

## ZDOLNOŚCI ASTRALNE

Jest to główne drzewko Zdolności Magicznych dla Magów Astralnych, oraz wielu Kapłanów. Także Tkacze Uroków, Szamani, a nawet Nekromanci posiadają pewną wiedzę o nim. Umożliwia ono wpływanie na świat astralny, a także podróżowanie po nim i przenikanie do snów innych istot. Pozwala także wpływać na świat materialny, dzięki połączonej mocy wyobraźni i woli, która pozwala materializować marzenia i koszmary Adepta.

### **Marzenia i Koszmary**

Wydawać więc by się mogło, iż Adept w istocie może stworzyć wszystko, co przyjdzie mu do głowy. Nie jest to jednak prawdą do końca. Adept kreuje swe marzenia, dzięki temu, iż jego silna koncentracja na nich powołuje je do istnienia. Nie jest to więc magia opierająca się na destrukcji, lecz kreacji. Dlatego też Adept nie może kierować energią w podobny sposób co Mag Energii, wyzwalając jej destruktywną siłę. Wytwory jego umysłu muszą objawić się jako konkretne przedmioty, lub istoty (choć te ostatnie nie posiadają własnej inteligencji i mogą działać jedynie jak zaprojektowane automaty).

Podobnie jak w przypadku innych rodzajów Magii ogranicza go także biegłość we władaniu energią elementów, a więc jego Punkty Mistrzostw. Każda kreacja danego bytu, pochodzącego z wyobraźni wymaga biegłości w mocy Żywiołu lub żywiołów, ustala to MG. Oczywiście, jeśli dana rzecz ma wiele funkcji, Punkty Mistrzostw liczone są dla każdej z nich.

*Przykład: stworzenie sztyletu który płonie, wymagać będzie nie tylko 2 P. Mi. Ognia, ale także 3 P. Mi za to, by broń taka mogła zadawać K3 obrażenia od tego elementu. Jeśli sztylet ten miałby ponadto wydawać z siebie potężniejsze jęki potrzebowałby jeszcze 2 P. Mi. Wiatru, dodanie mu zdolności latania zwiększyło by ilość potrzebnych Mistrzostw Wiatru o kolejne 3.*

Każdy przedmiot może posiadać tyle osobnych funkcji czy zdolności, ile wynosie St. Zdolności Koszmar lub Marzenie użytej do jego tworzenia. Jego wygląd ustala oczywiście Adept (nie ma on jednak wpływu na jego faktyczne cechy).

*Przykład: Stworzenie więc buchającego ogniem sztyletu wymaga St. Zdolności w Koszmarze na stopniu 2. Jeśli ponadto miałby on jęczeć upiornie i latać, zwiększyłoby to wymagany stopień Koszmaru do 4.*

Punkty Mistrzostw użyte po to, aby zwiększyć obrażenia elementarne broni, pozwalają je zwiększyć o taką kość, ile same wynoszą (np. 4 P. Mi. to K4, 6 P. Mi. to K6.) Łatwo zauważyć, iż z tajemniczych i nieodgadzionych powodów nie da się w ten sposób wykorzystać liczb 5, 7 i 9 – być może dlatego mają one tak wielką wagę w mistyce.

## Wtajemniczenie I

L.D.

**Wymagania:** Zdolność: Przebudzenie Astralu;

**Stopień:** Auto;

**Działanie:** Adept pozostaje całkowicie świadomy w czasie snów i wizji. Może więc próbować otrząsnąć się z nich lub przebudzić się (test SW). Dzięki tej zdolności możliwe jest także używanie wszystkich innych zdolności i zaklęć Magii Astralnej, na planie duchowym. Warto zauważyć, iż Zdolność ta wyjątkowo nie wymaga wydawania Energii lecz działa stale.

Oznacza to, iż adept posiadający Marzenie, może się bronić za jego pomocą, jeśli zostanie zaatakowany za pomocą Koszmaru lub Ranienia Psyche. Wykonuje wtedy test S.W. jeśli powiedzie się on jego P.Mi. w danym żywiole odejmowane są od P.Mi. wrogiego maga. Oczywiście, Marzenie użyte do obrony musi korzystać z tego samego Elementu, co czar bojowy, którym zaatakowano Adepta.

**Czas działania:** stały.

## Wtajemniczenie II

### *Astralne Wejrzenie*

**Wymagania:** L.D.;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Adept potrafi widzieć aury, czyli duchowe emanacje żywych istot i miejsc mocy. Aby widzieć aurę danej istoty, musi posiadać przynajmniej jeden punkt w Mistrzostwie, pod którego patronatem się ona znajduje. Aura pozwala mu zdobyć wiele użytecznych informacji, zgodnie z poniższą tabelą:

Barwa Aury	Informacja
<b>Błada aura</b>	Nawka
<b>Brak aury</b>	Skażenie Neith-Shu
<b>Czarno-purpurowa</b>	Emanacje Ciemności (i jej słudzy)
<b>Metaliczna poświata</b>	Cyberwszczepy w tych miejscach
<b>Pasma białe</b>	Patronat Elektry
<b>Pasma błękitne</b>	Patronat Wody
<b>Pasma czarne</b>	Patronat Ducha
<b>Pasma czerwone</b>	Patronat Ognia
<b>Pasma zielone</b>	Patronat Ziemi
<b>Pasma żółte</b>	Patronat Wiatru
<b>Srebrna</b>	Księżycowa osłona aury
<b>Szara</b>	Energia Śmierci (np. nieumarli)
<b>Szmaragdowa</b>	Magia Sieci (np. Druidzi, Kręgi Mocy)
<b>Świetlista</b>	Adept Magii
<b>Złota</b>	Smocza Magia (i jej Adeptci)
<b>Wzory w aurze</b>	Aktywne zaklęcia

Zdolność ta pozwala także widzieć aktywne istoty astralne w okolicy, które są obecne na planie fizycznym dzięki zdolności OoBE.

**Czas działania:** 1 minuta za St. Zdolności;

### *Kształtowanie Astralu*

**Wymagania:** L.D.

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Adept może kształtować swój wygląd w astralu, zmieniając dowolnie swą postać. Może stworzyć sobie wymarzony strój, skrzydła, szpony, zmienić swą płć, rasę, czy rysy. Wszystko to oczywiście zgodnie z swymi możliwościami – o których decyduję P. Mi danego żywiołu. Aby dowiedzieć się jakie możliwości ma Adept, należy zaznajomić się z opisem Elementów w kategorii Materializacja. Siłę zmian ustalają P.Mi.

- 1-2 P. Mistrzostw: drobne zmiany (zmiana koloru włosów, oczu, skóry, lekka zmiana ubioru);

- 3-5 P. Mistrzostw: znaczące zmiany: (zmiana rysów twarzy, muskulatury, wzrostu i budowy ciała, zmiana ubioru, kły i szpony);
- 6-8 P. Mistrzostw: wyraźne zmiany: (zmiana rasy i płci, skrzydła, macki, dodatkowe kończyny);
- 9-10 P. Mistrzostw: ogromne zmiany (adept właściwie może zmienić się we wszystko, co sobie zażyczy);

Efekty te wpływają jedynie na adepta, pozwalając mu się maskować w astralu lub przyjąć dowolną (czasem przerażającą) postać. Nie wpływają jednak na jego zdolności ani możliwości bojowe.

Każdy S.T. tej Zdolności pozwala ponadto dodać jedną cechę do stałego wyglądu swojego ciała astralnego.

**Czas działania:** 30 minut na St. Zdolności;

### OoBE

**Wymagania:** L.D.;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Dzięki tej zdolności Adept może opuścić swoje ciało (które pozostawia uśpione) i udać się w podróż w formie eterycznej zjawy. Istnieje wtedy w formie eterycznej w niższym Astralu i jeśli chce, może ukazać się osobom trzecim, jako półprzeźroczyste widmo. W czasie OoBE ciało podróżnika pozostaje puste, pozbawione duszy, dobrze więc, jeśli zostanie jakoś zabezpieczone. W innym przypadku wślizgnąć się w nie może jakiś obcy duch, lub nawet co prowadzi do przejścia ciała. Zabicie ciała także powoduje śmierć Adepta. Zniszczenie jego ciała astralnego (poprzez sprowadzenie jego energii do 0) powoduje śmierć duszy. Ciało wtedy żyć będzie przez jakiś czas, lecz pozostanie w stanie śpiączki, aż do chwili gdy umrze z odwodnienia. Każdy St. Zdolności zwiększa promień, w którym Adept może oddalić się od ciała o 0,5 km.

Adept może w tej formie wkroczyć w Niższy Astral przez każdą otwartą bramę do niego.

**Czas działania:** 30 min za P. Mi Ducha.

## Wtajemniczenie III

### *Fantastyczna Orientacja*

**Wymagania:** Astralne Wejrzenie;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Zdolność ta sprawia, iż Adept nie traci orientacji w Mgłach Bezkształtu. Co więcej może widzieć poprzez nie bez żadnych przeszkód, co pozwala mu wypatrzyć ewentualne zagrożenia a także pobliskie Nici i Kryształły. Bohater może przejrzeć mgły na odległość 10 m + 1 na każdy P. Mi. Elektry lub Ducha.

**Czas działania:** 30 minut na St. Zdolności.;

### *Inwazja w Sny*

**Wymagania:** OoBE;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Będąc w postaci astralnej (tj. po użyciu OoBE) Adept może wkraczać w sny innych istot. Aby to uczynić musi udać się do miejsca, w którym śpi interesująca go osoba lub też udać się w Świecie Snów do kryształły, który pragnie odwiedzić. Następnie Adept wstępuje do czyjś snu (aby to uczynić musi wykonać test S.W.), w którym może już działać całkowicie normalnie, jakby znajdował się na płaszczyźnie astralnej. W czasie snu Adept musi uważać, aby śniący nie przebudził się lub nie zginął. W pierwszym przypadku bowiem Adept zostanie wyrzucony ze snu, prosto w Mgły Bezkształtu, pomiędzy snami. Najprawdopodobniej więc zagubi się tam i wiele czasu minie, zanim odnajdzie drogę. W drugim przypadku Adept umrze wraz ze śmiercią śniącego. Kończące się i zaburzone sny można rozpoznać po falowaniu rzeczywistości i rozpadaniu się jej. Jest to znak, by opuścić czyjś sen. Każdy St. Zdolności pozwala Adeptowi na jedno wejście w sen w ciągu nocy.

W czasie przebywania w czyimś śnie Adept nie jest w stanie zranić śniącego w żaden sposób (nawet przy użyciu Koszmaru).

**Czas działania:** do końca snu lub do wyjścia ze snu.

### *Koszmar*

**Wymagania:** Kształtowanie Astralu;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Adept potrafi mocą swojej wyobraźni i woli manifestować koszarne i przerażające zjawiska. Zjawiska te przyjmują w snach postać przedmiotów, pojazdów, i broni, którymi Adept (i tylko on) może się posługiwać. Za ich pomocą może także zmieniać zakres swoich możliwości bojowych (np. stworzyć macki czy szpony zadające obrażenia). Możliwości tworzenia tego typu manifestacji określone są przez P. Mi Adepta, aby je poznać należy przestudiować Własności Elementów w kategorii Materializacje. Siłę zmian także ustalają P.Mi.

- 1-2 P. Mistrzostw: drobne elementy (szpony, zatruty sztylet, pajak lub ohydny robal, ponury jęk);
- 3-5 P. Mistrzostw: większe elementy: (jadowita macka, zębaty miecz, spływające krwią ściany, kakofonia wrzasków, atak mentalny);

- 6-8 P. Mistrzostw: duże elementy: (kłębowisko macek, gigantyczny nietoperz, budynek z kości, zatruta fontanna);
- 9-10 P. Mistrzostw: ogromne elementy (stado gigantycznych nietoperzy, upiorny las, krwawiące niebo, jezioro trucizny);

Każdy St. zdolności pozwala na dokonanie jednej zmiany lub dodanie danemu przedmiotowi jednej cechy (np. trucizny lub premii do PA).

Innym sposobem wykorzystania tej zdolności jest użycie jej jako bezpośredniego ataku mentalnego na ofiarze (P. Mi. min 3). Tworzy ona wtedy dowolny koszmar w jej umyśle, który zadaje jej obrażenia astralne. Adept wykorzystuje P.Mi. zależnie od rodzaju kosmaru:

- Ziemia: zasypanie, pogrzebanie żywcem, zmiażdżenie;
- Woda: utopienie, zatrucie, zamrożenie;
- Wiatr: spadanie, uduszenie;
- Ogień: podpalenie, ugotowanie, rozerwanie na strzępy, śmierć z pragnienia;

Wysokość obrażeń eterycznych wynosi P.Mi Adepta i zadawana jest w każdej rundzie ataku. Czar trwa 1R na St. Tej Zdolności. W czasie działania zaklęcia ofiara nie może działać, przeżywa koszmar w swoim umyśle. Oczywiście może bronić się testem S.W. wykonywanym co rundę. Jeśli się on powiedzie wyzwala się spod władzy kosmaru. Przed obrażeniami chronią jedynie aury i zbroje eteryczne.

Poza tym wyjątkiem, Adept nie może korzystać z tej Zdolności aby kształtować sny innych osób. Jedynie własną postać, wyposażenie lub swoje wizje.

**Czas działania:** Przy manifestacji: 5 minut na St. Zdolności; przy ataku mentalnym: 1R za St. Zdolności;

### **Marzenie**

**Wymagania:** Kształtowanie Astralu;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Adept potrafi mocą swojej wyobraźni i woli manifestować zjawiska przyjemne i pożyteczne. Całość działa podobnie do działania Kosmaru, z tą jednak różnicą, iż Adept może powoływać do życia wyobrażenia, które działają na niego pozytywnie i wspomagają go, np.: zbroje, wierzchowce, schronienia etc. Posługiwać się nimi może jedynie on sam, jeśli inni korzystają ze stworzonych w ten sposób przedmiotów (np. w przypadku schronień, łodzi etc), muszą to robić razem z nim.

Siłę zmian także ustalają P.Mi.

- 1-2 P. Mistrzostw: drobne elementy (kwiat, świetlik, pióro, lusterko);
- 3-5 P. Mistrzostw: większe elementy: (kielich miodu, kolczuga ze światłą, tarcza z tęczy);
- 6-8 P. Mistrzostw: duże elementy: (magiczny wierzchowiec, pełna zbroja z kryształu, źródło krystalicznej wody);
- 9-10 P. Mistrzostw: ogromne elementy (Rozległy ogród pełen kwiatów, kamienny statek pływający po wodzie, rzeka zasnętego wina);

Każdy St. zdolności pozwala na dokonanie jednej zmiany lub dodanie danemu przedmiotowi jednej cechy (np. premii do pancerza, zdolności leczących).

Dzięki tej zdolności można także leczyć obrażenia eteryczne. Adept musi tylko stworzyć w umyśle celu odpowiednio piękną wizję, uzdrawia wtedy jedno obrażenie

eteryczne, na 2 P. Mi Ducha lub Elektry na rundę. Leczony musi poddać się widzeniu, nie może w tym czasie robić nic innego. Nie można zastosować w ten sposób tej zdolności, wobec istoty, która się temu opiera.

Adept nie może korzystać z tej Zdolności aby kształtować sny innych osób (poza przypadkiem leczenia). Jedynie własną postać, wyposażenie lub swoje marzenia.

**Czas działania:** Przy manifestacji: 5 minut na St. Zdolności, przy uzdrawianiu: 1R za St. Zdolności;

### **Umysł nad Materią**

**Wymagania:** Kształtowanie Astralu;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Moc wyobraźni i woli adepta zaczyna wpływać delikatnie na rzeczywistość, kształtując ją wokół niego. Opisywana zdolność pozwala mu wywołać na planie materialnym drobne zmiany, zgodne z jego życzeniem. Może on np. zapalić świecę siłą woli, otworzyć niemagiczny zamek, rozsunąć zasłony, ułożyć plamę wody w dany wzór etc. Każdy St. Zdolności pozwala wpłynąć na kolejny element. Tak więc St. 1 pozwalałby zapalić jedną świecę, a St. 3 – trzy świece. Aby aktywować moc Adept musi skupić się przez jakiś czas (ustala to MG) zależnie od złożoności zadania. Zapalenie świece wymaga skupienia na 1R, zaś otwarcie zamka, skupienia przynajmniej przez minutę. Zdolność ta nie pozwala wpływać na przedmioty trzymane przez kogoś, ani na wykonywanie działań ofensywnych.

**Czas działania:** jedna zmiana;

## Wtajemniczenie IV

### **Kształtowanie Snów**

**Wymagania:** Koszmar, Marzenie;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Dzięki tej zdolności Adept może kształtować czyjeś sny, używając w nich zdolności Koszmar i Marzenie. Każdy St. Tej zdolności pozwala mu wprowadzić jedną zmianę na scenę do snu ofiary. Można to oczywiście wykorzystać w czasie Inwazji w Sny.

Zdolność ta pozwala również rozszerzyć zasięg Marzenia i Koszmaru na inne istoty, co umożliwi im korzystanie z przedmiotów tworzonych przez Adepta (np. pancerzy, broni etc.). Można także dzięki niej zmieniać wygląd innych istot, używając zdolności Kształtowania Astralu wraz z Materializacją do tkania iluzji.

**Czas działania:** +10 minut do trwania Kształtowania Astralu, Koszmaru lub Marzenia za każdy St. Kształtowania Snów.

### **Materializacja**

**Wymagania:** Umysł nad Materią;

**Stopień:** Auto;

**Działanie:** Za pomocą tego zaklęcia Adept potrafi uczynić swe Marzenia i Koszmary realnymi. Sprawia to, iż przedmioty wyobrażone przez niego pojawiają się w świecie materialnym.

Zastosowanie Materializacji wraz z Kształtowaniem Astralu pozwala tkąć iluzje zmieniające wygląd maga, które będą działały na wszystkie zmysły w świecie materii. Także ataki mentalne, przy użyciu Zdolności Koszmar zadają teraz prawdziwe, elementarne obrażenia (o tej samej wysokości co przedtem obrażenia eteryczne). Ofiara nadal może chronić się przed tego typu atakiem testem S.W. Przed tego typu obrażeniami nie chroni zbroja, a jedynie aury magiczne (jak w przypadku ataków elementarnych).

Również uzdrawianie, używane dzięki zdolności Marzenie, może teraz leczyć prawdziwe rany, nawet poważne. Wymaga to oczywiście od maga stworzenia wizji uzdrawiającej się rany, lub regeneracji tkanek. Następnie za pomocą zaklęcia usuwa on poważną ranę a także przywraca 1 punkt Żywotności na każde 3 punkty Ducha lub Elektry na R.

Adept może także za jego pomocą przekształcać rzeczy już istniejące w inne, potrzebne mu obiekty. Ma to jednak swoje ograniczenia, ponieważ pozwala transformować przedmioty jedynie w obrębie tego samego typu: np. metal w inny metal, owoc w inny owoc, ciecz w inną ciecz etc. Takie użycie Materializacji zmniejsza jednak koszt czaru o 1. Po upływie działania zaklęcia zmieniony przedmiot powraca do swojej pierwotnej formy. Nie można w ten sposób wpływać na obiekty magiczne.

Zdolności tej można używać jedynie w postaci materialnej, nie mogą go więc posiadać Nawie. Jego koszt energetyczny jest taki jak koszt wykorzystanego Marzenia lub Koszmaru + 1.



**Czas działania:** taka jak czas trwania wspieranej zdolności: Koszmar, Marzenie lub Kształtowanie Astralu.

### *Objawienie Snów*

**Wymagania:** Fantastyczna Orientacja;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Zaklęcie to umożliwia zagłębienie do snów innych istot i oddziaływanie na nie, bez konieczności bezpośredniego wejścia w nie. Adeptci wykorzystują je głównie do zbierania informacji. Dzięki temu bohater może zagłębiać do wnętrza Kryształów i widzieć zdarzenia i krajobrazy, które zawarte są wewnątrz.

Może także oglądać sen danej istoty przebywając na planie materialnym. Wymaga to posiadania jakiegoś przedmiotu, który należy do ofiary, a także znajomości jej imienia lub wyglądu, oraz lustra, kuli kryształowej lub tafli wody, w której Adept będzie mógł obejrzeć pojawiające się wizje.

Widząc sny Adept może także kształtować je, za pomocą Kształtowania Snów. Każde użycie tej zdolności wymaga jednak testu S.W.

**Czas działania:** 10 minut na St. Zdolności.

### *Ranienie Psyche*

**Wymagania:** Inwazja w Sny;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** Zaklęcie pozwala na bezpośrednie ranienie śniącego, po przeniknięciu w jego sny. Jest to niebezpieczna zdolność, bowiem śmierć śniącego może pociągnąć za sobą i śmierć Adepta. Po wejściu w czyjś sen, czarujący może użyć tej zdolności, aby zadać śniącemu 1 obr. eteryczne na P. Mi Ducha przez tyle rund, ile wynosi St. Zdolności. Jednakże jeśli Energia śniącego spadnie do 0 nie zapada on w letarg, lecz umiera. Obrażenia manifestują się jako przerażające koszmary, które trwać będą przez tyle rund, ile wynosi St., Zdolności Adepta, dając mu czas na ucieczkę ze snu. Śniący może bronić się przed nimi jedynie testem S.W., wykonując próbę przebudzenia.

**Czas działania:** 1R na St. Zdolności;

## Wtajemniczenie V

### *Domena Astralna*

**Wymagania:** Inwazja w sny, Kształtowanie Snów;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** To potężne zaklęcie pozwala Adeptowi na zbudowanie w Świecie Snów własnej domeny Astralnej. Może ona stać się jego schronieniem, pracownią i drugim domem na płaszczyźnie Astralnej. Adept tworzy ją za pomocą Marzeń i Koszmarów. Wprowadzić może do niej tyle stałych elementów, ile wynosi St. każdej z tych Zdolności x St. Zdolności Domena Astralna (np. Koszmary 3, Marzenia 2, Domena Astralna 2, pozwala Adeptowi zbudować w niej sześć stałych elementów koszmarnych i cztery wymarzone). Zmiany te istnieją do momentu, gdy Adept sam ich nie rozproszy, lub gdy nie umrze. Domena może także być połączona z innymi domenami (innych magów), lub ważnymi miejscami w astralu (co wymaga portalu tworzonego za pomocą Marzenia korzystającego z elementu Elektry). W obszarze domeny adepta obowiązują takie zasady, jak świadomego Śniącego przebywającego we własnym śnie. Także stworzone przez niego istoty posiadają poziom S.W. równy połowie jego własnej S.W. tak długo, jak ich pan pozostaje na terenie domeny (w czasie jego nieobecności ich wartość S.W. wynosi 0).

**Czas działania:** stały.

### *Wyrwanie Duszy*

**Wymagania:** Inwazja w sny;

**Stopień:** 1-5

**Działanie:** To groźne zaklęcie pozwala Adeptowi wyrwać duszę z ciała innej istoty i przenieść ją bezpośrednio na Plan Astralny. Może być ono używane do tego, by wspomagać przyjaciół w dostaniu się do świata snów, lub też jako budzące grozę zaklęcie bojowe.

W pierwszym przypadku Adept po prostu wyjmuje dusze z ciała sprzymierzeńca. Od tego momentu jego przyjaciel może działać normalnie na Planie Astralnym, tak, jakby posiadał zdolność OoBE (o wartości równej St. Wyrwania Duszy Adepta).

W drugim przypadku czarujący wyrwa duszę z ciała wroga, sprawiając iż pada on nieprzytomny na ziemię. Zaklęcie zadaje ponadto tyle obrażeń astralnych, ile wynosi jego St. Ofiara ma prawo do testu obronnego na S.W. Jeżeli jednak czar powiedzie się, potraktowany nim przeciwnik nie będzie umiał wrócić do swojego ciała, chyba, że sam posiada zdolność OoBE lub zostanie do niego przyzwany (np. dzięki Wezwaniu Duchów), do tego czasu traktowany jest jak Nawka.

Każdy kolejny St. Tej Zdolności (poza pierwszym) obniża S.W. ofiary o 10.

W obu przypadkach, aby użyć zaklęcia Adept musi dotknąć celu.

**Czas działania:** stały.