

CZAROSTWO

Czarostwo to prosta magia użytkowa, składająca się z gotowych zaklęć. Korzystanie z nich nie wymaga głębokiej wiedzy okultystycznej, ani długiego treningu mentalnego – stąd też może się nimi posługiwać każdy. Zwykle czary tego rodzaju wykorzystywane są przez istoty, aby wspomóc je w codziennym życiu. Jest to dość prymitywna magia, dlatego Adepci nie uważają jej za równej ich zdolnościom. Niemniej w wielu sytuacjach, które spotkać można na co dzień, może okazać się nieocenioną pomocą. Zdolności związane z możliwością nauki, którejs ze szkoły czarostwa wynikają z rasy i jej powiązań ze światem Elementów i środowiskiem, w którym żyje.

Czarostwo podzielone jest na szkoły, które obejmują czary o podobnej sferze oddziaływania. Każda ze szkół związana jest z danym Elementem, którego charakter ma większość zaklęć w niej. Chociaż, oczywiście szkoły zawierają także czary związane z innymi żywiołami, niż główny, im przypisany. Te proste zaklęcia wymagają zwykle wyszeptania kilku słów, narysowania jakiegoś symbolu, wykonania gestu, czy też innych, prostych działań symbolicznych. Czarostwo w dużej mierze opiera się na magii sympatycznej. Każda szkoła posiada także specyficzne, właściwe jej ograniczenia.

Szkoły Czarostwa:

Czary Energii

Element: Elektra;

Szkoła ta pozwala na ograniczone władanie energią, jej źródłami i przepływem w otoczeniu. Są to proste zaklęcia, nie wymagające zaawansowanej wiedzy magicznej. Nie jest zbyt rozbudowana, a jej zaklęcia zwykle mają informacyjny lub bojowy charakter. Niemniej, jako jedyne rodzaj czarostwa, działa w każdym wymiarze, z tego względu jest niezwykle pożyteczna dla osób odbywających wędrówki po różnych światach.

Ograniczenie: Brak;

Czary Łowieckie

Element: Wiatr;

Są to czary związane z przetrwaniem w dziczy. Mają za zadanie pomagać w łowach, a także wspomagać ich użytkowników w nieprzystępnym terenie. Znane są i stosowane przez większość ludów łowców i zbieraczy. Totemiczne duchy zwierząt mocy potrafią nauczać ich, a także wspierać ich efekty.

Ograniczenie: Bezużyteczna w miastach;

Czary Uprawne

Element: Ziemia;

Szkoła ta związana jest z ziemią i roślinami, żyjącymi na niej. Pozwala wpływać na rośliny, ich wzrost i płodność. Z tego powodu praktykowana jest w większości przez kultury agrarne: głównie przez rolników, zielarzy a także Druidów. Duchy Roślin Mocy umieją jej nauczać i mogą uczynić niektóre zaklęcia potężniejszymi.

Ograniczenie: Adept musi znajdować się na naturalnym podłożu, aby rzucać czary.

Elementalizm

Element: Zależnie od Patronatu Elementarnego;

Szkoła ta jest znana wszystkim istotom (Bohater zaczyna z jej znajomością i jednym zaklęciem). Jest to naturalna zdolność kierowania mocą, wynikająca z powinowactwa z danym żywiołem. Składają się na nią proste czary wykorzystujące energię danego elementu. Pamiętać jednak należy, iż postać może uczyć się i używać jedynie zaklęć związanych z jej Patronatem. Inne zaklęcia mogą być wykorzystane tylko jeśli znajdują się w przedmiotach magicznych. Postać nigdy jednak nie będzie mogła używać zaklęć Elementu przeciwnego do jej Patronatu. Duchy Elementów służące komuś za totem mogą nauczać jej sekretów.

Ograniczenie: Bohater może rzucać jedynie czary z patronującego mu elementu.

Klątwy Ciemności

Element: Ogień;

Są to czary związane z ciemnymi mocami, sprowadzające na świat nieszczęście, rozpacz i cierpienie. Ta szkoła wyjątkowo nie jest związana z rasą, lecz stanowi dar Bogów Ciemności, dla ich wiernych. Każdy z nich rozpoczyna grę mając przynajmniej jedno zaklęcie, związane ze swym Patronem.

Ograniczenie: Czary nie działają na terenie poświęconym Bóstwom Światłości.

Księżycowe Uroki

Element: Woda;

Magia ta czerpie energię z księżyca i jego mocy. Są to głównie czary iluzyjne, korzystające z władzy nad światłem i cieniem. Wiele z nich ma za zadanie wprowadzić obserwatora w błąd, lub ukryć tożsamość ich użytkownika. Inne władają światłem i energią księżyca.

Ograniczenie: Zaklęcia działają jedynie w nocy, lub wtedy gdy księżyc jest widoczny na niebie.

Runy

Element: Duch;

Szkoła ta składa się z zestawu znaków, których rytualne wykreślenie przynosi użytkownikowi wiele korzyści. Jest ona bardzo popularna, gdyż pozwala wykrywać i chronić się przed siłami Ciemności, a także innymi niebezpieczeństwami, czyhającymi na nieostrożnych. Z uwagi na swą użyteczność przyciągnęła też uwagę wielu Adeptów, którzy stworzyli znaki pozwalające zaklinać w nich moc Magii Mistrzostw.

Ograniczenie: Wydłużony czas rzucania czarów;

Koszt i czas trwania czarów

Koszt każdego czaru wynosi 1 punkt Energii na poziom zaklęcia. Czas rzucania czarów zależy od Poziomu Mocy bohatera. Czas ich trwania oraz zasięg działania są zwykle ustalone przez samo zaklęcie, lub wynikają z P. Mi. rzucającego. Zaklęcie czarostwa nie można wspomagać Energią.

Zasięg czarów

Czary rzucane na inne postacie bądź obiekty, w rodzaju: Wirujących Cieni, Dezorientacji etc. Działają na odległość 20 m. – chyba, że w opisie zaklęcia zaznaczono inaczej. Oczywiście cel zawsze musi być widoczny dla rzucającego.

Uczenie się czarów

Bohater może uczyć się każdej szkoły czarostwa, która związana jest z jego rasą. Oczywiście powinien w tym celu znaleźć nauczyciela, który wtajemniczy go w wymaganą wiedzę. Nauczyciel nie musi być adeptem, wystarczy, że zna odpowiednią szkołę czarostwa. Po nauczaniu się danej szkoły, bohater otrzymuje także +1 do P. Mi. związanego z nią żywiołu.

Zaklęcia czarostwa podzielone są na trzy poziomy. Bohater ma dostęp do nowego poziomu zaklęcia, co dwa poziomy postaci (I Poziom na 1 i 2 lvlu, II Poziom na 3 i 4 lvlu, III na 5 i 6 lvlu). Może uczyć się nowych zaklęć, jeśli zna właściwą im szkołę czarostwa i pozwala mu na to poziom postaci. Nauka zaklęcia trwa dzień na jego poziom.