

CZARY ENERGII

Element: Elektra;

Szkoła ta znana jest wszystkim ludom, które mają związek z żywiołem elektry. Odzwierciedla ona intuicyjne rozumienie energii, jej pływów i właściwości. Z uwagi na swą prostotę i naturalność, nie została nigdy zbyt rozbudowana. Wiele zaklęć powstało raczej dzięki eksperymentom z wpływem świadomości na przepływ energii, niż dzięki badaniom magicznym. Wciąż jednak ta prosta magia okazuje się niezwykle przydatna dla wielu techników. Jej właściwości pozwalają bowiem wpływać na maszyny. Jest również znana z tego, iż działa tak samo w każdym ze światów, stąd jej niezwykłą użyteczność, dla osób podróżujących po innych wymiarach. Jej wyjątkową cechą jest brak ograniczeń użytkowania. Czary tego rodzaju działają w każdych warunkach. Jednak często rzucanie ich wiąże się z pewnym ryzykiem, gdyż magia tego typu ma dość prymitywny charakter.

Szkoła ta powiązana jest z elementem Elektry. Każda postać, która ją poznaje otrzymuje +1 do P. Mi. tego żywiołu.

POZIOM I

Lśniaca Aura

Element: Duch;

Czar pozwala na chwilę rozjarzyć swoją aurę i uczynić ją widzialną. Nie ma to właściwie żadnego zastosowania poza przyjemnym efektem wizualnym i ewentualnie oświetleniem otoczenia. Wielu używa tego zaklęcia aby dać dowód swym zdolnościom magicznym, zwrócić na siebie uwagę lub zabawić innych. Aura świeci przez minutę na P. Mi. choć czar może zostać rozproszony wcześniej. Każda osoba z widoczną aurą otrzymuje modyfikator karny -10 do PO w przypadku ataków dystansowych.

Określenie Mocy

Element: Duch;

Czar ten rzucony na daną istotę pozwala określić jej Poziom Mocy. Nie informuje on niestety, ile Energii cel jeszcze posiada. Zasięg czaru wynosi 10 m. na P. Mi. Ofiara nie ma prawa do rzutu obronnego.

Przekazanie Energii

Element: Elektra;

Dzięki temu zaklęciu czarownik może przekazać innej, chętnej do tego istocie swoją własną energię. W tym celu musi dotknąć jej i skoncentrować się. Czarownik przekazuje innej istocie tyle punktów Energii w rundzie, ile wynosi jego P.M. Czar może trwać tyle rund ile P. Mi. Elektry posiada rzucający go. Energię można przekazać jedynie tym, którzy chcą ją przyjąć, lub są nieprzytomni.

Spięcie

Element: Elektra;

Zakłęcie tworzy niewielkie spięcie w urządzeniu lub układzie elektrycznym, które powoduje jego chwilową niefunkcjonalność. Urządzenie na kilka rund przestanie działać, lub będzie działało nieprawidłowo (np. monitor może zacząć śnieżyć, żarówka mrugać etc). Efekt utrzymuje się rundę na P. Mi.

Szacowanie Energii

Element: Elektra;

Czar ten pozwala oszacować ile Energii zawiera w sobie dany przedmiot magiczny. Dzięki niemu można rozpoznać ilość punktów energii, jakie są w nim zawarte, oraz jej rodzaj (Element – jeśli ma to znaczenie). Czar nie odsłania innych informacji o przedmiocie. Jego zasięg wynosi 3 m na P. Mi.

Wycucie Mocy

Element: Elektra;

Czar ten pozwala wyczuć ogólny poziom mocy w okolicy. Pozwala to ustalić, czy jest się w Miejscu Mocy, jak również pomaga określić poziom energii magicznej w odsiedzianym właśnie wymiarze. Czar działa w zasięgu 10 m. na P. Mi.

Zakłócenie Mocy

Element: Elektra;

Czar ten pozwala lekko zakłócić działanie zaklęć rzucanych przez przeciwnika. Nie jest on co prawda na tyle potężny, aby rozproszyć ich moc, pozwala jednak odjąć 1 punkt + 1 na każde posiadane trzy Mistrzostwa Elektry, od efektu wrogiego czaru. Czarownik musi widzieć przeciwnika w trakcie rzucania przez niego zaklęcia i być skupiony na jego działaniach.

POZIOM II

Energia Krwi

Element: Elektra;

Dzięki temu zaklęciu czarownik może zmienić własne punkty Żywotności w punkty Energii. Czar pozwala przemienić w ten sposób 1 punkt Żywotności na każde 2 P. Mi. Elektry. Za każdy tak utracony punkt czarownik zyskuje 2 punkty Energii. Utrata żywotności manifestuje się jako obrażenia od magii. Należy uważać rzucając ten czar, gdyż może on zabić nieostrożnego użytkownika!

Kradzież Energii

Element: Elektra;

Czarownik może dzięki temu zaklęciu ukraść energię innej osoby i przejąć ją. Jeśli osoba ta się zgadza, transfer zachodzi automatycznie, jeśli nie – może wykonać test S.W. aby się przed nim obronić (przysługuje on w każdej rundzie trwania zaklęcia). W jednej rundzie można wyciągnąć z kogoś tyle Energii ile wynosi P. M. czarownika. Maksymalnie można uzyskać w ten sposób jeden punkt Energii na 1 P. Mi. Czar działa w zasięgu 50 m.

Poznanie Nici

Element: Duch;

Czar ten pozwala na określenie miejsca, do którego prowadzi dana Nić Astralna. Nie umożliwia jednak poznania całej drogi przez którą wiedzie, ani niebezpieczeństw, które można na niej spotkać. Każdy P. Mi. pozwala dodatkowo zidentyfikować kolejne odgałęzienia na niej.

Rozładowanie

Element: Elektra;

Czar ten natychmiast rozładuje każdy zbiornik mocy czy urządzenie techniczne, pozbawiając je energii. Większość maszyn potraktowana nim po prostu przestaje działać, nawet jeśli ma zasilanie awaryjne. Czar działa na dowolne urządzenie, przedmiot magiczny lub sieć energetyczną w zasięgu 10 m. na P. Mi. Jego efekt utrzymuje się przez 1 minutę na P. Mi.

Widzenie Mocy

Element: Duch;

Przez krótką chwilę czarownik może ujrzeć przepływ energii w otoczeniu w postaci świetlnych barw i wzorców. W ten sposób można ujrzeć każde aktywne zaklęcie, linie Lay, Miejsca Mocy, pola niestabilne etc. Oczywiście zrozumienie szczegółów tego, co się widzi może nadal wymagać testu Teorii Magii (np. ustalenie jakie zaklęcie odpowiada obserwowanemu wzorcowi) Czar działa minutę na P. Mi.

Włącznik

Element: Elektra;

Dzięki temu zaklęciu czarownik może włączyć na chwilę dowolne urządzenie technologiczne, lub też uruchomić magiczny przedmiot. Wystarczy go dotknąć i skupić się przez chwilę. Efekt będzie utrzymywał się przez 1R na P. Mi. (chyba, że MG zdecyduje, iż pozostał stały). Czarownik nie ma żadnego wpływu na działanie danego przedmiotu, zaś jego dezaktywacji można dokonać jedynie manualnie lub za pomocą czarów: Spięcie i Rozładowanie.

Wykrycie Źródeł

Element: Duch;

Czar pozwala wykryć źródła Mocy w okolicy, mogą to być Miejsca Mocy lub też inne miejsca produkujące energię (np. elektrownie). Czar nie informuje o rodzaju energii, z którym związana jest dana lokacja, po prostu pozwala wyczuć odległość od niej i kierunek w jakim się znajduje. Działa w promieniu 0,5 km. Na P. Mi.

POZIOM III

Wyzwolenie Mocy

Element: Elektra;

Czarownik może wyzwolić własną energię, w niszczącym wybuchu pojawiającym się wkoło niego. Przyjmuje on postać novy, która zadaje obrażenia wszystkim w promieniu 3 m. od rzucającego. Są to elementarne obrażenia od Elektry, ich poziom wynosi 1 na każdy posiadany P. Mi. + 1 na każdy wydany punkt Energii. W ten sposób bowiem można wyzwolić całość swojej energii, lub tylko część (ustala to gracz). Zaklęcie to nie jest ograniczone przez P. M. postaci. Jednak wyzwolenie tak dużej mocy w jednym ataku ma swoją cenę – bohater, który używa tego czaru musi wykonać test S.W. – jeśli będzie on nieudany, oznacza to, iż nie opanował siły czaru i wyzwolił w nim całą swoją energię, co kończy się z reguły tym, iż postać pada nieprzytomna na ziemię.

Przemiana Energii

Element: Duch;

Zaklęcie to pozwala na chwilę zmienić rezonans własnej energii, tak, aby miała ona charakter innego żywiołu. Może to pozwolić na używanie przedmiotów magicznych (np. z czarami Elementarnymi przeciwnego Patronatu) czy wejście do Miejsc Mocy, które normalnie byłyby niedostępne dla postaci. Czar działa minutę na P. Mi.

Sfera Zamętu

Element: Elektra;

Czar tworzy chwilowe zakłócenia mocy, które pojawiają się na danym terenie jako Pola Niestabilne. Skutkuje to problemami w rzucaniu czarów, oraz tym, że wszelkie urządzenia techniczne i mierniki wariują na tym obszarze. Także przedmioty magiczne generują losowe efekty. Czar działa w sferze o promieniu 5 m. na P. Mi. Rzucający nie jest odporny na efekt zaklęcia, powinien się więc zastanowić przed jego użyciem. Sfera utrzymuje się przez 5+K10 minut.

Tarcza Energii

Element: Duch;

Jest to zaklęcie ochronne, które osłania czarownika przed wrogimi efektami magii. Muszą one mieć postać zaklęć rzuconych bezpośrednio na niego (tarcza nie działa na czary obszarowe). Tarcza wchłania ich energię, równą ilości P. Mi. użytkownika. Jeśli jej pojemność zostanie przekroczona tarcza eksploduje, zadając normalne obrażenia od wybuchu magicznego. Czarownik może próbować wcześniej przejąć uwięzione w niej punkty Energii za pomocą testu S.W. (jeśli oczywiście jest w stanie je zaabsorbować). Działanie to jednak rozprasza tarczę. Osłona tego typu jest widoczna jako błękitna aura wkoło postaci. Jej działanie utrzymuje się przez minutę.

Wykrycie Bram

Element: Duch;

Czar pozwala wykrywać specyficzne pływy mocy, związane z istnieniem Bram Międzywymiarowych i Korytarzy Teleportacyjnych. Nawet jeśli nie są widoczne gołym okiem, czarownik widzi je jako smugi energii w przestrzeni. Czar działa w promieniu 50 m. na P. Mi.

Zapaść

Element: Elektra;

Czar ten jest rodzajem ataku, szczególnie niebezpiecznym dla Adeptów. Czarownik wyzwala Energię w ciele ofiary, która manifestuje się jako niszczycielska eksplozja magiczna. Ofiara może bronić się przed tym efektem testem S.W. Jeśli jednak nie powiedzie się on traci 1 punkt Żywotności i K4 punkty Energii na każdy stopień własnego Poziomu Mocy. obrażenia manifestują się jako krwotoki z nosa i wylewy wewnętrzne (stąd nazwa zaklęcia).

Zerwanie Nici

Element: Elektra;

Czar pozwala na zerwanie nici w Świecie Snów, co może mieć groźne skutki (zwłaszcza dla osób podróżujących po niej). Zasięg czaru wynosi 1 m. na P. Mi.