

Maksymalna mana to  $3 \cdot \text{Umysł}$ . (Startowy limit many powinien wynosić parenaście. Maksymalny parendziesiąt.)

Mana regeneruje się w tempie 1 na godzinę przy pierwszym poziomie magii. Przy drugim – 1 na pół godziny. Trzecim – 1 na 15 minut. Czwarty to zmniejszenie kosztu many wszystkich spelli o 1 (Ewentualnie odnawianie 1 punktu many co 5 minut).

Idea spelli jest taka, żeby miały wiele zastosowań, wiele opcji i skalowały się z poziomem maga. W ten sposób ten sam spell w rękach doświadczonego kolesia będzie mocniejszy.

Warto by ustalić, jaki "demejdź" odpowiada jakim atakom fizycznym, oraz ile many powinien taki atak kosztować w tradycji agresywnej i w tradycji defensywnej. Jeśli uznamy, że k8 to już poważny atak mieczem, to w agresywnej tradycji, taki atak powinien kosztować ok. 2 many.

### -= Spelle wody =-

Magowie wody są o wiele potężniejsi w pobliżu przedmiotu ich magii – wody. Dlatego wiele ich spelli jest tańszych, niż ich odpowiedniki w innych aspektach, ale działają jedynie, gdy w pobliżu znajduje się woda (a w przypadku silniejszych zaklęć, bardzo dużo wody). Aby ci magowie nie byli całkowicie zdani na otoczenie, inne zaklęcia tworzą lub sprowadzają wodę, która może być potem użyta.

#### Lewitacja wody

Koszt: 1 - 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg:  $\text{Umysł} \cdot 4 \text{ m}$

Czas trwania:  $\text{Umysł tur}$

Efekt: W trakcie trwania czaru, mag manipuluje wodą w zasięgu, która może lewitować i formować się w różne kształty wedle jego woli. Wreszcie, może być użyta jako pocisk wysłany w stronę przeciwnika. Objętość wody i efekty trafień zależą od wydanej ilości many:

Koszt	Objętość	Efekt	Obrażenia
1	Duża butelka $\sim 3\text{l}$	Trafienie kulą wody, traktowaną jako pocisk obuchowy	k4
2	Beczka $\sim 1\text{m}^3$	Woda formuje się w kształt długiej włóczni, zadając obrażenia kłute	k8
3	Mały basen $\sim 5\text{m}^3$	Taka ilość wody pozwala zabrać duże rzeczy, w tym osoby ze sobą i przenieść je na dystans działania zaklęcia. Mag może uderzyć tym strumieniem o ścianę, zadając wszystkim podróżującym obrażenia.	2k6

Obrażenia zadawane przez daną objętość wody, która nie podpada dokładnie pod przedział w tabeli powinny zostać przybliżone przez MG. Przykładowo:  $0.6 \text{ m}^3$  jest pomiędzy pierwszą a drugą wartością. MG może stwierdzić, że obrażenia zadawane przez taką masę wynoszą k6.

#### Hydrant

Koszt: 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: 12 m

Efekt: Mag strzela z rękawów strumieniem wody pod ciśnieniem. Trafiony cel otrzymuje k6

obrażeń obuchowych i musi wykonać test Siła + Budowa przeciw ilości sukcesów osiągniętych przez maga przy rzucaniu zaklęcia. Porażka oznacza, że jest odrzucony do tyłu o Umysł metrów i przewrócony. Zaklęcie tworzy 2m<sup>3</sup> wody, która rozpryskuje się po okolicy.

### Sprowadzenie deszczu

Koszt: 8 +/-

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 2

Zasięg: Umysł km

Efekt: Zaklęcie gromadzi chmury, z których po 6 godzinach zaczyna padać deszcz, który ustaje po kolejnej godzinie. To zaklęcie może być użyte ponownie po 12 godzinach na danym obszarze.

Zależnie od aktualnego stanu pogody oraz pożądanego efektów, koszt oraz czas oczekiwania na efekt może zostać zmieniony:

Aktualny stan pogody	Zmiana	Modyfikacja	Zmiana
Częściowe zachmurzenie	-2 godziny -1 koszt	Mżawka zamiast deszczu	-3 koszt
Znaczne zachmurzenie	-4 godziny -2 koszt	Burza z piorunami	+3 koszt
Czarne Chmury	-6 godzin -4 koszt (Tak, w tej sytuacji sprowadzenie deszczu jest natychmiastowe i bardzo łatwe)	-2 godziny	+2 koszt

*Naturalnie nie każdy stan pogody podpada dokładnie pod dany przedział w tabeli. MG powinien przybliżyć go do najbliższej wartości. Przykład: Jedna chmurka nadal powinna być uznawana za czyste niebo.*

### Ochrona przed deszczem

Koszt: 1 - 4

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: Umysł godzin

Efekt: W trakcie trwania zaklęcia, osoba lub przedmiot są otoczone magiczną barierą, chroniącą przed wszelkimi opadami. Cel pozostanie suchy nawet w największą nawałnicę. Za zwiększenie kosztu o 3, zaklęcie może również chronić budynek przed zmoknięciem, co może być przydatne w pewnych sytuacjach.

*MG może uznać, że wyjątkowo duże budowle, jak wille, czy zamki potrzebują jeszcze większego kosztu many bądź są poza zasięgiem działania tego zaklęcia.*

### Ożywienie wody

Koszt: 3 - 24

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: Umysł godzin

Efekt: Zaklęcie tworzy kulę stanowiącą świadomość nowego stworzenia. Kula musi zostać stworzona w wodzie, która stanowi ciało stworka. Jego płynne ciało może zmieniać kształt, choć ten domyślny może być zdefiniowany przez maga (lub MG, jeśli ten pierwszy nie ma pomysłu). Jedyne element, który jest podatny na obrażenia, to wspomniana kula. Przy większych stworach

dostanie się do niej samo w sobie stanowi wyzwanie. Mag może telepatycznie komunikować się ze swoim sługą. Czas trwania może być odnowiony, płacąc odpowiadający koszt. Objętość definiuje statystyki i koszt zaklęcia:

Koszt	Rozmiar	Opis	Statystyki
3	Duża butelka ~3l	Tak mały stworek posiada inteligencję nastolatka. Jego osobowość i wydawane dźwięki przypominają kota.	Po 1
5	Beczka ~1m <sup>3</sup>	Istota tej wielkości może stanowić znaczącą pomoc w walce. Jego umysł odpowiada mentalności dorosłego człowieka.	Po 3
12	Mały basen ~5m <sup>3</sup>	Stwory tej wielkości mogą solować kilkuosobowe oddziały.	Po 6
24	Jezioro ~500m <sup>3</sup>	O takich potworach krążą legendy. Mimo, że ich kula świadomości ma 2 metry średnicy, trudno się do niej dostać, co czyni je praktycznie niezniszczalnymi.	Po 12 Lolololol

### Chodzenie po wodzie

Koszt:

Trudność testu:

Wymagany poziom magii:

Zasięg:

Czas trwania:

Efekt:

### Tsunami

Koszt: 20 - 40

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 3

Zasięg: 1 km

Efekt: Mag przywołuje ogromną falę, zalewającą brzeg i wdzierającą się daleko w ląd. Każda osoba trafiona przez falę otrzymuje obrażenia i musi wykonać test Siły + Krzepy przeciwko sukcesowi osiągniętemu przez czarodzieja jeśli się czegoś trzyma. Jeśli test się nie powiedzie albo osoba niczego się nie trzyma, jest zmywana z prądem, ryzykując dodatkowymi obrażeniami przy obijaniu się o ściany lub utonięciem. Czarodziej oraz osoby w promieniu 10 m od niego są chronione przed uderzeniem oraz porwaniem przez prąd. Są po prostu zalane. Fala wdziera się w ląd, zwiększając poziom wody na zadany czas trwania. Aby zaklęcie mogło odnieść efekt, mag musi być w pobliżu brzegu dostatecznie dużego zbiornika wodnego.

Koszt	Wysokość fali	Poziom wody	Obrażenia	Czas trwania
20	2 m	1 m	2k6	godzina
30	4 m	2 m	4k6	6 godzin
40	6 m	3 m	6k6	12 godzin

Szczegóły każdej fali zależą od ukształtowania terenu i MG. Zależnie od nachylenia, ta sama fala może zalać większy lub mniejszy obszar.

### Oczyszczenie

Koszt: 1 - 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Umysł m

Efekt: Zaklęcie oczyszcza wodę z zanieczyszczeń, chorób i zarazy. Koszt zależy od objętości cieczy będącej celem. Wyjątkowo ~~usyfiłone~~ brudne zbiorniki wody mogą wymagać zwiększonej trudności testu / większego kosztu / wielokrotnego rzucenia zaklęcia, lub być nawet niemożliwe do oczyszczenia (Decyzja MG).

Koszt	Objętość
1	Duża butelka ~3l
2	Beczka ~1m <sup>3</sup>
3	Mały basen ~5m <sup>3</sup>
3 * X	5m <sup>3</sup> * X

### Gejzer

Koszt: 4

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 2

Zasięg: Umysł m

Czas trwania: Umysł rund

Efekt: Mag przywołuje wodę z głębi ziemi, która manifestuje się w formie gejzeru. Wybrane miejsce musi dawać wodzie możliwość dotarcia do niego (Odsłonięta ziemia, rura kanalizacyjna w bunkrze, jeśli w którymś miejscu wychodzi poza betonowe fundamenty lub jest podłączona do dostatecznie dużego zbiornika). W momencie utworzenia, strumień zadaje k8 obrażeń wszystkim istotom w promieniu 1m. Trafione osoby są odepchnięte o 2m od gejzeru oraz muszą wykonać test Zwinności + Percepcji przeciwko sukcesom osiągniętym przez maga przy rzucaniu tego zaklęcia. Porażka skutkuje upadkiem na plecy. Sukces – na nogi. Gejzer utrzymuje się przez pozostały czas trwania zaklęcia, generując Umysł m<sup>3</sup> wody, która zbiera się w kałuże lub jeziora jeśli ukształtowanie terenu na to pozwala.

*MG może stwierdzić, że w danej okolicy (np. pustynia) nie ma wód głębinowych. Jeśli gracz nie ma w takim razie pomysłu, skąd czerpie wodę do tego zaklęcia (np. pobliska oaza), nie może go rzucić.*

### -= Spelle lodu =-

Magowie lodu lubią niską temperaturę (No shit) dlatego, że lubią zimno, ale też dlatego, że wiele ich spelli staje się silniejsza / tańsza w niskiej temperaturze. Zimno może być spowodowane przez atmosferę,

### -= Spelle życia =-

Żeby nie było, że w tej dziedzinie jest tylko heal i większy heal, podciągamy pod tą dziedzinę ogólnie rozumianą naturę.

### **Pierwsza pomoc**

Koszt: 1 - 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Dotyk

Efekt: Moc zaklęcia niweluje wszelkie skaleczenia, otarcia, guzy. Jeśli cel otrzymał trafienie krytyczne, jego stan jest stabilizowany, rany przestają krwawić itp. Za zwiększony o 2 koszt, zaklęcie niweluje długotrwałe efekty wyjątkowo paskudnych urazów (blizny, złamania) pod warunkiem, że zostało rzucone najwyżej Umysł godzin po jego otrzymaniu. Wtedy trwałe urazy zanikają na przestrzeni 24 godzin, jeśli lokacja trafienia nie zostanie ponownie trafiona w tym czasie.

*To zaklęcie można rzucić na wszelkie żywe istoty, włączając zwierzęta lub nawet rośliny. Stare drzewa mogą mieć jeszcze większy koszt lub być poza mocą tego zaklęcia. Ostateczna decyzja, czy dany cel się kwalifikuje należy do MG.*

### **Heal**

Koszt: 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Dotyk

Efekt: Zaklęcie leczące. Przywraca k8 utraconych punktów hp celowi. Alternatywnie, zamiast przywracania hp, może uleczyć cel z jednej choroby.

*Teleturniej: nazwij jedną grę RPG, gdzie nie ma zaklęcia leczącego.*

### **Wskrzeszenie**

Koszt: 10

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 2

Zasięg: Dotyk

Efekt: Zaklęcie przywraca do życia cel, którego śmierć kliniczna nastąpiła maksymalnie 7 minut wcześniej oraz zasklepia krytyczne rany, które były powodem zgonu. Cel wraca do życia z zaledwie 1 punktem życia. Wskrzeszenie nie zapewnia braku blizn, odrośnięcia uciętej ręki, czy stabilności psychicznej po doświadczeniu własnej śmierci. Działaniem przypomina resuscytację kogoś, komu np. przestało bić serce. W szczególności, to nie jest jeszcze nekromancja.

*Tak na serio, to to zaklęcie powinno mieć nazwę w stylu "resuscytacja" albo "mobilny defibrylator", ale "Wskrzeszenie" po prostu brzmi lepiej.*

### **Gniew natury**

Koszt: 1 - 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Umysł m

Efekt: Wybrana gałąź w pobliżu celu zaklęcia uderza go na kształt wierzby bijącej. Zależnie od rozmiaru roślinności, obrażenia i koszt mogą być różne. Możliwe jest użycie kilku efektów na raz pod warunkiem, że suma ich kosztów nie przekracza 3 oraz, że każdy efekt będzie użyty na innej gałęzi.

Koszt	Roślina	Efekt / Obrażenia
2	Pędy roślin przy ziemi	Pędy zamiast obrażeń próbują opleść nogi celu i go unieruchomić. Może on natychmiast wykonać test zręczności przeciwko sukcesom czarodzieja przy rzucaniu zaklęcia. Sukces oznacza, że odskakuje w porę. Porażka, że nie może

		się poruszać przez Umysł rund. W tym czasie może przeciąć pędy jeśli ma ostre narzędzie, lub spróbować się wyrwać, wykonując test siły o trudności 25.
1	Cienka gałąź	K4 cięte
2	Normalna gałąź	K8 obuchowe
3	Gruby konar	2k6 obuchowe

*To powinno być oczywiste, ale jak w pobliżu celu nie ma gałęzi, to nie można rzucić tego zaklęcia.*

### **Wskrzeszenie**

Koszt: 8

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 2

Zasięg: Dotyk

Efekt: Zaklęcie przywraca do życia cel, którego śmierć kliniczna nastąpiła maksymalnie 7 minut wcześniej oraz zasklepia krytyczne rany, które były powodem zgonu. Cel wraca do życia z zaledwie 1 punktem życia. Wskrzeszenie nie zapewnia braku blizn, odrośnięcia uciętej ręki, czy stabilności psychicznej po doświadczeniu własnej śmierci. Działaniem przypomina resuscytację kogoś, komu np. przestało bić serce. W szczególności, to nie jest jeszcze nekromancja.

*Tak na serio, to to zaklęcie powinno mieć nazwę w stylu "resuscytacja" albo "mobilny defibrylator", ale "Wskrzeszenie" po prostu brzmi lepiej.*

### **-= Spelle światła =-**

#### **Kula iluminacji**

Koszt: 2 +

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Umysł m

Czas trwania: Umysł minut

Efekt: Tworzy białą lewitującą w powietrzu kulę, o średnicy ok. 20 cm, która świeci z jasnością podobną do pochodni. W każdej rundzie, może ona przelecieć do Umysł m, wedle woli czarodzieja. Może ona również "przyczepić" się do wybranej osoby. Wtedy trzyma się nad jej ramieniem lub nad głową. Kula posiada 3 hp, jest więc bardzo wrażliwa na ataki. Przy "śmierci" uwalnia całą trzymaną energię i rozplywa się w nicość. Działa to również w drugą stronę: co rundę kula może się rozpędzić i stuknąć kogoś zadając k4 obrażeń obuchowych. Mag może stworzyć dowolną ilość kul (póki ma na to manę), ale poruszać w danej rundzie może maksymalnie tyle, ile wynosi jego poziom magii.

Koszt	Efekt
+2	Światło kuli jest jeszcze jaśniejsze i działa jak światło słoneczne, np. raniąc wampiry.
+1	Kula staje się trochę większa i bardziej odporna na obrażenia. Zyskuje dodatkowe 3 hp. Ten efekt można wybrać do 3 razy.
+1	Kula zyskuje możliwość zmiany koloru świecenia co rundę. Ten efekt wyklucza się z pierwszym w tej tabeli.
+2	Co 3 rundy, kula może uwolnić dużą dawkę światła, zmuszając wszystkich w promieniu jej świecenia do wykonania testu Zr przeciwko Um czarodzieja. Porażka oznacza, że cel jest oślepiiony i na 3 tury ma -4 do wszystkich testów związanych ze

	wzrokiem.
--	-----------

*Uprasza się magów o nie robienie z tego zaklęcia kul dyskotekowych.*

### **Światło taktyczne**

Koszt: 1

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Umysł m

Czas trwania: Umysł minut

Efekt: Z oczu lub wnętrza dłoni maga (decyduje w momencie rzucania zaklęcia) wydobywa się snop światła podobny do bardzo silnej latarki. Wszelkie testy związane ze wzrokiem w kierunku maga wykonywane przez osoby, na które świeci tym zaklęciem mają karę -2. Jeśli w momencie rzucania mag celuje kogoś w twarz, może go oślepić z zaskoczenia. Taka osoba musi wtedy wykonać przeciwstawny test Zr przeciwko Zr maga. Jeśli przegra, jest oślepią przez 3 tury, mając karę -4 do wszystkich testów związanych ze wzrokiem. Jeśli światło wydobywa się z dłoni, ta dłoń musi być pusta, żeby zaklęcie działało. Z drugiej strony, mag może wtedy zamknąć dłoń, żeby "wyłączyć latarkę" i otworzyć, żeby ją "włączyć". Może w ten sposób spróbować oślepić osoby, które jeszcze nie widziały, że aktywował to zaklęcie tak, jakby je właśnie rzucił.

### **Świetlista tarcza**

Koszt: 3 - 5

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1

Zasięg: Umysł m

Czas trwania: Umysł rund

Efekt: Wskazany cel zostaje otoczony magicznym polem, które jest widoczne gołym okiem jako świetlista poświata wydobywająca się z niego i gęstniejąca w powietrzu, tworząc barierę. Cel jest chroniony przez wszelkimi szybko poruszającymi się obiektami, jak pociski, strzały, miecze, kamienie. Ataki tego typu zadają obrażenia zmniejszone o 2. Dodatkowo, cel jest chroniony przed wrażliwymi efektami magicznymi. Kiedy jest obrany za cel takowego, może zdecydować, że chce go odeprzeć. Wówczas wykonuje test swojego Umysłu + Umysł maga, który rzucił to zaklęcie przeciwko sukcesom osiągniętym przez agresora przy rzucaniu jego zaklęcia. Sukces osoby chronionej oznacza zanegowanie efektów wrogiego zaklęcia. Tarcza może zostać rzucona również na zwierzęta lub nawet, przy zwiększeniu kosztu o 2, na budynki. Dla potrzeb odpierania zaklęć, Umysł takiego obiektu powinien być przybliżony przez MG według tabeli:

Obiekt	Umysł
Małe zwierzęta	3
Duże zwierzęta	5
Zwykły budynek	3
Wzmocniony budynek (stworzony z myślą o wytrzymywaniu ataków)	6
Mur obronny	5

### **Nieustraszony przywódca**

Koszt: 3

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 2

Zasięg: Umysł m

Czas trwania: Umysł minut

Efekt: Słup światła pada z nieba na wskazaną osobę, napędzając ją odwagą, żeby stawić opór wszelkim przeszkodom. W trakcie trwania zaklęcia cel jest otoczony świetlistą aurą widoczną z daleka oraz zyskuje bonus +2 do wszystkich testów strachu. Jeśli jest otoczony przez towarzyszy, bonus wzrasta do +4 a przy zorganizowanym oddziale, +6. Wszyscy sojusznicy w promieniu 50m od osoby naznaczonej tym zaklęciem automatycznie zdają wszystkie testy strachu oraz opanowują się, jeżeli już byli przestraszeni. Niestety, zaklęcie jest częściowo podtrzymywane przez wolę walki przywódcy, więc jeśli pomimo bonusów nie uda mu się zdać jakiegoś testu strachu, to zaklęcie się kończy.

*Można rzucić to zaklęcie na kilka osób w grupie, żeby mieć większe zabezpieczenie w razie porażki w teście strachu któregoś z nich, ale wtedy każda taka osoba musi wykonywać test strachu za siebie. Nie ma możliwości, żeby dwóch Nieustraszonych Przywódców automatycznie zdawało testy sobie nawzajem.*

### Laser

Koszt: 2 +

Trudność testu:

Wymagany poziom magii: 1 +

Efekt: To zaklęcie pozwala magowi wystrzelić skupioną wiązkę światła w formie lasera, zadającego obrażenia. Wedle woli rzucającego może być to mała punktowa wiązka lub wielki promień śmierci. Czas ładowania oznacza liczbę tur, jaką mag musi spędzić ładując to zaklęcie. W tym czasie nie może się ruszać ani wykonywać żadnych innych czynności, a przed nim ogniskuje się rosnąca kula czystej energii. Jeśli zostanie obrany za cel ataku, nie może wykonać rzutu obronnego, chyba, że przerwie rzucanie zaklęcia. Jeśli podczas ładowania otrzyma obrażenia, musi wykonać test Umysłu o trudności 25. Porażka oznacza przerwanie zaklęcia.

Koszt	Zasięg	Obrażenia	Czas ładowania	Poziom magii
2	Umysł m	k8	0	1
4	Umysł m * 5	2k6	1	2
10	Umysł m * 10 Średnica promienia to 5m	2k8	2	3