

CZARY ŁOWIECKIE

Element: Wiatr;

Szkoła ta używana jest przede wszystkim przez ludy, które żyją w bliskim związku z naturą, ich gospodarka zaś oparta jest na łowiectwie i zbieractwie. Większość czarów tej szkoły związana jest z przetrwaniem w dziczy i komunikacją ze zwierzętami. Inne pozwalają zwiększyć zakres myśliwskich zdolności użytkownika. Czary Łowieckie nie działają w dużych aglomeracjach miejskich (choć są użyteczne na wsi).

Większość Czarów Łowieckich związana jest z Wiatrem i ten element patronuje tej szkole. Każda postać, która się jej nauczy, otrzymuje +1 do P. Mi. Wiatru.

Jeżeli czarownik rzuca czar na zwierzę, które jest jego totemem (i nie jest to czar mający zrobić mu krzywdę), czas działania czaru wydłuża się dwukrotnie.

POZIOM I

Bezpieczny Krok

Element: Ziemia;

Pozwala rzucającemu bezpiecznie przejść przez bagna, torfowiska czy ruchome piaski, oraz inną zdradliwą przestrzeń. Działa 5 minut na 1 P. Mi. Ziemi. Ludy z Torgeth znają odmianę tego zaklęcia, która pozwala chodzić bezpiecznie po śniegu (Elementem czaru jest wtedy Woda).

Celność Łowcy

Element: Wiatr;

Rzucający czar przycelowuje przez jedną rundę, szepcząc cichą inkantację do bogów Lasu. Następnie może dodać +3 na 1. P. Mi do swojego PA w danej broni dystansowej. Czar działa tylko na jeden strzał.

Dalekowidzenie

Element: Wiatr;

Czar podwaja zasięg widzenia bohatera, sprawiając, że widzi on bardzo wyraźnie – nawet na duże odległości. Jego działanie podobne jest do efektu używania lunety i daje +10 do testów obserwacji na daleki zasięg. Pozwala także przycelowywać w lokację na maksymalnym zasięgu broni strzeleckiej. Czar działa minutę na P. Mi.

Mowa Zwierząt

Element: Wiatr;

Pozwala komunikować się ze zwierzętami i rozumieć ich mowę. Umożliwia to zdobycie wielu pożytecznych informacji pytając różne zwierzęta lub podsłuchując ich rozmowy. Oczywiście zwierzęta nie muszą być nastawione pozytywnie do

rzucającego czar (chyba, że sam o to zadba), nie odpowiedzą mu też na pytania, które przekraczają ich możliwości rozumienia świata. Czar działa minutę na P. Mi.

Ochrona przed owadami

Element: Wiatr;

Czar wymaga splecenia z trawy pierścienia i wyrecytowania nad nim odpowiednich zaklęć. Każdy noszący ten pierścień jest chroniony przed ukąszeniami wszelkich owadów, nawet jeśli wchodzi z nimi w bezpośredni kontakt (np. wybiera miód z barci). Zaklęcie jest aktywne przez 10 minut na P. Mi. Czarownika. Jednakże celowe zabicie jakiegokolwiek owada natychmiast rozprasza jego moc. Czar nie działa także na magiczne bestie oraz owady, które atakują z przyczyn nadnaturalnych (np. zmuszone do tego za pomocą magii).

Odnalezienie Kierunku

Element: Wiatr;

Dzięki temu zaklęciu, rzucający je wie, gdzie jest północ. Będzie ją w stanie wyczuwać przez 5 minut na 1. P. Mi.

Przebłaganie Ducha Ofiary

Element: Duch;

Zaklęcie to pozwala przebłagać ducha upolowanej ofiary, co chroni łowcę przed jego gniewem, lub nieprzychylnością. Likwiduje także magiczne skutki przelania krwi w danym miejscu. Wymaga zwykle złożenia niewielkiej ofiary z żywności i spalania wonnych mchów. Zaklęcia działa w promieniu 10 m na 1. P. Mi.

Woń Krwi

Element: Wiatr;

Rzucający zaklęcie jest w stanie wyczuć niezwykle wyraźnie zapach krwi. Pozwala mu to odnaleźć jej odrobinę, jeśli została przelana w tym dniu, w miejscu, w którym się znalazł. Pozwala mu to także tropić ranne istoty. Czar działa minutę na P. Mi.

Woń Lasu

Element: Wiatr;

Pozwala zamaskować swój zapach. Rzucający zaczyna pachnieć jak ziemia, kora lub inne, neutralne elementy otoczenia. Działa 5 minut na P. Mi.

Wyczucie Zwierzyny

Element: Wiatr;

Dzięki temu zaklęciu rzucający może wyczuć obecność zwierząt na danym terenie. Automatycznie uzyskuje on wiedzę o tym, jakie gatunki tu żyją i w jakiej ilości (czy są

pospolite czy rzadkie etc.). Użycie zaklęcia przed polowaniem daje premię +10 do przetrwania. Czar działa w promieniu kilometra na 1. P. Mi.

POZIOM II

Leśny Kamuflaż

Element: Woda;

Skóra i odzienie rzucającego przybierają barwę otoczenia. Otrzymuje on +10 do testów krycia się. Czar ten działa jedynie na łonie natury. Efekt utrzymuje się przez 10 minut na P. Mi. Wody.

Oszczep Ja'vy

Element: Ziemia;

Rzucający zaklęcie naciera gałąź odrobiną własnej krwi, szepcząc modlitwę do bogów lasu. Następnie gałąź ta zostanie przekształcona w magiczny oszczep, którym użytkownik włada tak, jakby posiadał dodatkowy punkt w biegłościach: miotane pieszce i drzewcowe piechoty. Zadaje on także magiczne obrażenia wysokości K12. Oszczep trwa przez 10 minut na P. Mi. Ziemi, po czym zmienia się z powrotem w gałąź. Można mieć tylko jeden oszczep na raz.

Sniaca Strzała

Element: Duch;

Zaklęcie pozwala zakląć strzały lub bełty tak, aby stały się skuteczną bronią w walce z istotami astralnymi. Czarownik musi wyszeptać nad każdą z nich inkantację i zawiązać a niej kosmyk swoich włosów. Od tego momentu strzała, po wystrzeleniu staje się bronią eteryczną, która nie zadaje normalnych obrażeń, lecz obrażenia eteryczne. Można przechowywać jednocześnie jedną taką strzałę na P. Mi.

Spętanie

Element: Duch;

Czar ten może zostać rzucony na dowolne zwierzęta, pozbawia je wtedy możliwości ruchu. Jego efekt mija, jeśli jedno z nich zostanie zranione. Wykorzystanie tego zaklęcia w celach innych niż obrona lub konieczność przetrwania, może spowodzić na rzucającego klątwę duchów lasu. Czar działa na jedno zwierzę na P. Mi., a jego efekt utrzymuje się przez minutę.

Swędząca klątwa

Element: Wiatr;

Ofiara zaklęcia staje się ulubionym obiektem ukąszeń wszystkich żywiących się krwią owadów w okolicy. Dotyczy to kleszczy, komarów, meszek, pcheł, wszy etc. Dotknięta klątwą osoba otrzymuje karę -10 do wszystkich testów S.W. i Inu. – która odzwierciedla stan rozproszenia i irytacji w jaki popadła. Ponadto co godzinę musi przejść test Odp. Nieudany oznacza, iż otrzymała K3 obrażenia fizyczne (bez modyfikatorów). Czar działa godzinę na P. Mi.

Uzdrowienie zwierzęcia

Element: Ziemia;

Za pomocą tego zaklęcia czarownik może leczyć rany odniesione przez zwierzęta. Efekt jest podobny jak w przypadku użycia zdolności Magii Energii: Uzdrawianie. Rzucający czar musi dotknąć ranne zwierzę by użyć jego mocy. Czar nie działa na istoty inteligentne.

Zatarcie Śladów

Element: Ziemia;

Zaciera ślady osoby, która rzuciła czar, nawet jeśli szła po piasku lub śniegu. Śladów nie da się odczytać w żaden sposób. Czar działa na obszarze 0,5 km za 1 P. Mi. Ziemi. Można go użyć tylko w dziczy.

Złudna Woń

Element: Wiatr;

Rzucający czar może imitować dowolną zwierzęcą lub roślinną woń, jakiej sobie zażyczy. Może więc pachnieć jak drapieżnik, roślinożerca, ranne zwierzę czy trujące pnącza. Czar działa minutę na 1 P. Mi.

Zwierzęce Przyjaźń

Element: Duch;

Jeżeli czar ten zostanie rzucony na pojedyncze zwierzę, którego łowca w żaden sposób nie skrzywdził, zostanie ono na pewien czas jego przyjacielem. Będzie się zachowywało tak, jakby było oswojone względem niego (lecz nie jego towarzyszy) i jakby darzyło go sympatią. Może go nawet nosić na swym grzbiecie czy bronić go w razie potrzeby. Czar działa godzinę na 1. P. Mi. Efekt czaru zniknie natychmiast, jeśli osoba, która go rzuciła skrzywdzi zwierzątko. Jeśli tak się stanie duch zwierzęcia stanie się jej wrogi, a duchy lasu mogą obłozyc ją klątwą.

Zwierzęce Zmysły

Element: Wiatr;

Zmysły rzucającego uzyskują niezwykłą ostrość, może teraz węszyć jak wilk, słyszeć jak zając i widzieć niczym jastrząb. Wszystkie testy percepcji wykonywane są z premią +10, dodatkowo podwaja się zasięg widzenia i słyszenia. Czar działa 5 minut na P. Mi.

Zwierzyna Dla Łowcy

Element: Wiatr;

Przyzywa najbliższą zwierzynę, tak, iż wystawi się ona na strzał myśliwego. Przybędzie ona najszybciej jak to możliwe i będzie należeć do niegroźnego, jadalnego

dla myśliwego gatunku. Używanie tego zaklęcia w celach innych niż konieczność przetrwania może sprowadzić gniew duchów lasu. Czar działa w promieniu 1 km na 1 P. Mi. Jeżeli na tym obszarze nie ma żadnej zwierzyny, odpowiedniej dla myśliwego, czar nie zadziała.

POZIOM III

Błogosławiony Grot

Element: Wiatr;

Zakłęcie to wymaga odmówienia modlitwy nad strzałą lub bełtem. Pocisk w ten sposób pobłogosławiony automatycznie trafi w cel, w który zostanie wystrzelony, jeśli tylko znajduje się on w zasięgu. Postać może posiadać tylko jeden grot na P. M. Efekt zaklęcia utrzymuje się godzinę na P. Mi.

Dezorientacja

Element: Wiatr;

Zakłęcie to można rzucić na dowolną istotę przebywającą w dziczy. W wyniku jego działania traci ona zupełnie poczucie kierunku i gubi się (może nawet zejść ze ścieżki i wejść na bagna etc.). Rzucający musi wiedzieć ofiarę, która bronić się może testem S.W. Jeżeli nie jest ona świadoma działania zaklęcia, będzie wierzyła przez cały czas jego trwania, że idzie w dobrym kierunku. Zakłęcie działa przez 5 minut na 1. P. Mi.

Drzewobieg

Element: Ziemia;

Pozwala wspinać się na drzewa i biegać po ich gałęziach zupełnie swobodnie, z szybkością, którą bohater normalnie biegałby po ziemi. Wspinanie się na drzewa nie wymaga żadnych testów, tak samo jak poruszanie się po ich konarach. Czar trwa 5 minut na P. Mi.

Duch Lasu

Element: Duch;

Czar ten pozwala na stworzenie mistycznej więzi pomiędzy dziczą i czarownikiem. Rzucający go zapada w trans, w czasie którego wchodzi w kontakt z duchami okolicy. W tym czasie jest nieświadomy tego co dzieje się z jego ciałem, poznaje jednak wiele istotnych informacji: duchy mogą powiedzieć mu o wieku i topografii miejsca, sekretnych ścieżkach, Miejscach Mocy, zagrożeniach czy innych tajemnicach, które są im znane. Trans działa godzinę. Po przebudzeniu się postać pamięta wszystkie informacje, i może je wykorzystać. Dodatkowo, znajomość danego terenu sprawia, iż otrzymuje premię +10 do Przetrwania w jego obrębie. Oczywiście, aby zakłęcie się udało duchy muszą być pozytywnie nastawione do rzucającego. Próba użycia go, gdy obraziło się je uprzednio jest samobójstwem. Zakłęcie działa na obszar o promieniu 0,5 km na P. Mi.

Mylna Ścieżka

Element: Wiatr;

Bohater może rzucić to zakłęcie na własne ślady. Ktokolwiek będzie próbował tropić je, za pomocą zmysłów lub czarostwa, zostanie wprowadzony w błąd i pójdzie w

zupełnie inną stronę. Oczywiście, ofiara może bronić się testem S.W. Zaklęcie działa na jedną próbę tropienia na 2 P. Mi.

Odnalezienie Szlaku

Element: Ziemia;

Pozwala odnaleźć najkrótszą, bezpieczną (w sensie terenu, a nie innych zagrożeń: czyli pozbawioną bagien a nie wilków), ścieżkę do celu. Rzucający zaklęcie będzie wyczuwał szlak przez 10 minut na P. Mi. Czar ten działa tylko w dziczy.

Pogoń Łowcy

Element: Wiatr;

Rzucający czar wyczuwa doskonale gdzie jest jego ofiara i w jakiej odległości od niego się znajduje. Pozwala to mu iść jej śladem, nie tracąc czasu na tropienie jej. Czar można rzucić na dowolną istotę, pod warunkiem, że łowca widział ją chociaż raz, lub ma jakiś, należący do niej przedmiot. Efekt ten utrzymuje się przez godzinę na P. Mi rzucającego. Czar działa tylko na łonie natury.

Przemiana Totemiczna

Element: Duch;

Jeśli rzucający czar posiada totem zwierzęcy, zaklęcie to pozwala mu przemienić swą postać na jego podobieństwo. W czasie jego trwania zyskuje on wszystkie cechy zwierzęce, nie może jednak mówić (chyba, że jest krukiem lub papugą), ani rzucać czarów. Otrzymuje także redukcję na obrażenia niemagiczne wysokości 50%. Czar działa 5R na 1. P Mi.

Wyciszenie

Element: Wiatr;

Zaklęcie to całkowicie wycisza odgłosy emitowane przez rzucającego, takie jak np. dźwięk kroków, brzęk kolczugi, czy odgłos dobywanej broni. Rzucający może mówić, jeśli zechce. Zaklęcie działa 5 minut na P. Mi.

Zabójcza Strzala

Element: Wiatr;

Czarownik przez rundę szepcze cichą inkantację do bóstw lasu – następnie w kolejnej rundzie może wystrzelić strzałę, która jest pociskiem magicznym i zadaje dodatkowo tyle obrażeń, ile P. Mi. posiada rzucający czar. Efekt ten można rzucić na każdą strzałę, oprócz tych, które są zaklęte za pomocą energii żywiołu Ziemi.

Żądający Rój

Element: Ogień;

Zmusza najbliższy rój niebezpiecznych owadów (np. os, szerszeni, mrówek) do zaatakowania wybranych przeciwników. Zadają one normalne obrażenia i mogą być zwalczane standardowymi metodami walki z rojem. Sam czarownik jest chroniony przed ich atakiem, dopóki sam nie skrzywdzi któregoś z owadów. Atakiem roju objąć można jedną osobę na P. Mi. Czar działa tylko na zwierzęta. Trwa do rozproszenia roju lub do ucieczki ofiar z terenu zagrożonego.