

ZAKLINANIE DUCHOW

Jest to główne drzewko Zdolności Magicznych dla Szamanów, Druidów i Nekromantów. Umożliwia ono na kontaktowanie się z duchami i wykorzystywanie ich mocy. Współpraca z istotami eterycznymi umożliwia korzystanie z wielu pożytecznych możliwości, oraz stanowi ogromny atut w walce. Duchy bowiem mogą wspomagać Adepta opętując go i użyczając mu swych zdolności, jak również atakując jego wrogów. Wiele zdolności Zaklinania Duchów pozwala wpływać na różnego rodzaju istoty. A jednak te, które pozostaną z Adeptem i do których mocy odwołać może się on zawsze – tzw. Duchy-Przyjaciele, zależne są od roli, jaką wybrał. I tak Szamani władają duchami zwierząt i roślin, Druidzi władają duchami roślin i elementalami, zaś Nekromantów wspierają duchy zmarłych.

Moc Duchów

Poziom Mistrzostw Adepta w danym żywiole określa, jak potężne duchy może on wezwać i zmusić do służby. Efekty można odczytać z poniższej tabeli:

P. Mi.	Więzi	Druid	Nekromanta	Szaman
1-2	Jedna	Żywiołek lub duch rośliny	Cień (0-1 lvl)	Duch zwierzęcia lub rośliny
3-5	Dwie	Elemental lub Totemiczny Duch roślinny	Duch zmarłego (2-3 lvl)	Duch Totemiczny Zwierzęcia lub rośliny
6-8	Trzy	Duży Elemental, Duchy zjawisk atmosferycznych	Duch bohatera (4-5 lvl) i Duchy Chorób	Duchy bestii, Duchy zjawisk atmosferycznych
9-10	Cztery	Djin	Duch herosa (6 lvl)	Awatary Natury

Duchy pierwszego typu mogą być zwiadowcami, strażnikami i przewodnikami. W przypadku opętania oferują one premię do jednego współczynnika, wysokości +5, oraz dostęp do jakiejś umiejętności (+5%). Potrafią one porozumiewać się z istotami (lub zwierzętami) ze swojego rodzaju. Atakując zadają K3 + 1 obrażenia eteryczne. Mają one od 5 do 10 punktów Energii. Gdy ich Energia dojdzie do 0 ulegają zniszczeniu.

Duchy drugiego rodzaju są potężniejsze. Mogą strzec ciała adepta w czasie wypraw astralnych, atakować jego wrogów na poziomie duchowym oraz w snach. Atakując zadają obrażenia eteryczne wysokości K4 + 3. W przypadku opętania oferują one dwie premie +5 do wybranych współczynników, i premię +10 do wybranej biegłości lub umiejętności. Na prośbę Adepta mogą także rzucić jedno zaklęcie (zgodne z charakterem ducha – należy je wybrać z Efektów Magicznych i Czarów dostępnych w danym Elemencie). Ma ono moc Mistrzostw równą 3. Duchy Totemów potrafią porozumiewać się ze zwierzętami swojego rodzaju i chronią Adepta przed ich atakiem. Duchy te posiadają od 10 do 20 punktów Energii. Jeśli osiągnie ona 0 duch znika i odtwarza się w tempie 1 punkt Energii na 3h.

Duchy trzeciego poziomu są znaczącymi i silnymi istotami. Mogą atakować wrogów adepta i strzec go na poziomie astralnym. Atakując eterycznie zadają K6 obrażeń + 5. W przypadku opętania oferują dwie premie +10 do wybranych współczynników, oraz +10 do biegłości lub umiejętności. Pozwalają używać dwóch zaklęć, działających na Adepta lub na wrogów (MG wybiera je z Efektów, Czarów i Cech danego żywiołu, mogą również być to ataki energetyczne). Mają one moc Mistrzostw równą 5. Duchy te posiadają od 20 do 30 punktów Energii. Jeśli osiągnie ona 0 duch znika i odtwarza się w tempie 1 punkt Energii na 3h.

Duchy czwartego poziomu to najpotężniejsze astralne manifestacje. Świat Snów drży przed ich potęgą. Uzyskanie ich pomocy powinno być dla Adepta wymagającym działaniem. Mogą one działać swobodnie na poziomie astralnym. Atakując eterycznie zadają K8 obrażeń + 8. W przypadku opętania oferują trzy premie wysokości +20 do wybranych współczynników, oraz +20 do dwóch biegłości. Ponadto mogą rzucać pięć zaklęć danego Elementu, wliczając w to Efekty Magiczne, ataki i osłony energetyczne a także czary. Mają 8 P. Mi. Duchy te posiadają od 30 do 50 punktów Energii. Jeśli osiągnie ona 0 duch znika i odtwarza się w tempie 1 punkt Energii na 1h.

Zaklęcia rzucające przez duchy kosztują 3 punkty Energii. Mogą być wykorzystane przez Adepta, tylko w czasie opętania się danym duchem. Duch rzuca je korzystając w własnej Energii. Należy zaznaczyć, że żaden duch nie zechce w ten sposób zejść poniżej połowy swojej Energii.

Duch wspierający bohatera może się z nim komunikować za pomocą impulsów mentalnych (przekazujących proste informacje, np. o zagrożeniu). Słyszy i rozumie wszystko, co postać mówi (tak więc wydawanie mu poleceń nie wymaga używania Zdolności Magicznych). Jeśli jednak bohater chce z nim porozmawiać lub usłyszeć bardziej skomplikowane informacje, musi użyć Rozmowy z Duchami.

Ilość Duchów

Adept zgłębiający sztukę Zaklinania, może posiadać tyle stałych, duchowych więzi, ile wynosi jego Inu. podzielona na 10. Zależnie od swej potęgi, jego duchowi przyjaciele, zajmują jeden lub więcej takich astralnych linków. Należy dodać, że wyznawcy totemizmu posiadają swój Totem dzięki mocy swej religii, nie wlicza się on więc w liczbę duchów-pomocników, i nie zabiera duchowych więzi.

Pozyskiwanie Duchów

Każdy Adept ze zdolnością Przebudzenie Ducha posiada początkowo jednego Ducha-Przyjaciela drugiego rodzaju. Szamani posiadają Ducha Totemicznego, Druidzi któregoś z mniejszych elementalów lub ducha drzewa, zaś nekromanci mogą liczyć na pomoc jednego ducha zmarłego. Czarownica może wybrać dowolnie z tego zestawu, choć duchy totemiczne związane z nią będą jedynie duchami: pająka, ropuchy i sowy, zaś elementał musi być zgodny z żywiołem jej patronatu.

W czasie gry Adept może zdobywać nowych sprzymierzeńców. Wymaga to nie tylko posiadania odpowiednich zdolności (P. Mi na wymaganym poziomie), ale także pertraktacji z duchami. Zwykle Szamani i Druidzi dogadują się z istotami eterycznymi, które pomagają im w zamian za ofiary lub wykonanie jakiegoś zadania. Nekromanci częściej zmuszają duchy do posłuchu. Tak, czy inaczej MG powinien zadbać o to, aby Adept miał możliwość zdobycia pomocników. Kiedy już jakiś duch zgodzi się mu służyć, Adept będzie musiał zdobyć jakiś przedmiot, będący fizyczną manifestacją ducha. Dla duchów zwierząt są to skóry, kości, szpony lub poroże, dla duchów żywiołów mogą być to odpowiednie symbole wyryte na kamieniach lub w drewnie, dla duchów zmarłych są to zwykle fragmenty ich ciał (kości, włosy), lub rzeczy ważne dla nich za życia. Adept musi posiadać ten przedmiot by być w kontakcie z duchem. Gdy go straci, duch go opuści. Duch, który służy mu dobrowolnie może także opuścić go, jeśli Adept czymś go obrazi. Interakcje z duchami i dbanie o relacje z nimi może poddać MG wiele pomysłów na wspaniałe przygody.

Wtajemniczenie I

Widzenie Duchów

Wymagania: Zdolność: Przebudzenie Ducha;

Stopień: Auto;

Działanie: Adept jest zdolny do tego by widzieć wszystkie aktywne duchy w okolicy. Obejmuje to także istoty poruszające się na planie fizycznym (np. za pomocą zdolności OoBE) i astralnym. Nie można jednak dzięki niej widzieć duchów, które są ukryte w osobach i przedmiotach (np. w fetyszach czy duchów chorób). Aby widzieć daną istotę Adept musi mieć przynajmniej 1 P. Mi w jej Patronacie.

Jeśli czar ten zostanie rzucony w Niższym Astralu, umożliwia widzenie żywych istot na planie fizycznym

Czas działania: 5 minut np. P. Mi. Ducha.

Wtajemniczenie II

Rozmowa z Duchami

Wymagania: Widzenie Duchów;

Stopień: 1-5

Działanie: Pozwala rozmawiać z istotami astralnymi, nawet jeśli znajdują się one w Niższym Astralu. Adept musi mieć choćby 1. P. Mi w Elemencie danego ducha, by móc zrozumieć jego mowę. Nie może on zmuszać duchów do spełniania swych poleceń, ani nawet tego by chciały z nim rozmawiać. Nastawienie duchów do Adepta ustala test Inu.

Rzucony w Niższym Astralu czar ten pozwala mówić do istot żywych poprzez Woal.

Czas działania: 1 minuta na St. Zdolności.

Wykrycie Duchów

Wymagania: Widzenie Duchów;

Stopień: Auto

Działanie: Umożliwia wykrywanie duchów, które ukryte są w Niższym Astralu i z różnych powodów nie chcą być zauważone (np. duchy chorób, duchy fetyszy, duchy opętujące). Mogą się one znajdować w istotach lub w przedmiotach nieożywionych. Adept musi mieć choćby 1. P. Mi w Elemencie danego ducha, by móc wyczuć jego obecność. Za jednym użyciem tej zdolności można wykryć wszystkie duchy w zasięgu działania zaklęcia. Wynosi on 25 m. średnicy.

Czas działania: stały.

Wtajemniczenie III

Egzorcyzm

Wymagania: Rozmowa z Duchami;

Stopień: 1-5

Działanie: Zdolność ta pozwala na wypędzenie ducha, który znajduje się w osobie lub przedmiocie. Istoty Astralne mogą bronić się testem SW. Otrzymują jednak ujemny modyfikator (-10) za każdy St. Zdolności (poza pierwszym), który Adept posiada. Oczywiście, Adept musi mieć odpowiednio wysoko P. Mi by wpłynąć na potężniejsze duchy. Zasięg czaru wynosi 20 m.

Czas działania: stały;

Opętanie

Wymagania: Rozmowa z Duchami;

Stopień: 1-5

Działanie: Umożliwia Adeptowi przyjęcie do swego ciała innych duchów. Każdy duch, jaki go opęta zapewnia mu premię do współczynników odpowiednią dla swego rodzaju i potęgi. Adept uzyskać może także dzięki temu premię do biegłości, zaklęcia i umiejętności. Może przyjąć on w siebie tyle duchów ile wynosi jego St. Zdolności. Zaklęcia, którym obdarzają adepta duchy mogą być na niego rzucone tylko wtedy, gdy jest opętany.

Czas działania: 1 minuta na St. Zdolności.

Uspienie Duchów

Wymagania: Wykrycie Duchów;

Stopień: 1-5

Działanie: Jest to łagodne, nie ofensywne działanie magiczne, które pozwala uspokoić duchy na danym obszarze. Uspienie wprowadza duchy w stan spokojnej drzemki, w którym to stają się one niegroźne i nieświadome działań w okolicy (chyba, że bezpośrednio im one zagrażają). Uspione duchy regenerują normalnie swoją moc i przebudzą się, jeśli zostaną zaatakowane. Przestają jednak obserwować okolicę i używać swoich zdolności. Użycie tego czaru nie wywołuje także ich gniewu. Zaklęcia nie można użyć w walce, nie zadziała ono także przeciwko duchom nastawionym agresywnie w stosunku do adepta.

Czas działania: 1 duch na St. Zdolności.

Wezwanie Ducha

Wymagania: Rozmowa z Duchami;

Stopień: 1-5

Działanie: Adept może teraz wezwać danego ducha, aby objawił mu się bezpośrednio. Zwykle wymaga to pewnych przygotowań i rytuału, który trwa przynajmniej 10 minut na poziom potęgi ducha. Adept powinien także mieć jakiś przedmiot związany z istotą, którą chce ujrzeć (np. kości, symbole, włosy). W przypadku wzywania ducha istoty

rozumnej, należy ponadto znać jej imię. Duch może bronić się testem S.W. jeśli nie chce przybyć. Adept może wezwać w jednym rytuale jednego ducha na każdy St. Zdolności jaki posiada.

Jeśli duchy chcą współpracować z Adeptem, można wykorzystać je jednorazowo do Wezwania Zmory.

Czas działania: Do odesłania lub odejścia ducha.

Wtajemniczenie IV

Owładnięcie

Wymagania: Opętanie;

Stopień: 1-5

Działanie: Pozwala Adeptowi przekazać ducha opętującego, któremuś ze sprzymierzeńców. Duch taki może następnie owładnąć wybraną, przyjazną osobę, która się na to zgadza. Zapewnia on jej wtedy premie takie same, jakie zapewniałby Adeptowi w przypadku opętania. Adept może w ten sposób przekazać jednego ducha na St. Zdolności. Zasięg czaru wynosi 20 m.

Nekromanci korzystają z tej zdolności w sposób zgoła odmienny. Nie opętują sprzymierzeńców, lecz używają jej do tego, by na chwile wskrzeszać martwe ciała jako zombie.

Czas działania: 1 minuta na St. Zdolności.

Spętanie

Wymagania: Wezwanie Ducha;

Stopień: 1-5

Działanie: Za pomocą tego zaklęcia Adept może spętać danego ducha i zmusić go do spełniania swych poleceń. Duch może oczywiście bronić się testem S.W. (jednak otrzymuje -10 za każdy St. Zdolności Adepta, powyżej pierwszego). Każdy St. Tej Zdolności pozwala zmusić ducha do wykonania jednego polecenia. Trzeba jednak mieć na uwadze, iż wrogie duchy będą starały się maksymalnie wykorzystać sytuację, interpretując rozkazy na niekorzyść Adepta.

Czas działania: 1 rozkaz na St. Zdolności, do wyczerpania rozkazów.

Przebudzenie Ducha

Wymagania: Uśpienie Duchów;

Stopień: 1-5;

Działanie: Dzięki tej zdolności Adept może na chwilę przebudzić ducha śpiącego w roślinie lub przedmiocie. Byt ten uzyskuje krótkotrwałą kontrolę nad zamieszkiwaną rzeczą i może wykonywać czynności wpływające na świat materialny: np. duch drzewa może poruszać gałęziami i korzeniami (np. atakować i oplątywać wrogów), duch bramy może ją otworzyć lub zamknąć. Adept nie kontroluje w pełni poczynań ducha, aczkolwiek ten będzie do niego pozytywnie nastawiony i wysłucha jego prośby, o ile tylko nie zagraża mu ona i nie narusza jego własnych interesów.

Śpiące duchy najczęściej znajdują się w zbiornikach wodnych, skałach, roślinach i niektórych przedmiotach. Te ostatnie, aby posiadać byt duchowy, muszą mieć za sobą jakąś historię i być wykonane przez kogoś z dużą pieczołowitością i uwagą. Czar można również rzucać na zioła otrzymując ich przebudzoną wersję.

Aby przebudzić danego ducha Adept musi oczywiście posiadać odpowiednią ilość Mistrzostw w jego żywiole. Zdolność pozwala przebudzić tyle duchów na raz ile wynosi jej Stopień. Muszą być to jednak duchy jednego rodzaju (np. drzew, skał etc).

Czas działania: 1R na P. Mi.

Uwięzienie

Wymagania: Egzorcyzm;

Stopień: 1-5

Działanie: Umożliwia Adeptowi uwięzienie ducha w jakimś przedmiocie, miejscu lub ciele zmarłego. Duch może się bronić testem S.W. (jednak otrzymuje -10 za każdy St. Zdolności Adepta, powyżej pierwszego). Każdy St. Tej Zdolności pozwala uwięzić jedną istotę astralną. Nekromanci używają tej zdolności do tworzenia nieumarłych sług: szkieletów i zoombie.

Tak uwięzione duchy można wykorzystać do jednorazowego ataku przy pomocy Wysłania Zmory. Po wykonaniu ataku jednak oddalą się. Jeśli przedmiot, w którym zostały uwięzione zostanie zniszczony (a uwięzienie przebiegało wbrew woli ducha) Adept stanie się sam obiektem ataku Zmory.

Czas działania: stały;

Wezwanie Hordy

Wymagania: Wezwanie Ducha;

Stopień: 1-5

Działanie: Umożliwia Adeptowi wezwanie dużej ilości duchów danego rodzaju (np. elementali jednego żywiołu, duchów danego zwierzęcia, utopców etc.). Każdy stopień tej zdolności pozwala dodać 10 istot do Wezwania Duchów i Rozkazywania Duchom.

Czas działania: Do odesłania lub odejścia duchów.

Wysłanie Zmory

Wymagania: Opętanie;

Stopień: 1-5

Działanie: Umożliwia wysłanie agresywnego ducha prosto w ciało przeciwnika. Duch taki zadaje mu wtedy obrażenia od wewnątrz, rozrywając jego ciało. Co więcej przed tymi obrażeniami chronią tylko aury i pancerze eteryczne, oraz osłony magiczne oparte na mocy żywiołu przeciwnego wysłanej zmory. Nie chroni przed nimi zbroja fizyczna żadnego typu, bowiem duch po przeniknięciu do ciała ofiary, omija pancerz. Atak zależny jest od siły ducha: wynosi tyle ile jego kostka obrażeń, plus Mistrzostwa Adepta w danym żywiole.

Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na S.W. Jeśli powiedzie się on – nie otrzymuje obrażeń. Traci jednak także akcję rundzie, w której została zaatakowana, z tej przyczyny, iż agresywny duch przejmuje część kontroli nad jej ciałem. Adept może w jednej rundzie wysłać tyle duchów, ile wynosi jego St. Zdolności. Duchy te jednakże muszą zaatakować różne cele (nie da się wysłać dwóch duchów w tym samym czasie na jednego przeciwnika). Wszystkie cele muszą być w zasięgu wzroku adepta.

Inne wykorzystanie tej zdolności dostępne jest tylko dla Nekromantów, którzy mogą wysłać w ciało przeciwnika ducha, obniżającego statystyki wroga. Działa to podobnie jak w przypadku Owładnięcia, lecz efekt jest odwrotny (zamiast premii ofiara otrzymuje kary do atrybutów). Wrogi duch pozostaje w ciele ofiary minutę na St. Zdolności (chyba, że zostanie usunięty wcześniej np. Egzorcyzmem).

Do ataku można używać Duchów-Przyjaciół, chętnych, wezwanych duchów lub uwieczonych istot astralnych. Te dwa ostatnie typy oddalą się jednak po wykonaniu ataku. Każdorazowo, po tym jak atak dobiegnie końca, Adept musi poczekać rundę, aby służący mu Duch-Przyjaciel powrócił do niego.

Zasięg czaru wynosi 50 m na St. Zdolności.

Czas działania: 1R – atak ducha, lub 1 minuta w przypadku klątwy nekromanty.

Wtajemniczenie V

Fetysz

Wymagania: Spętanie, Uwięzienie;

Stopień: 1-5

Działanie: Ta potężna zdolność pozwala Adeptom Zaklinania tworzyć przedmioty magiczne, nasycone duchem. Duch, którego chce się umieścić w przedmiocie, musi być albo uprzednio uwięziony, albo skory do współpracy. Adept zaklina w danym przedmiocie istotę astralną, co sprawia iż zyskuje on swego rodzaju świadomość i zdolności magiczne. Przedmiot taki może posiadać tyle premii lub zaklęć, ile wynosi St. Zdolności Adepta, który go wykonał. Oczywiście, aby zaklinać duchy w różnych przedmiotach, Adept musi mieć przynajmniej 1 P. Mi w Elemencie, który odpowiada za dany rodzaj materiału (kategoria materializacje). Zaklinanie duchów zwierząt i zmarłych w ich kościach nie wymaga żadnych dodatkowych P. Mi. Zniszczenie przedmiotu, lub użycie na nim Egzorcyzmu, uwalnia ducha.

Czas działania: stały

Rozkazywanie Duchom

Wymagania: Spętanie;

Stopień: 1-5

Działanie: Pozwala rozkazywać istotom Astralnym. Adept może w ten sposób zdominować 1 ducha na St. Tej Zdolności (jeśli posiada zdolność Wezwanie Hordy dolicza się ona do ilości duchów). Duchy nie mają rzutu obronnego by oprzeć się rozkazowi. Adept musi widzieć cel i być zdolnym do przemówienia do niego, aby można było użyć tej zdolności.

Czas działania: 1 rozkaz na St. Zdolności.