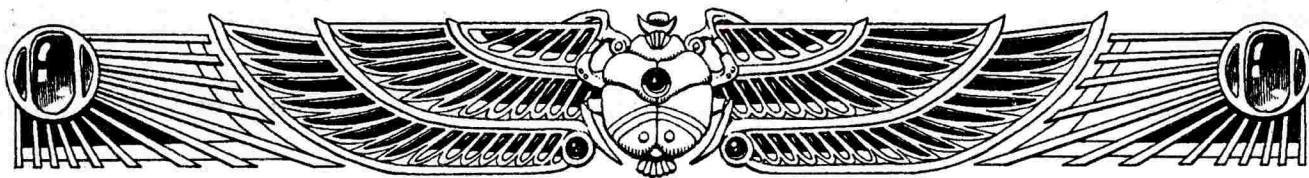
Efekt: Pochodnia świeci w sposób podobny do zaklęcia *Światło* (str. 166, **PZ**). Światła nie można przytłumić, chyba że schowa się pochodnię.

Poziom 2 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię twórcy pochodni.

Efekt: Posiadacz może zapalać i gasić pochodnię, wypowiadając jej Imię i wydając odpowiednią komendę: „Wieczny ogniu, zapal się” i „Wieczny ogniu, zgaśnij”.





Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Gathrad był trollem Iluzjonistą.

Efekt: Posiadacz nabywa zdolność rasową termowizja (str. 54, **PZ**) o zasięgu 150 metrów.

Poziom 4 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że Gathrad zginął od jadu ghuli.

Efekt: Posiadacz dostaje +3 stopnie do testów Żywotności, wykonywanych dla oparcia się jadowi ghuli.

Poziom 5 Koszt: 800

Efekt: Posiadacz dostaje +3 stopnie do testów Żywotności, wykonywanych dla oparcia się jakiegokolwiek truciźnie. Przy opieraniu się jadowi ghuli, postać dostaje 5 stopni.

KSIĘGI MAGICZNE

Poniższe księgi magiczne są przykładami słynnych magicznych tomów, które adepci mogą znaleźć albo dowiedzieć się o nich podczas swoich przygód – każda ma niepowtarzalną historię i wszystkie są bardzo poszukiwane. Te opisy mogą również zainspirować graczy wcielających się w postaci magów przy tworzeniu własnych grimuarów.

KAMIEŃ JORILA

Kamień Jorila to zbiór czternastu półszlachetnych kamieni, przeważnie półprzeźroczystych i nieprzeźroczystych, jak ametyst, obsydian czy tygrysie oko. Każdy kamień jest gładko wypolerowanym prostokątem o wielkości mniej więcej orzecha włoskiego. Na obu stronach każdego z kamieni wyryto delikatnie małe symbole. Ostatnio widziano kamień w sakiewce z miękkiej, czarnej skóry, pokrytej symbolami magicznymi, wyszytymi orichalkową nicią.

Kamienie były osobistą księgą magiczną krasnoluda Jorila, Mistrza Żywiołów i badacza. Joril mieszkał w Królestwie Throalu i był jednym z pierwszych tamtejszych adeptów, który badał świat zewnętrzny po Pogromie. Jako Mistrz Żywiołów specjalizujący się w pracy z ziemią Joril szczególnie interesował się losami ziemi po inwazji Horrorów. Badał Góry Throalskie i większość otaczających je krain, studiując zniszczenia poczynione ziemi i przestrzeni astralnej oraz szukając sposobów na ich oczyszczenie i naprawienie.

Wkrótce po otwarciu kaerów, Joril zniknął podczas ekspedycji w Górach Throalskich. Sakiewka zawierająca jego kamienie pojawiła się pięćdziesiąt lat później w Wielkim Targu, w rękach adepta Noxa Mrocznokupieckiego, który sprzedał skarb miejscowemu krasnoludzkiemu uczonemu.

Ten zidentyfikował sakiewkę jako własność Jorila dzięki przyszytym do niej znakom, ale zrabowano mu ją ledwie kilka dni później.

Kamienie Jorila pojawiły się następnie na czarnym rynku w Kratas, gdzie Mistrz Żywiołów Rond Przyjacieli Ognia kupił je za znaczną sumkę. Uważa się, że Rond nauczył się zaklęć zapisanych na kamieniach i używał ich w pełnej przygód karierze. Przekazał kamienie swojej uczennicy Imieniem Tyla; nosiła je, dopóki jej grupa adeptów, Wspólnota Ognia, nie zaginęła na Pustkowiach prawie dwadzieścia lat temu. Od tego czasu losy kamieni pozostają nieznanne.

Kamienie Jorila służą jako księga magiczna wielu jego zaklęciom, w tym kilku wynalezionym przez niego. Czarna skórzana torebka, w której są przechowywane, jest przedmiotem zawierającym matrycę. Zaklęcia, wyryte po jednym na każdym kamieniu, to: *Chwytająca ręka ziemi* (str. 48), *Eksplodująca ziemia*, *Kamienny deszcz* (str. 47), *Kryształowe pociski*, *Maskowanie*, *Miażdżąca ręka ziemi* (str. 49), *Mowa roślin*, *Naprawa*, *Oczyszczenie ziemi* (str. 40), *Roślinna uczta*, *Spowolnienie metalowej broni*, *Srebrzysty Cień*, *Wygodna ścieżka* i *Ziemny kostur*.

KSIĘGA TAJEMNIC

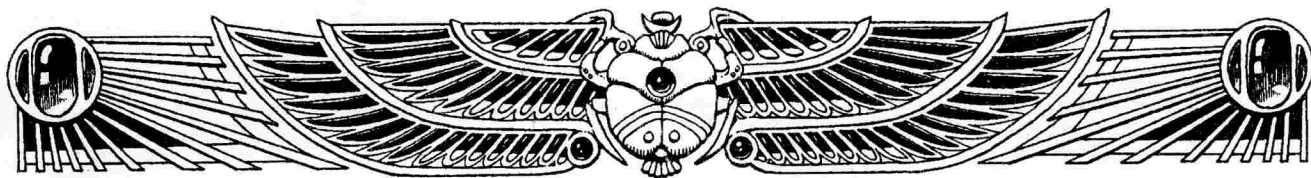
Księga tajemnic to duży tom, wysoki na więcej niż trzy dłonie, a szeroki na dwie. Jej okładki są zrobione z jasnoszarego drewna, którego słoje podkreślają misterne, delikatnie wyryte spiralne ozdoby. Na okładce nie ma tytułu ani żadnych innych napisów. Drewniane okładki są połączone z grzbietem ze srebra, który trzyma skórzaną oprawę i kartki ze wspaniałego pergaminu. Zawartość księgi zapisana jest staranną ręką, z wieloma pięknymi ilustracjami. Przy pierwszym badaniu tekst wydaje się być bełkotem, albo przynajmniej napisany w języku nie znanym w Barsawii.

Księga tajemnic to praca Hanny Oczu Zimy, ludzkiej kobiety Iluzjonisty, która żyła przed Pogromem. Stworzyła księgę do przechowywania magicznej wiedzy, a także jako pomoc w nauczaniu dla swoich uczniów w Szkole Prawdy w Kratas. Przez lata wielu mistrzów Szkoły Prawdy dodawało swoją wiedzę do księgi.

Księga tajemnic zaginęła wraz z całym Kratas podczas Pogromu, kiedy do cytadeli wdarły się Horrory. Po zakończeniu Pogromu ruiny miasta stały się zalążkiem nowego Kratas, kiedy pojedynczy złodzieje i bandyci postanowili się w nich osiedlić. Nowi mieszkańcy spłądrowali ruiny starożytnego miasta i znaleźli Księgę tajemnic wraz z kilkoma innymi skarbami ze Szkoły Prawdy. Wszystko zostało sprzedane na czarnym rynku Miasta Złodziei.

Księga pojawiła się znów w rękach Iluzjonisty Kela Bysrego, który używał kilku z zaklęć w niej zawartych, i to





z dobrym skutkiem. Kel wraz z Księgą tajemnic zaginęli podczas ekspedycji w Złoziemiu. Księga pozostawała zaginiona przez dekady, aż do czasu, kiedy uczonego z Travaru odwiedził obsydianin Shalos. Kamienny człowiek miał ze sobą tom, który uczony rozpoznał jako Księgę tajemnic. Podczas badania dzieła uczony zrobił notatki o jego zawartości, ale niestety nie zdążył skopiować tekstu, zanim Shalos ją od niego odebrał. Nikt nie wie, gdzie może przebywać obsydianin i jego księga.

Księga tajemnic zawiera wyczerpujące informacje na temat teorii i używania magicznych iluzji; iluzjonista, który przeczytał całą księgę, zdobywa 300 punktów legend, które mogą zostać zużyte na podniesienie talentu *tkanie wątków (Iluzjonista)*. Księga zawiera też zaklęcia, w następującej kolejności: *Światło, Wizje, Zaszyfrowanie* (str. 18), *Fałszywa skóra, Zamek nie do otwarcia, Latający dywan, Ściana iluzyjnego ognia, Widmowa kula ognia* (str. 20) i *Zmowa milczenia* (str. 21).

Przeczytanie Księgi tajemnic nie jest łatwym zadaniem – na każdą stronę rzucona jest permanentna wersja czaru *Zaszyfrowanie*. Zaklęcie to sprawia, że zapisku nie da się zrozumieć, chyba że czytelnik wykona pomyślnie test niewiary albo rozprasza iluzji.

ŁAŃCUCH CZASZEK

Łańcuch czaszek to makabryczny przedmiot ksenomanckiej magii – siedemnaście kościanych dysków, każdy wielkości ludzkiej dłoni, zawieszonych na czarnym jedwabnym sznurku. Powierzchnia każdego dysku zawiera wyryte runa i magiczne symbole, które opisują różne ksenomanckie zaklęcia i umagicznienia. Łańcuch przypuszczalnie trzymany jest w podłużnym, wąskim pudełku z ciemnego drewna, pokrytego kością i wyłożonego czarnym aksamitem.

Łańcuch czaszek to efekt pracy wielu pokoleń ksenomanckiego zakonu, znanego jako Wspólnota Nocy. Ci magowie poświęcili się odkrywaniu innych wymiarów, badaniu zamieszkujących je duchów i zachowaniu całej swojej wiedzy dla przyszłych pokoleń. Jednym z ich najważniejszych zadań było zbieranie informacji związanych

z Horrorami i Pogromem, by pewnego dnia Barsawia mogła wyeliminować zagrożenie, stwarzane przez bestie z innych światów.

Po śmierci każdego mistrza Wspólnoty jej członkowie dokonywali rytuału, w którym wycinali kawałek z czaszki umarłego Ksenomanty. Następnie zapisywali na tak powstałym dysku najpotężniejsze zaklęcie lub umagicznienia mistrza. Przez siedemnaście pokoleń Wspólnota nie zerwała łańcucha, a obecni jej członkowie uważają go za ich najświętszą i najbardziej wartościową własność.

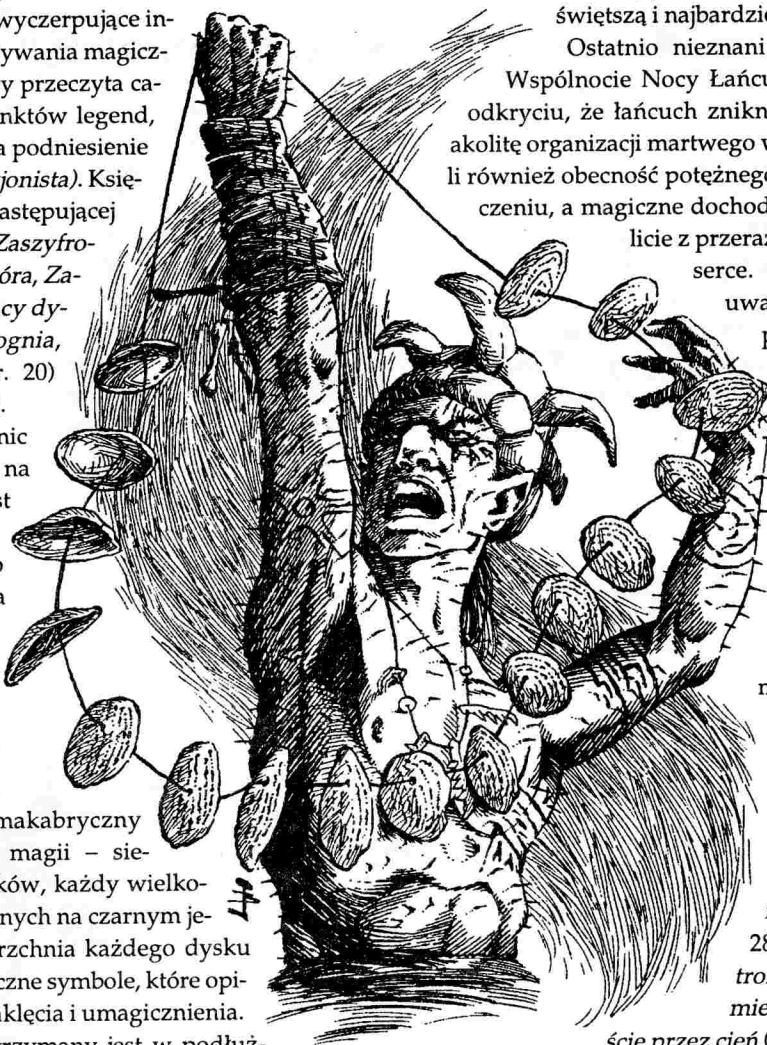
Ostatnio nieznanymi niegodziwcami wykradli Wspólnotę Nocy Łańcuch Czaszek. Krótko po odkryciu, że łańcuch zniknął, Ksenomanci znaleźli akolitę organizacji martwego w jego komnacie. Wyczuli również obecność potężnego ducha w tym pomieszczeniu, a magiczne dochodzenie wykazało, że akolita z przerażenia przestało pracować serce. Członkowie wspólnoty uważają, że łańcuch zabrał

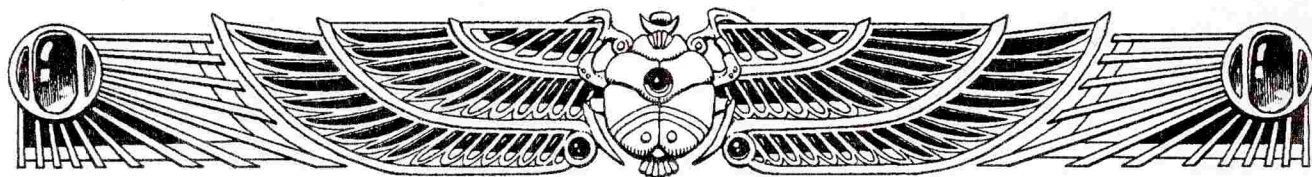
potężny duch albo Horror i cały czas próbują go odzyskać. Wszyscy adepci i poszukiwacze przygód, którzy wiedzą o miejscu lokalizacji Łańcucha, na pewno zwrócą uwagę Wspólnoty.

Każdy dysk Łańcucha Czaszek zawiera formułę pojedynczego zaklęcia, zapisanego po obu stronach. Te zaklęcia to: *Astralna włócznia* (str. 26), *Astralny Horror*, *Astralny rozbłysk*, *Błogosławione światło*, *Brama*, *Cienisty łowca* (str. 28), *Duchowe wrota*, *Kontrola*, *Krąg życia*, *Mroczny miecz*, *Opary grozy*, *Przejście przez cień* (str. 34), *Sługa z krwi* (str.

26), *Stworzenie życia*, *Taniec kości*, *Unieruchomienie Horroru* i *Żywy trup*.

Łańcuch jest również talizmanem, który umożliwia każdemu, kto zna rytuał przywołania duchowego mistrza, przywołać martwych mistrzów Ksenomantów, których kości są częścią łańcucha. Ta właściwość łańcucha jest ceniona najwyżej przez członków Wspólnoty i pozostaje głównym powodem, dla którego chcą go odzyskać.





MAGICZNA KSIĘGA NOCY

Magiczna księga nocy to mała książka, trochę większa od dłoni. Jej białe kartki z welinu są przyszyte do skórnego grzbietu. Ten zaś jest połączony z cienkimi drewnianymi okładkami, wyłożonymi czarną skórą i zabezpieczonymi srebrnymi narożnikami. Na skórze są wytłoczenia, wypełnione srebrem; tworzą one magiczne symbole, między innymi duży półksiężyc i gwiazdę. Książka napisana jest pewną ręką; piękne pismo jest koloru czarnego.

Magiczna księga nocy to praca elfa Ksenomanty Mordrinna, który spędził Pogrom w kaerze na północno-zachodnich krańcach Barsawii. Był to jego dziennik badań, w którym zapisał swe doświadczenia, jak również kilka nowych, wynalezionych przez siebie zaklęć.

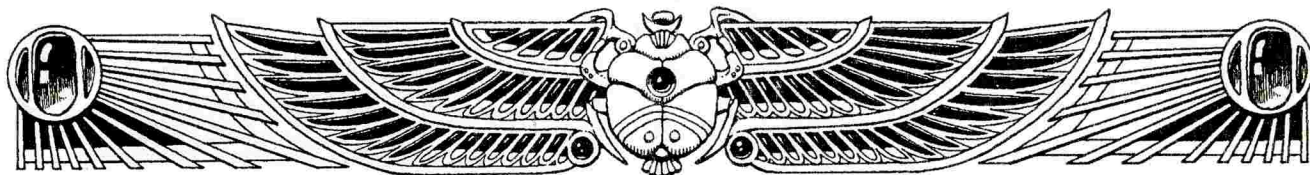
Niestety, jeden z eksperymentów Mordrinna przyciągnął uwagę Horrora, który wdarł się do kaeru i zabił wszystkich jego mieszkańców. Ruiny kaeru zostały odkryte wiele lat później przez grupę poszukiwaczy przygód, zwaną Współnotą Siedmiu. Wyparli oni Horrora i odzyskali wiele zaginionych skarbów, w tym księgę Mordrinna. Książka została później sprzedana zainteresowanemu Ksenomancie w Przyczółku. Ten stracił ją jednak podczas śmiertelnej wyprawy do ruin Parlainth.

Wiele lat później Magiczna księga nocy została odnaleziona przez bohaterów badających Parlainth. Na początku myśleli, że to therańska księga, ale Czarodziej i uczony Hiermon z Przyczółka prawidłowo zidentyfikował ją jako barsawiańską i napisaną w sperethiel. Książka została sprzedana w Przyczółku, chociaż nikt nie wie komu. Nie wiadomo, gdzie się teraz znajduje.

Tekst księgi wymaga tłumaczenia, by był użyteczny dla większości adeptów. Na stronach w zwięzłym, jasnym języku zapisane są zaklęcia i wyniki badań. Wszystkie czary, umieszczone po jednym na stronie, to zaklęcia Ksenomanty: *Astralny Horror*, *Doświadczenie śmierci*, *Duch mgły*, *Duchowy sługa*, *Duszek strażniczy*, *Kościany krag*, *Krag ochrony astralnej*, *Mroczny posłaniec* (str. 26), *Mroczny szpieg* (str. 27), *Płaszcz nocnego zwierzęcia* (str. 28) i *Pojedynek woli*.

Ostatnie sześć stron książki jest czyste. Gdy ogląda się je pod ziemią podczas pełni księżyca, pojawia się na nich tekst, opisujący Ksenomancką wersję rytuału przywołania duchowego mistrza, wraz z informacjami potrzebnymi bohaterowi, który poznał rytuał, by przywołać Mordrinna jako duchowego mistrza. Stosuje się przy tym wszystkie zwykłe zasady rytuału przywołania duchowego mistrza, z wyjątkiem tego, że postać będąca w posiadaniu księgi może jej użyć w miejsce monety przysięgi.



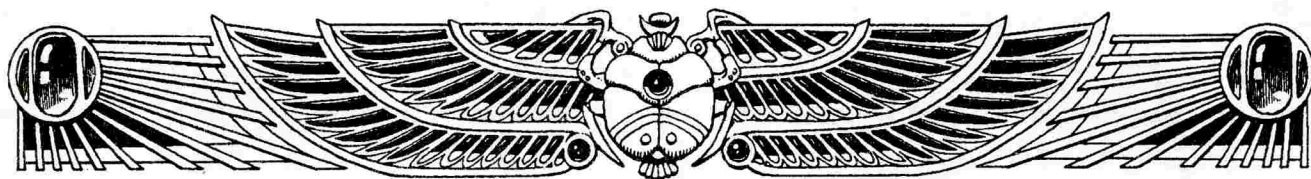


ZAKLĘCIA

Poniższa tabela zawiera skrócony opis wszystkich zaklęć, opisanych w **Magii: księdze wiedzy tajemnej** (1) i **Mrocznych sekretach Barsawii**. Zaklęcia ułożono alfabetycznie z podziałem na dyscypliny. Tekst „patrz opis” stanowi odniesienie do pełnego opisu danego czaru, zawartego w jednym z tych podręczników.

	Krag	Wątki	Trudność utkania	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Czas działania
ZAKLĘCIA CZARODZIEJA							
Astralny dar	7	3	13/23	30 m	daje ofierze wzrok astralny	obrona magiczna ofiary	5 rund
Biblioteka umysłu	6	3	12/19	osobisty	+10 do <i>zapamiętania tekstu</i>	6	poziom godzin
Blokada magii	11	4	16/25	40 m	-10 stopni od testów opartych na magii	10	3 + poziom minut
Blokada talentu ¹	12	2/1	23/35	30 m	<i>moc woli</i>	obrona magiczna ofiary	różny (patrz opis)
Cicha rozmowa	1	1	5/13	100 m	<i>moc woli</i> +4	4	5 + poziom minut
Ćwiartowanie	10	4	16/26	dotyk	<i>moc woli</i> +15	obrona magiczna ofiary	1 runda
Dotyk kuglarza	4	2	10/17	30 m	<i>moc woli</i> +6	2/obrona magiczna ofiary	poziom rund
Dryfowanie	4	1	13/20	osobisty	+2 do testów pływania	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
Falszywa aura	3	2	7/12	dotyk	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	3 + poziom minut
Koci chód	3	1	7/12	dotyk	+6 stopni do testów <i>wspinaczki</i> i <i>równowagi</i>	obrona magiczna ofiary	8 + poziom rund
Lecniczy sen	3	2	7/12	dotyk	podwojenie liczby testów zdrowienia i +4 stopnie do tych testów	obrona magiczna ofiary	8 godzin
Lodowe palce	4	1	7/12	osobisty	zmniejszenie obrażeń wywołanych ogniem	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Magiczne więzy	4	2	10/17	40 m	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	2 + poziom minut
Miasto w butelce	15	8	18/33	40 km	zagarnięcie terenu	12	1 + poziom dni
Mistyczna sieć	7	3	13/20	40 m	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	2 + poziom minut
Mistyczne porażenie	5	2	11/21	10 m	<i>moc woli</i> +10	obrona magiczna ofiary	1 runda
Namierzanie	1	0	-/10	500 m	patrz opis	(patrz opis)	1 runda
Narzucenie pokoju	8	3	11/21	dotyk	<i>moc woli</i> +10	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Oczyszczenie przestrzeni astralnej	13	5	20/28	dotyk	<i>moc woli</i> +12	10	1 runda
Olbrzymi wzrost	5	2	11/18	dotyk	+5 stopni do Siły Fizycznej i Żywotności	obrona magiczna ofiary	2 + poziom rund
Płaszcz czarodzieja	4	2	10/17	dotyk	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Płynne oczy	7	3	13/23	40 m	oślepienie ofiary	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Połączenie karmy	4	1	10/17	dotyk	<i>moc woli</i> +10	obrona magiczna ofiary	1 runda
Połączenie zaklęć	10	4	16/26	40 m	<i>moc woli</i> +3	7	3 rundy
Porwanie zaklęcia	8	2	14/24	60 m	<i>moc woli</i> +10	obrona magiczna ofiary	1 runda (patrz opis)
Pożyczenie zaklęcia	6	2	11/15	dotyk	czasowe przekazanie zaklęcia	obrona magiczna ofiary	4 + poziom rund
Przechowanie zaklęcia	6	2	12/19	dotyk	<i>moc woli</i> +6	6	poziom godzin
Rozgrzanie metalu	5	2	11/18	10 m	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	7 + poziom rund
Rozpoznanie magii	4	1	10/20	80 m	patrz opis	obrona magiczna ofiary	1 runda



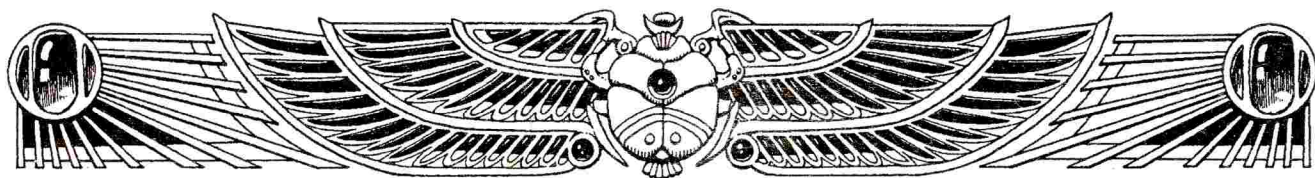


	Trudność					Trudność	Czas
	Krag	Watki	utkania	Zasięg	Efekt	rzucenia	działania
Rozpoznanie zaklęcia	3	0	-/12	60 m	patrz opis	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 runda
Schronienie	5	3	11/18	dotyk	<i>moc woli</i> +8	6	10 + poziom minut
Schwytanie zaklęcia	8	2	14/21	osobisty	<i>moc woli</i> +12	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Szalone włosy	4	0	-/20	25 m	-2 od akcji	obrona magiczna ofiary	5 + poziom rund
Świetlisty rój	9	4	12/22	10 m	stworzenie roju światlistych owadów	8	3 + poziom rund
Uderzenie w aureę	3	1	7/12	40 m	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	1 runda
Ukierunkowanie surowej magii	9	2	12/25	25 m	skierowanie energii astralnej na ofiarę	obrona magiczna ofiary	3 rundy
Ulotna magia ¹	8	2/2	16/24	30 m	<i>moc woli</i> +3	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Usunięcie zaklęcia	7	1	9/22	60 m	<i>moc woli</i> +10	obrona magiczna ofiary	1 runda
Utrata krwi	6	3	12/22	dotyk	ofiara nie może leczyć ran	obrona magiczna ofiary	1 + poziom dni
Wiadomość	7	2	10/17	150 km	przesłanie informacji	obrona magiczna ofiary	1 runda
Wodne skrzydła	3	1	7/15	dotyk	skrzydła wietrznika stają się wodoodporne	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
Wyczyszczenie matryc	9	zmienna	12/22	60 m	<i>moc woli</i> +12	obrona magiczna ofiary	1 runda
Zapłombowanie	2	1	6/11	20 m	<i>moc woli</i> +6	4	8 + poziom minut
Zbadanie wątku	5	2	11/15	10 m	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Zdumiewający popis logicznego myślenia	1	0	-/7	osobisty	Charyzma +6	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Zmiana formy	12	8	16/26	dotyk	patrz opis	obrona magiczna ofiary	1 runda
Znamie Czarodzieja	3	2	6/15	dotyk	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 + poziom godzin
Zwielokrotniony umysłowy sztylet ¹	6	zmienna	9/22	30 m	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 runda

ZAKLĘCIA ILUZJONISTY

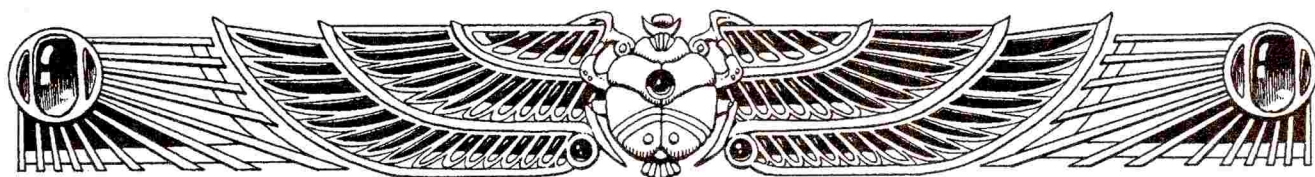
Astralny cień	6	2	12/17	dotyk	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary	3 + poziom minut
Aura	4	1	10/16	10 m	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Demaskacja	4	1	10/20	20 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	3 + poziom minut
Głód	4	3	10/17	dotyk	wywołanie lub stłumienie głodu u pojedynczej ofiary	obrona magiczna ofiary	poziom dni
I wtedy się obudziłem	3	1	10/15	osobisty	+8 stopni do Percepcji	obrona magiczna ofiary	1 runda
Iluzja	5	2	11/21	30 m	stworzenie iluzji	2	5 + poziom minut
Iluzyjne zaklęcie	8	2+	14+/24	120 m	<i>moc woli</i> +12	obrona magiczna ofiary	1 runda
	(patrz opis)		(patrz opis)				
Kataklyzm	2	1	9/17	10 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	5 + poziom rund
Kocie oczy	1	1	5/10	dotyk	widzenie w półmroku	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	3 + poziom minut
Kraina snu ¹	9	3/2	17/25	1,5 km	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Krok pijanego	7	4	13/20	dotyk	osłabienie akcji ofiary	obrona magiczna ofiary	5 + poziom dni
Krwawiące ostrze	4	1	10/20	dotyk	+5 do stopnia obrażeń broni	obrona magiczna ofiary	1 runda
Luka w pamięci	4	2	10/17	1 m	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary	1 + poziom godzin
Magia cieni	8	2	14/21	60 m	<i>moc woli</i> +12	obrona magiczna ofiary	1 + poziom rund
Nierozwiązywalny węzeł	2	2	6/14	dotyk	<i>moc woli</i> +4	4	1 + poziom dni
Odór	6	3	12/22	40 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Odwrócenie emocji	7	2	13/20	30 m	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund





	Trudność					Trudność	Czas
	Krag	Wątki	utkania	Zasięg	Efekt	rzucenia	działania
Oko prawdy	5	1	11/18	osobisty	+10 stopni do testów niewiary	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Oko za oko	9	3	14/20	15 m	patrz opis	patrz opis	poziom rund
Oślepiający błysk	3	1	10/20	30 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	patrz opis
Pałac cieni	14	6	21/32	dotyk	<i>moc woli</i> +10	8	poziom godzin
Pisanie w pamięci	6	3	12/19	1 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 + poziom godzin
Płomienne pięści gniewu	1	0	-/16	dotyk	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	4 + poziom rund
Popłoch	7	4	12/17	120 m	-2 stopnie od akcji ofiary	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 + poziom rund
Potężna broń	4	1	13/20	dotyk	-2 stopnie od testów ataku	obrona magiczna ofiary	2 + poziom rund
Pożeracz ciała	5	2	14/21	dotyk	-2 od stopni ofiary	obrona magiczna ofiary	5 + poziom rund
Prawdziwe płomienne pięści gniewu	1	0	-/16	dotyk	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary	4 + poziom rund
Proroczy koszmara	4	5	10/17	20 m	-8 od progu ran ofiary	obrona magiczna ofiary	poziom dni
Przebieranka	2	1	6/14	osobisty	+6 stopni do Charyzmy	6	6 + poziom minut
Przebudzenie	5	2	11/18	dotyk	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 runda
Przewidywanie	6	2	12/22	osobisty	<i>moc woli</i> +3	9	1 runda
Przywrócenie wzorca	13	3	20/31	dotyk	<i>moc woli</i> +15	obrona magiczna ofiary	1 runda
Rozproszenie magii	3	1	6/13	60 m	<i>moc woli</i>	2	1 runda
(Dyscyplina) ¹							
Rozproszenie magii	5	1	6/13	60 m	<i>moc woli</i>	2	1 runda
(Dyscyplina) ¹							
Ślepotą	2	1	8/14	25 m	oślepienie ofiary	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Uciekający czas	7	4	10/23	60 m	<i>moc woli</i> +3	2	poziom godzin
Ujarmienie dzikiej bestii	3	1	7/15	10 m	hipnotyzuje pojedyncze zwierzę	obrona magiczna ofiary	3 + poziom minut
Ujście niewidocznego	3	1	7/15	dotyk	+8 stopni do percepcji	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Ulotna magia 1	8	2/2	16/24	30 m	<i>moc woli</i> +3	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Usunięcie cienia	2	1	6/14	dotyk	likwiduje cień i lustrzane odbicie ofiary	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Wejrzenie w sny	7	3	13/23	1,5 km	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	8 + poziom minut
Wejście i wyjście	5	3	11/21	60 m	ukazuje najprostsze wejście i wyjście w danym miejscu	6	5 + poziom minut
Widmowa kula ognia	5	1	11/21	100 m	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	1 runda
Widmowy wojownik	3	1	7/15	10 m	tworzy 3 obrazy ofiary	obrona magiczna ofiary	poziom +3 rund
Wrzask	1	0	-/15	60 m	głos maga staje się słyszalny w zasięgu zaklęcia	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Wykrywanie magii (dyscypliny) ¹	2	2	5/15	60 m	<i>moc woli</i> +6	6	10 + poziom minut
Wymiana	5	5	-/18	10 m	zamienia wygląd maga i ofiary	(patrz <i>Zmysł astralny</i> , str. 159 PZ) obrona magiczna ofiary	poziom minut
Zabawa drzwiami	1	2	5/10	20 m	tworzy i zmienia iluzje związane z drzwiami	obrona magiczna drzwi	1 + poziom minut
Zaszyfrowanie	2	0	-/11	20 m	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	poziom godzin
Zatarcie śladów	4	2	10/20	dotyk	powoduje zniknięcie śladów	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
Zesłanie snu	8	3	11/24	1,5 km	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut



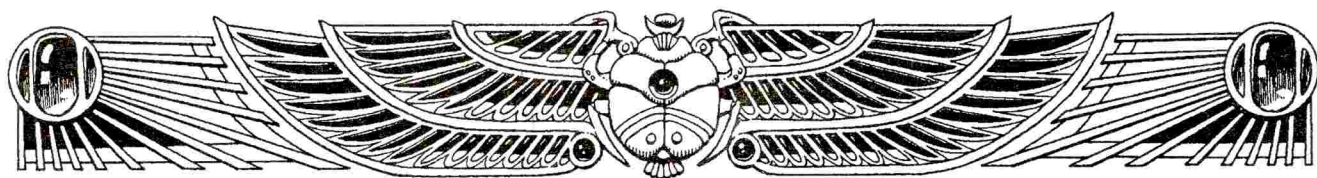


	Trudność					Trudność	Czas
	Krag	Wątki	utkania	Zasięg	Efekt	rzucenia	działania
Zmowa milczenia	5	3	11/18	20 m	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Zmysł astralny (dyscyplina) ¹	3	2	5/15	60 m	<i>moc woli</i> +6	6	10 + poziom minut
Zniknięcie ubrania	5	3	11/21	60 m	-4 stopnie od akcji	(patrz <i>Zmysł astralny</i> , str. 159 PZ) obrona magiczna ofiary	5 rund

ZAKŁĘCIA KSENOMANTY

Astralna klinga	8	2	14/17	dotyk	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	6 + poziom rund
Astralna poświata	7	3	13/23	40 m	patrz opis	obrona magiczna ofiary	1 runda
Astralna włócznia	1	1	6/12	120 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 runda
Astralne cięcie	10	5	13/26	80 m	<i>moc woli</i> +15	obrona magiczna ofiary	1 runda
Astralne żądło	1	0	-/7	25 m	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary	1 runda
Astralny rumak	5	2 lub 4	11/17	1 m	patrz opis	8	1 + poziom godzin
Astralny szept	5	2	11/18	osobisty	<i>moc woli</i> +8	6	3 + poziom minut
Astralny żołądek	7	2	13/17	25 m	<i>moc woli</i> +10	8	3 + poziom rund
Bankiet Dis	7	3	10/17	dotyk	niweluje głód i zmęczenie	obrona magiczna ofiary	poziom dni
Bieg maratoński	7	3	13/20	80 m	zmusza ofiarę do ucieczki	obrona magiczna ofiary	1 + poziom minut
Blokada talentu ¹	12	2/1	23/35	30 m	<i>moc woli</i>	obrona magiczna ofiary	różny (patrz opis)
Burza duchów	10	4	16/23	25 m	<i>moc woli</i> +5	10	poziom rund
Chudnięcie	8	5	11/21	dotyk	<i>moc woli</i>	obrona magiczna ofiary	poziom miesięcy
Cicha ciemność	9	3	15/22	40 m	<i>moc woli</i> +8	6	5 + poziom rund
Cienisty łowca	5	3	11/18	10 m	przywołanie cienistego łowcy	10	1 + poziom godzin
Duchowe przewodnictwo	5	3	8/18	osobisty	przywołanie ducha-przewodnika	12	30 minut
Duchowy piorun	7	1	13/23	60 m	<i>moc woli</i> +12	obrona magiczna ofiary	1 runda
Fala pustki	9	4	15/22	100 m	<i>moc woli</i> +13	obrona magiczna ofiary	1 runda
Giez	2	1	6/14	30 m	-3 stopnie od akcji	4	4 + poziom rund
Gwiezdny prysznic	5	1	11/17	10 m	<i>moc woli</i> +9	obrona magiczna ofiary	1 runda
Konserwacja	3	2	7/12	dotyk	ochrona przed gniciem i psuciem się	2	poziom dni
Kościana marionetka	6	3	8/15	25 m	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary	6 + poziom rund
Kościany budyń	7	3	12/20	10 m	zadaje ofierze 6 ran	obrona magiczna ofiary	1 runda
Kościolaz	6	3	12/18	dotyk	stworzenie kościolaza	6	2 + poziom dni
Kradzież siły	7	3	13/23	dotyk	<i>moc woli</i> +4	2/obrona magiczna ofiary (patrz opis)	5 + poziom minut
Kraina snu ¹	9	3/2	17/25	1,5 km	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Kula ciszy	8	3	14/20	40 m	<i>moc woli</i> +8	6	2 + poziom minut
Łzy pogromu	5	2	11/21	10 m	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Mistyczne naczynie	9	3	15/23	dotyk	<i>moc woli</i> +10	obrona magiczna ofiary	1 + poziom godzin
Mroczny posłaniec	3	1	7/15	dotyk	przesłanie wiadomości	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
Mroczny szpieg	4	1	10/20	10 m	widzenie oczami nocnego latającego zwierzęcia	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Mur ciemności	6	2	12/19	10 m	<i>moc woli</i> +6	6	3 + poziom rund
Mur z kości	8	4	14/21	20 m	stworzenie ściany z kości	7	3 + poziom minut
Nawiedzony las ¹	8	2/2	15/14	1,5 km	transformacja lasu	12	poziom godzin
Odwiedziny śmierci	8	4	11/24	dotyk	ujemny modyfikator do akcji ofiary	obrona magiczna ofiary	1 + poziom dni
Ostatnia szansa	4	1	7/17	dotyk	+8 stopni do testu zdrowienia	obrona magiczna ofiary	1 runda
Oślepienie	5	3	11/15	20 m	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna	5 + poziom rund



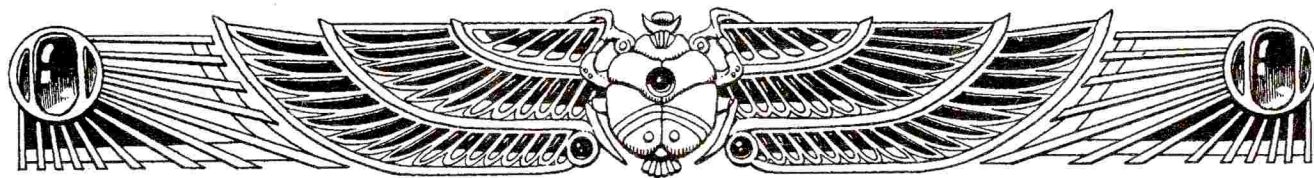


	Krag	Watki	Trudność utkania	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Czas działania
Ożywienie umarłego ¹	10	3	10/15	dotyk	stworzenie żywotrupów	obrona magiczna ofiary	5 + poziom dni
Plaszcz nocnego zwierzęcia	4	2	7/17	osobisty	przybranie zwierzęcej postaci	obrona magiczna ofiary	10+ poziom minut
Pozory życia	11	7	19/25	dotyk	przywrócenie do pozornego życia	obrona magiczna ofiary	poziom lat
Przejście przez cień	7	3	12/24	osobisty	stworzenie astralnego przejścia	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Przekazanie obrażeń	7	2	13/20	osobisty	pozwala przenieść obrażenia na inną postać	obrona magiczna ofiary	3 rundy
Przemiana życia ¹	11	zmienna	21/26	dotyk	przemiana wzorca istoty żywej	obrona magiczna ofiary	7 + poziom lat
Przyjaciół czy wróg	4	2	10/20	10 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	5 + poziom rund
Przywołanie kościanego ducha	3	1	7/15	10 m	przywołuje kościanego ducha	9	1 + poziom minut
Rozproszenie magii (Dyscyplina) ¹	3	1	6/13	60 m	<i>moc woli</i>	2	1 runda
Rozproszenie magii (Dyscyplina) ¹	5	1	6/13	60 m	<i>moc woli</i>	2	1 runda
Rzeźbienie ciemności	5	2	11/18	10 m	+4 stopnie do krycia się i pokrewnych zdolności	6	4 + poziom minut
Słowotok	5	3	14/18	40 m	zmuszenie ofiary do nieustannego gadania	obrona magiczna ofiary	1 + poziom minut
Sługa z krwi	4	2	7/17	osobisty	stworzenie sługi z krwi	8	poziom godzin
Strzała nocy	3	1	7/15	dotyk	+8 stopni do testów obrażeń	6	1 runda
Strzaskanie wzorca ¹	11	7	obr.mag. ofiary/23	dotyk	<i>moc woli</i> +15	obrona magiczna ofiary	patrz opis
Stworzenie kukieł	12	7	20/29	dotyk	tworzy kukły	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	poziom lat
Szept cienia	2	1	6/11	100 m	<i>moc woli</i> +6	4	3 + poziom minut
Szept pośród nocy	5	1	11/18	10 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 + poziom rund
Śmiertelny trans	3	2	7/12	dotyk	hibernacja ofiary	obrona magiczna ofiary	3 + poziom godzin
Uwięzienie duszy	10	6	13/23	dotyk	zamyka duszę zmarłego w jego ciele	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
W proch się obrócisz	6	zmienna	12/22	60 m	<i>moc woli</i> +11	obrona magiczna ofiary	1 runda
Wezwanie armii zgnilizny	14	8	21/29	8 km	przywołanie żywotrupów	10	poziom dni
Wieczna młodość	13	6	17/31	osobisty	powstrzymuje proces starzenia się	12	poziom lat
Wtopienie w cień	3	2	7/15	dotyk	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Wyczucie Horrora	5	2	11/18	30 m	<i>moc woli</i> +8	6	5 + poziom minut
Wykrywanie magii (dyscypliny) ¹	2	2	5/15	60 m	<i>moc woli</i> +6	6	10 + poziom minut
Wymazanie znamienia Horrora	13	6	17/22	dotyk	usuwa znamię Horrora	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 runda
Wypaczenie uczuć	12	10	23/29	dotyk	patrz opis	obrona magiczna ofiary	1 + poziom dni
Zamrożenie	7	8	10/20	dotyk	przechowanie substancji organicznej	8	poziom miesięcy
Zmysł astralny (dyscyplina) ¹	3	2	5/15	60 m	<i>moc woli</i> +6	6	10 + poziom minut

(patrz Zmysł astralny, str. 159 PZ)

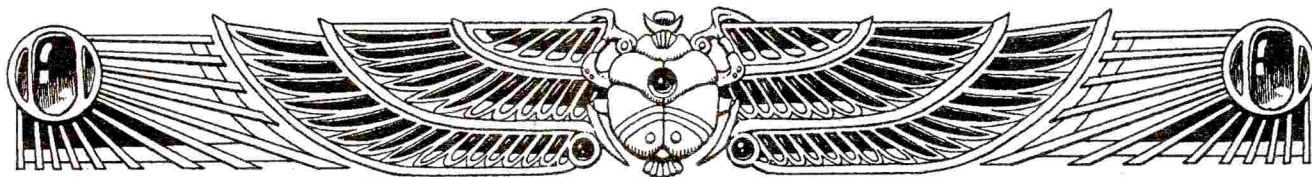
(patrz Zmysł astralny, str. 159 PZ)





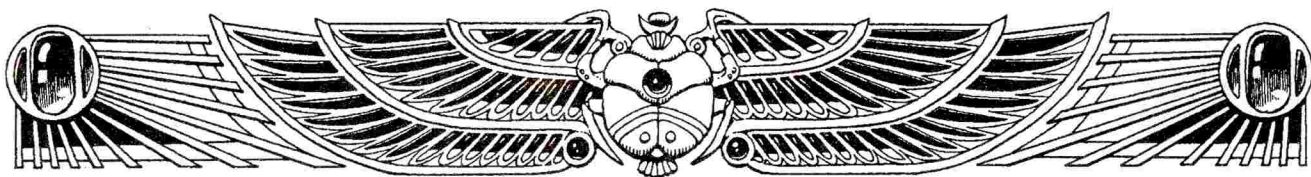
	Krag	Wątki	Trudność utkania	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Czas działania
Zniszczenie magii	9	2	12/19	60 m	<i>moc woli</i>	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 runda
ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIŁÓW							
Balony mgły	5	3	8/15	25 m	<i>moc woli</i> +4	2	5 + poziom minut
Błyskawica	3	1	10/15	25 m	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	1 runda
Bujny wzrost	3	1	7/15	1 m	przyspieszenie wzrostu roślin	8	1 runda
Chmura dymu	3	1	10/15	10 m	-5 od akcji	6	8 + poziom rund
Chwytająca ręka ziemi	7	3	13/20	60 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Drewniane ostrze	11	4	22/28	dotyk	<i>moc woli</i> +16	4	8 + poziom godzin
Duchy Morza Śmierci	4	3	10/17	dotyk	<i>moc woli</i> +6	10	poziom godzin
Fala ognia	6	2	12/19	dotyk	<i>moc woli</i>	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Falujący płaszcz	2	1	6/14	dotyk	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Grzmot pioruna	7	3	13/17	60 m	-8 stopni, ogłuszenie	obrona magiczna ofiary	1 runda
Kamienny deszcz	6	2	15/22	30 m	<i>moc woli</i> +4	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Krok błyskawicy	4	3	10/17	osobisty	<i>moc woli</i> +2	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Księżycowy blask	1	0	-/10	10 m	światło	4	5 + poziom minut
Magnetyczny dotyk	4	2	13/17	10 m	<i>moc woli</i> +3	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Mały zabójca	2	1	6/14	10 m	przyzywanie jadowitego stworzenia	6	3 + poziom rund
Miażdżąca ręka ziemi	8	4	14/21	60 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	3 + poziom rund
Nawiedzony las ¹	8	2/2	15/14	1,5 km	transformacja lasu	12	poziom godzin
Niszczycielski kamień	5	1	11/21	25 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 runda
Obronny wiatr	3	1	8/15	osobisty	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	5 + poziom rund
Oczyszczenie lasu	15	12	28/33	10 m	patrz opis	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 runda
Oczyszczenie ziemi	1	1	5/13	10 m	oczyszczenie gleby	5 lub więcej (patrz opis)	1 runda
Odporność na truciznę	5	2	11/21	dotyk	+8 do <i>odporności</i> na trucizny	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
Ogniste ogary	7	2+	13/20	10 m	przyzywanie psów ognia	7	5 + poziom minut
Ogniste żądła	7	2	13/23	40 m	<i>moc woli</i> +7	obrona magiczna ofiary	1 runda
Ognisty bicz	4	1	10/20	3 m	<i>moc woli</i> +6	4	5 + poziom rund
Ognisty rydwan ¹	6	4	10/17	100 m	<i>moc woli</i> +7	2 (patrz opis)	1 + poziom godzin
Palce wiatru	3	1	7/15	20 m	<i>moc woli</i>	6	5 + poziom minut
Płaszcz sokoła	4	2	10/20	osobisty	przemiana w sokoła	obrona magiczna ofiary	poziom godzin
Płonąca woda	9	5	15/25	20 m	stworzenie palnej wody	6	poziom minut
Płynna strzała	4	1	10/17	80 m	<i>moc woli</i> +9	obrona magiczna ofiary	1 runda
Pochłonięcie (żywiół)	7	2	13/20	10 m	<i>moc woli</i>	obrona magiczna ofiary	poziom rund
Połączenie z drzewem	6	3	16/23	osobisty	patrz opis	obrona magiczna ofiary	6 + poziom godzin
Powietrzna zbroja	1	0	-/10	dotyk	+3 pancerz, +3 odporność na wyczerpanie z gorąca	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Powietrzny materac	2	1	7/17	dotyk	stworzenie powietrznej poduszki	5	10 godzin
Pułapka z korzeni	4	0	-/20	10 m	<i>moc woli</i> +2	4	5 + poziom rund
Rada lasu	14	9	18/32	1,5 km	przywołanie duchów roślin	10	1 dzień
Rdza	3	0	-/15	30 m	-5 od obrażeń/wartości pancerza (patrz opis)	obrona magiczna ofiary	1 runda





	Trudność					Trudność	Czas
	Krag	Wątki	utkania	Zasięg	Efekt	rzucenia	działania
Rozproszenie magii (Dyscyplina) ¹	3	1	6/13	60 m	<i>moc woli</i>	2	1 runda
Rozproszenie magii (Dyscyplina) ¹	5	1	6/13	60 m	<i>moc woli</i>	2	1 runda
Samopodpalenie	5	3	8/15	osobisty	<i>moc woli</i> +8	obrona magiczna ofiary	1 + poziom rund
Skamienienie	10	4	19/26	20 m	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	poziom dni
Słoneczny blask	3	2	10/15	10 m	jasne światło	6	5 + poziom minut
Struga wody	8	2	14/21	1,5 km	<i>moc woli</i> +15	obrona magiczna ofiary (patrz opis)	1 runda
Śmierć roślin	12	8	21/26	dotyk	zniszczenie płonów	5	rok i 1 dzień
Uziemienie	3	2	4/12	dotyk	+12 do zbroi przeciw atakem elektrycznym, unieruchamia maga	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Wezwanie wiru	15	6	25/33	brak	wywołanie naturalnego kataklizmu	10	poziom godzin
Wielkie lepkie pnącza	4	2	11/20	25 m	<i>moc woli</i> +4	2/obrona magiczna ofiary	poziom minut
Wierzbowa tarcza	2	1	6/14	dotyk	+6 do progu zniszczenia tarczy, +1 do pancerza/ pancerza duchowego	obrona magiczna ofiary	poziom minut
Włócznia (żywiół)	4	1	7/14	40 m	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	1 runda
Wyginająca tarcza	4	1	10/17	dotyk	<i>moc woli</i> +6	obrona magiczna ofiary	5 + poziom rund
Wykrywanie magii (dyscypliny) ¹	2	2	5/15	60 m	<i>moc woli</i> +6	6 (patrz <i>Zmysł astralny</i> , str. 159 PZ)	10 + poziom minut
Zamarznięta zatoka	10	5	16/29	30 m	zamrożenie powierzchni wody	9	1 runda
Zasilenie ognia	3	0	-/15	10 m	<i>moc woli</i> +3	4	poziom rund
Zdmuchnięcie ognia	3	2	7/15	dotyk	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ognia lub jego sprawcy	chwila
Ziemne surfowanie	7	4	10/22	1 m	stworzenie ziemnej fali	6	1 godzina
Ziemny q'wrił	7	4	16/18	osobisty	patrz opis	obrona magiczna ofiary	10 + poziom minut
Zimny żar	9	4	18/25	60 m	zgaszenie płomieni	4	1 runda
Zmysł astralny (dyscyplina) ¹	3	2	5/15	60 m	<i>moc woli</i> +6	6 10 + poziom minut (patrz <i>Zmysł astralny</i> , str. 159 PZ)	
Zmysł myśliwego	2	0	-/14	625 m	<i>moc woli</i> +5	obrona magiczna ofiary	3 + poziom minut
Zwierzokształt	7	2	5/15	osobisty	przemiana maga w zwierzę	obrona magiczna ofiary	5 + poziom minut
Żelazne drewno	5	3	11/18	dotyk	transformacja drewna	6	poziom godzin
Życiodajna ziemia	5	4	8/15	dotyk	ziemia staje się żyzna	obrona magiczna ofiary	rok i 1 dzień
Żywy mur	6	2	12/22	15 m	<i>moc woli</i> +3	6	3 + poziom minut





ZAKŁĘCIA SZAMANA

Szaman (str. 103 **Magii: księgi wiedzy tajemnej**) może nauczyć się czarów z poniższej listy. Zaklęcia ułożono w porządku alfabetycznym według kregów. W nawiasie podano Dyscyplinę, do której przynależy każde z nich: Mistrz Żywiołów (MŻ), Iluzjonista (I), Ksenomanta (K), Czarodziej (C). Wszystkie wymienione tu zaklęcia, z wyjątkiem *Mowy roślin* (str. 182 **PZ**), opisano w tej książce.

Krag pierwszy

Astralna włócznia (K)
Astralne żądło (K)
Kocie oczy (I)
Księżycowy blask (MŻ)
Mowa roślin (MŻ)
Oczyszczenie ziemi (MŻ)
Powietrzna zbroja (MŻ)
Wrzask (I)

Krag drugi

Gieź (K)
Mały zabójca (MŻ)
Ślepotą (I)
Usunięcie cienia (I)
Zmysł myśliwego (MŻ)

Krag trzeci

Błyskawica (MŻ)
Bujny wzrost (MŻ)
Chmura dymu (MŻ)
Koci chód (C)
Obronny wiatr (MŻ)
Oślepiający błysk (I)
Słoneczny blask (MŻ)
Strzała nocy (K)
Uderzenie w aurę (C)
Ujarmienie dzikiej bestii (I)
Ujrzenie niewidocznego (I)
Widmowy wojownik (I)
Wodne skrzydła (C)
Wtopienie w cień (K)
Zasilenie ognia (MŻ)
Zdmuchnięcie ognia (MŻ)

Krag czwarty

Demaskacja (I)
Dryfowanie (C)
Lodowe palce (C)
Magiczne więzy (C)
Płaszcz sokoła (MŻ)

Płynna strzała (MŻ)
Pułapka z korzeni (MŻ)
Wielkie lepkie pnącza (MŻ)
Włócznia (żywioł) (MŻ)
Wyginająca tarcza (MŻ)
Zatarcie śladów (I)

Krag piąty

Astralny szept (K)
Cienisty łowca (K)
Gwiezdny prysznic (K)
Niszczycielski kamień (MŻ)
Odporność na truciznę (MŻ)
Oko prawdy (I)
Pożeracz ciała (I)
Samopodpalenie (MŻ)
Szept pośród nocy (K)
Wyczucie Horrora (K)
Życiodajna ziemia (MŻ)

Krag szósty

Fala ognia (MŻ)
Kamienny deszcz (MŻ)
Kościołaz (K)
Mur ciemności (K)
Odór (I)
Połączenie z drzewem (MŻ)
Przewidywanie (I)
Utrata krwi (C)
W proch się obrócisz (K)
Żywy mur (MŻ)

Krag siódmy

Astralny dar (C)
Astralny żołądek (K)
Chwytająca ręka ziemi (MŻ)
Duchowy piorun (K)
Grzmot pioruna (MŻ)
Kradzież siły (K)
Mistyczna sieć (C)
Ogniste ogary (MŻ)

Ogniste żądła (MŻ)
Płynne oczy (C)
Pochłonięcie (żywioł) (MŻ)
Popłoch (I)
Przejście przez cień (K)
Przekazanie obrażeń (K)
Wiadomość (C)
Ziemny q'wriel (MŻ)
Zwierzokształt (MŻ)

Krag ósmy

Chudnięcie (K)
Iluzyjne zaklęcie (I)
Magia cieni (I)
Miażdżąca ręka ziemi (MŻ)
Mur z kości (K)
Narzucenie pokoju (C)
Odwiedziny śmierci (K)

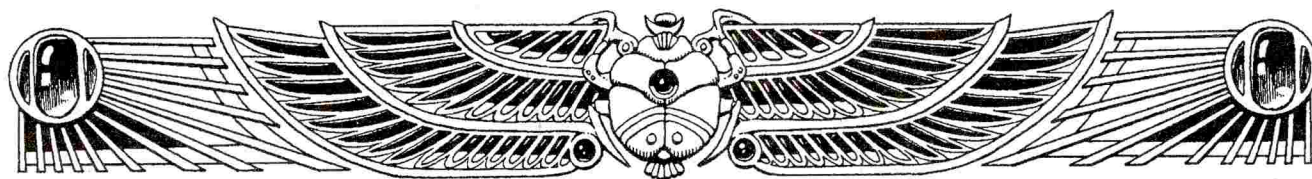
Krag dziewiąty

Fala pustki (K)
Oko za oko (I)
Płonąca woda (MŻ)
Świetlisty rój (C)
Ukierunkowanie surowej magii (C)

Krag dziesiąty

Burza duchów (K)
Skamienienie (MŻ)
Uwięzienie duszy (K)





MAGICZNE PRZEDMIOTY

Poniższa lista podaje ceny magicznych przedmiotów, które postać może kupić. Jeśli nie jest inaczej zaznaczone, wszystkie ceny podano w sztukach srebra. Dopisek ND oznacza, że przedmiot jest nie do kupienia i można go zdobyć w inny sposób. Unikalnych magicznych skarbów nie można kupić, nie zostały więc uwzględnione na liście. Dodatkowo, oprócz opisanych w tej książce, tabela zawiera przedmioty z podręcznika podstawowego **Przebudzenia Ziemi (PZ)** i z **Księgi wiedzy (KW)**. Każda z pozycji ma odsyłacz do odpowiedniej książki i strony.

ZWYKŁE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Przedmiot	Cena
Błogosławieństwa Upandala	275
Broń z świetlnego kryształu	+100 (zobacz w opisie)
Brosza Volusa	510
Cicha sakiewka	65
Ciepły płaszcz	300 (str. 67, KW)
Czysty płaszcz	275 (str. 68, KW)
Garnki Grumbah	75 (zobacz w opisie)
Gorący garnek	100 (str. 68, KW)
Instrumenty dęte	250 (zobacz w opisie)
Kamień gorąca	100
Kamień wiadomości	300 (zobacz w opisie)
Koc komfortu termicznego	340
Kontrakty Hambrella	700
Kryształ świetlny:	
Mały	75 (str. 259, PZ)
Średni	125 (str. 259, PZ)
Duży	200 (str. 259, PZ)
Kubki podróżne	350
Lampa pór roku	350
Latający fotel	250 (zobacz w opisie)
Magiczna miotła	25
Ogniste działo	7000 (str. 68, KW)
Powietrzna winda	3000 (zobacz w opisie)
Suche buty	250 (str. 68, KW)
Świecąca kreda	12 za pałeczkę
Talizmany	Krag x 150 (zobacz w opisie)
Zapalarka	100 (str. 68, KW)

AMULETY KRWI

Przedmiot	Cena	Waga
Amulety chowańców	550	1
Amulet karmy	zobacz w opisie	1
Amulet równowagi	200	1
Celne oko	450	1 (str. 259, PZ)
Desperacki cios	275	1 (str. 259, PZ)
Desperacki czar	300	1 (str. 259, PZ)
Kamienie Garlen	250	1
Kostki krwi	180	1
Matryce krwi	Krag x 100	1
Ochrony przed Horrorami	200	1 (str. 259, PZ)
Ochrony przed żywiołakami	zobacz w opisie	1
Oko astralne	325	1 (str. 259, PZ)
Oko ciemności	200	1

Oslabienie ciosu	100	1 (str. 260, PZ)
Oszukanie śmierci	450	1 (str. 260, PZ)
Rogowa igła	450	1
Tatuaż krwi	zobacz w opisie	1
Wspomagacz inicjatywy	600	1
Wzmacniacz siły	300	1

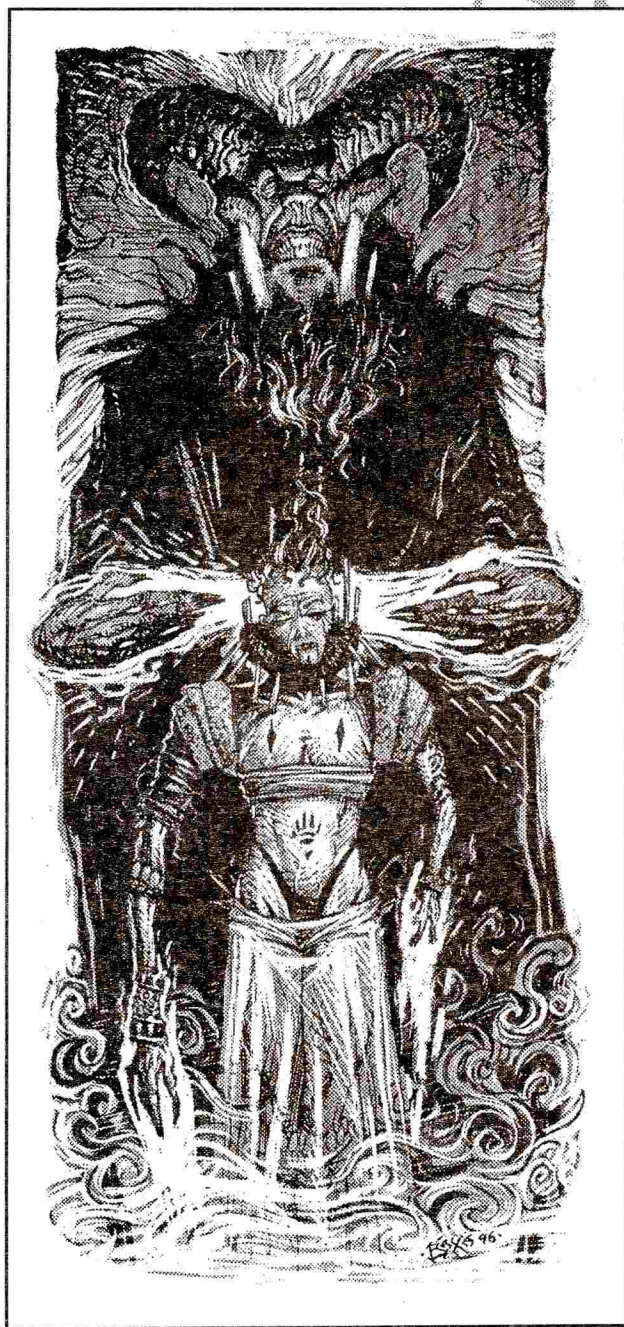
ELIKSIRY I MIKSURY MAGICZNE

Przedmiot	Cena	Waga
Antidotum Kelii	125	2 (str. 258, PZ)
Balsam gojenia	200	2
Eliksir leczenia	300	2 (str. 258, PZ)
Eliksir leczenia chorób	500	2 (str. 258, PZ)
Eliksir odporności na choroby	75	2 (str. 258, PZ)
Eliksir ostatniej szansy	600	1 (str. 258, PZ)
Eliksir pewności siebie	150	1
Eliksir zdrowienia	50	2 (str. 258, PZ)
Okład Kelixa	50	1 (str. 258, PZ)

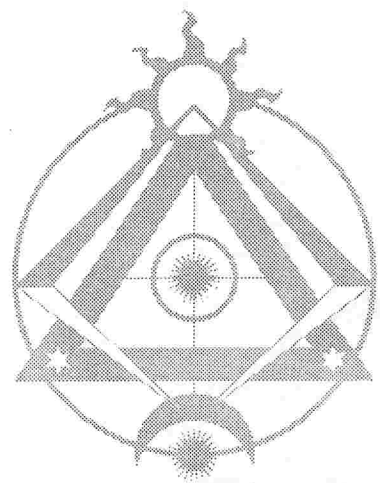
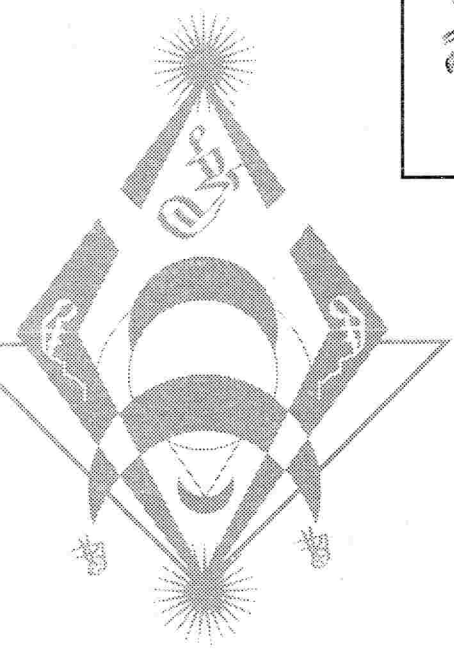
PRZEDMIOTY WĄTKOWE

Przedmiot	Cena
Amulet	550 (str. 62, KW)
Bransolety	1100 (str. 62, KW)
Brosza	450 (str. 62-63, KW)
Brosze z łuski nagi	2000
Buty	1800 (str. 63, KW)
Flakony	2000 (str. 63, KW)
Instrumenty wątkowe	5000 (zobacz w opisie)
Kolczyki piorunów	3000
Kryształowe pudełko	3000 (str. 64, KW)
Laska matryc	2000 (str. 64, KW)
Leśne szaty	3000
Magiczna mapa	4000 (str. 64, KW)
Maski słońca i księżyca	ND
Obsydiańska skóra	2500
Orichalkowe tarcze	150000
Pałki deszczu	3100
Pierścienie	1500 (str. 65, KW)
Pierścień celności	1500 (str. 65, KW)
Płaszcz	1750 (str. 65-66, KW)
Rękawice	2000 (str. 66, KW)
Różdżki	2100 (str. 66, KW)
Sakwa	1800 (str. 66-67, KW)
Szata ze skóry wyverna	6000
Włócznie żywiołów	4000
Wodze ze skóry vetta	1700





koniec

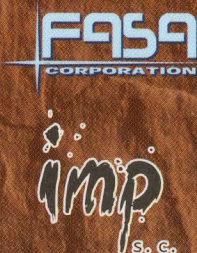
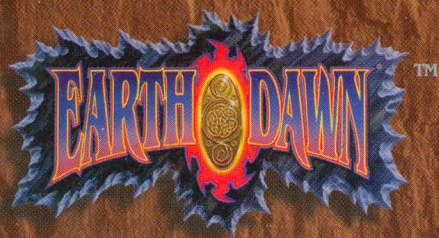




CZY ZNAJDE CZAR DLA CIEBIE ?...

Przyjaciele, Barsawianie, bracia adepci. Oto trzymacie w dłoniach księgę wiele skarbów magicznych zawierającą. Znaleźć tu możecie nowe zaklęcia, dzięki którym woda ogniem zapłonie, w przestrzeń astralną się przeniesiecie lub znamienia Horrora pozbędziecie. Tu też wiele rozwinieć talentów zebrano dla każdej z dyscyplin. One pozwolą Wam uniknąć czarów potężnych i dwoma orężami walczyć. Lecz to nie wszystko. Na kartach księgi tej zapisano również informacje o magicznych przedmiotach: broszach, które magię wyczuć pozwalają; amuletach krwi, dzięki którym odporni będziecie na trucizny i choroby; magiczne włócznie z esencji żywiołów stworzone, które Waszych wrogów na wylot przebodą. Ukujcie legendy jutra wraz z „Mrocznymi sekretami Barsawii”. Kosztować Was to będzie ledwie kilka sztuk srebra...

słowa przypisane Solanowi,
sprzedawcy rzeczy niezwykłych



Przy współudziale Wydawnictwa MAG

#EDMSB

ISBN 83-87968-66-8



9 788387 968663