

CZARY UPRAWNE

Element: Ziemia;

Szkoła ta używana rozpowszechniona jest przede wszystkim wśród kultur agrarnych, choć znają ją także żyjące w lasach elfy. Władają nią ludy związane z ziemią i światem roślin. Oddziałuje ona na wszystkie rośliny wodne i lądowe, a także na grzyby. Umożliwia zarówno ochronę i wpływanie na obfitość zbiorów, jak i porozumiewanie się z duchami roślin i władanie mocą ziół. Często wiąże się ją ze sztuką uzdrawiania, choć elfy używają także wielu zaklęć, które mogą być niebezpieczne dla potencjalnego przeciwnika. Jej ograniczeniem jest to, iż działa ona tylko w wypadku jeżeli adept stoi na naturalnym podłożu (ziemi, piasku etc).

Przeważająca większość Czarów Uprawnych związana jest z Ziemią i ten element patronuje tej szkole. Każda postać, która się jej nauczy, otrzymuje +1 do P. Mi. Ziemi. Jeżeli czarownik rzuca czar na roślinę będącą jego totemem, czas trwania zaklęcia wydłuża się dwukrotnie.

POZIOM I

Mowa Roślin

Element: Duch;

Czar pozwala porozumiewać się z roślinami w okolicy. Umożliwia to zdobycie wielu pożytecznych informacji, choć czasami wymaga też trochę cierpliwości (duchy roślin rzadko kiedy spieszą się z odpowiedzią). Działa minutę na P. Mi.

Obudzenie Roślin

Element: Ziemia;

Budzi rośliny ze stanu letargu, każąc im rozwijać się i kwitnąć. Czar może zostać wykorzystany zarówno do tego, aby zmusić nasionko do wykiełkowania, jak i aby drzewo zaczęło wypuszczać pączki w zimie. 1 P. Mi. pozwala przebudzić rośliny o łącznej masie 1 kg. Efekt jest stały, choć niesprzyjające warunki mogą doprowadzić do jego zahamowania lub uszkodzenia rośliny.

Ochronny Wianek

Element: Duch;

Czarownik spleta wianek z dziewięciu różnych roślin, następnie wiesza go w wybranym miejscu. Od tego momentu jeśli jakakolwiek istota służąca Ciemności lub Skażona zbliży się do wianka na odległość 10 m. uschnie on i szernie natychmiast ostrzegając wszystkich wkoło o niebezpieczeństwie. Wianek zachowuje swoją moc przez miesiąc na P. Mi. – później należy zastąpić go nowym.

Odegnanie Plag

Element: Ziemia;

Czar ten leczy rośliny z chorób (np. pasożytów). 1 P. Mi. pozwala uzdrowić rośliny na przestrzeni 10m². Efekt jest stały, choć pasożyty mogą za jakiś czas powrócić.

Odnalezienie Pożywienia

Element: Ziemia;

Dzięki mocy tego czaru można odnaleźć pożywienie w okolicy. Zaklęcie wskazuje kierunek oraz odległość, od najbliższego źródła jadalnych roślin. Zasięg zaklęcia wynosi 1 km na P. Mi.

Odnalezienie Zioła

Element: Ziemia;

Pozwala odnaleźć dane zioło na obszarze działania czaru. Rzucający zaklęcie musi oczywiście uściślić o jaką roślinę mu chodzi. Zaklęcie zadziała pod warunkiem, iż miał ją w rękach chociaż raz w życiu i wie jak wygląda. Efekt wskazuje miejsce wegetacji wszystkich roślin danego gatunku w okolicy, poprzez podanie kierunku i odległości od nich. Czar działa w promieniu 1 Km. Na P. Mi.

Oślepiające Nasionka

Element: Ziemia;

Czar ten pozwala zakląć garść nasion, w taki sposób, iż jeśli zostaną one rzucone komuś w twarz spowodują czasową ślepotę. Trafienie przeciwnika wymaga oczywiście wykonania udanego testu biegłości: Miotane. Ofiara przechodzi test Wyt. Jeśli jest on nieudany, zostaje oślepiona na K6R. Czarownik może zakląć jedną garść nasion na 1 P. Mi.

Roślinna Krew

Element: Ziemia;

Krew czarownika staje się zielona i zmienia swój skład. Czyniąc go całkowicie odpornym na trucizny roślinne i toksyczne efekty ziół. Czar działa 5 minut na P. Mi.

Woń Kwiatów

Element: Wiatr

Czarownik może sprawić, iż on sam lub dotknięty przez niego obiekt zacznie wydzielać cudowny, kwiatny zapach. Rzucający czar może wybrać rodzaj zapachu, jeśli zna roślinę, która go wydaje. Zaklęcie ma efekt głównie zmysłowy i estetyczny – nie wpływa na działania w walce. Niemniej bywa często wykorzystywane w trakcie spotkań towarzyskich. Czar działa 10 minut na P. Mi.

Zielony Dotyk

Element: Ziemia;

Za pomocą tego zaklęcia rzucający może uzdrawiać i wpływać na życie roślin. Jego dotyk przywraca każdej roślinie punkty żywotności. Ponadto, trzymane przez niego rośliny nie zwiędną, lecz będą się rozwijały tak, jakby rosły w ziemi. Jeśli zaklęcie użyte jest do uzdrawiania, może uzdrowić obrażenia równe P. Mi. rzucającego. Jeśli zostanie użyte do podtrzymania życia danej rośliny, będzie działało przez godzinę na 1 P. Mi.

POZIOM II

Animizm Roślinny

Element: Duch;

Czar ten obdarza roślinę zdolnością ruchu. Może ona zginać gałęzie, oplatać pędami, przemieszczać korzenie etc. Czarownik, może w ten sposób zakląć rośliny, aby atakowały jego wrogów. I choć tego typu ataki zadają niewiele obrażeń, są one w stanie unieruchomić przeciwnika, poprzez oplątanie go. Roślina wzmocniona tym zaklęciem będzie atakować żywe istoty w pobliżu, nie skrzywdzi jednak czarującego. Czar pozwala zakląć jeden krzew lub małe drzewo na 1 P. Mi (duże drzewo wymagać będzie 3 P. Mi). Działa 3R na 1 P. Mi.

Drewniana Skóra

Element: Ziemia;

Skóra czarownika pokrywa się grubą, zdrewniałą korą. Nie utrudnia ona ruchów i chroni przed każdym rodzajem obrażeń, niczym magiczny pancerz. Korowa skóra jest totalnie nieskuteczna przeciwko obrażeniom eterycznym i atakom opartym na ogniu. Wartość jej obrony wynosi 1 na 2 P. Mi. Czar działa minutę.

Liana

Element: Ziemia;

Nucąc nad nasionkiem czarownik sprawia, iż wyrasta z niego długa i mocna liana, która w kilka chwil wspina się na wskazaną przez niego przeszkodę lub oplata wybrany element otoczenia. Działa ona niczym bardzo wytrzymała lina, a dodatkowe wyrostki na niej ułatwiają wspinaczkę (+10 do testu Zw.) Liana utrzymuje swoje właściwości przez godzinę na P. Mi.

Liściasta Skóra

Element: Ziemia;

Z ciała czarownika wyrastają liście i pędy, co pozwala mu dość dobrze zamaskować swoją obecność. Otrzymuje on modyfikator +30 do krycia się w każdym zarośniętym roślinnością terenie. Czar utrudnia nieco poruszanie się (-10 do Zw. przy Akrobatyce, Pływaniu, Wspinaczce i Unikach). Działa 10 minut na P. Mi.

Lotosowy Obłok

Element: Wiatr;

Czarownik tworzy sferę silnego kwiatowego zapachu. Zapach ten jest duszący i może uspić istoty znajdujące się w obrębie obłoku (mają one prawa do obronnego testu Odp. Wykonują go co rundę do czasu, aż nie opuszczą chmury) Jest to normalny sen, z którego ofiary obudzą się pod wpływem hałasu, lub gdy zostaną zaatakowane. Jeśli zaklęcie zostanie rzucone na osoby już śpiące, wprowadzi je w głęboki, trudny do przerwania sen (-10 do każdego testu przebudzenia). Sam obłok jest niewidoczny,

utrzymuje się 1R na P. Mi. i ma promień 3 m. Jego zasięg wynosi 10 m. Czar nie działa na koboldy i krasnoludy.

Oczyszczenie Zioła

Element: Woda;

Zaklęcie pozwala oczyścić dane zioło z wszelkich szkodliwych efektów i toksyn. Oddziałuje ono na jedną dawkę ziół na każdy P. Mi. rzucającego. Efekt zaklęcia jest stały.

Poznanie Zioła

Element: Ziemia;

Pozwala rzucającemu rozpoznać wszystkie właściwości danego zioła (pozytywne i negatywne). Informuje ono o tym czy dana roślina jest jadalna, czy posiada jakieś lecznicze lub toksyczne własności, czy ma działanie magiczne. Każdy P. Mi. pozwala uzyskać jedną informację o badanej roślinie.

Przyśpieszenie Wegetacji

Element: Ziemia;

Czar ten rzucony na rośliny przyśpiesza ich cykl życiowy, nakazując im rozwijać się, kwitnąć i owocować. Zmiany, jakie pojawiłyby się w ciągu tygodnia, pojawiają się w minutę. 1 P. Mi. pozwala oddziaływać na rośliny o łącznej masie 1 kg. Zaklęcie działa tak długo, jak czarownik pozostaje skoncentrowany.

Samozżywność

Element: Ziemia;

Rzucający to zaklęcie zyskuje zdolność odżywiania się przez fotosyntezę. Jego skóra staje się zielona. Może on odżywiać się tak, jak czynią to rośliny, potrzebuje do tego jedynie obecności słońca i wody. Każdy P. Mi. pozwala utrzymać ten stan przez kolejną dobę. Kiedy kończy się czas trwania zaklęcia, czarownik nie jest już dłużej w stanie odżywiać się w ten sposób, i musi przejść na normalną dietę.

Sen Roślinny

Element: Ziemia;

Pozwala wprowadzić roślinę w letarg, w którym jej funkcje życiowe zostają zatrzymane. Dzięki temu kwiaty i liście nie zwiędną, owoce nie przejrzeją a zioła nie tracą swych właściwości. Roślina pozostająca w tym stanie nie ma żadnych właściwości, nie można także porozumieć się z jej duchem. Każdy P. Mi. pozwala oddziaływać na rośliny o łącznej masie 1 kg. Efekt czaru utrzymuje się do czasu, gdy rośliny nie zostaną przebudzone lub zniszczone.

POZIOM III

Ciernie

Element: Ziemia;

Czarujący może wystrzelić ze swego ciała ostre ciernie, które zadadzą obrażenia przeciwnikowi. Trafienie wroga wymaga udanego rzutu na biegłość: Miotane. Jeśli powiedzie się on ofiara otrzymuje K4 + P. Mi. obrażeń fizycznych (każda zbroja chroni przed nimi). Ciernie mają zasięg 30 m.

Ożywienie Rośliny

Element: Duch;

Ten potężny czar umożliwia duchowi danej rośliny poruszanie jej ciałem w kontrolowany sposób. Duch widzi i słyszy wszystko co dzieje się w okolicy i może zareagować stosownie do sytuacji. Jeśli jest przyjaźnie nastawiony do czarownika, może np. wspomóc go w walce. Druidzi często wykorzystują to zaklęcie, aby tworzyć ożywione drzewa, które strzegą ich Świętych Miejsc. Czar pozwala zakląć jeden krzew lub małe drzewo na 1 P. Mi (duże drzewo wymagać będzie 3 P. Mi). Działa minutę na 1 P. Mi.

Przebudzenie Zioła

Element: Duch;

Zaklęcie pozwala przebudzić ducha danego zioła, co wzmacnia jego właściwości lecznicze, toksyczne i magiczne. Roślina potraktowana w ten sposób staje się magiczna, efekt jej zaś wzrasta dwukrotnie (przy czym pierwszy pojawia się tuż po zażyciu zioła). Np. zwykła babka leczy 1 obrażenie na dobę. Przebudzona babka uzdrowi jedno obrażenie zaraz po jej użyciu, kolejne zaś w ciągu doby. Duch w roślinie pozostaje przebudzony przez ilość dni, równą P. Mi. rzucającego czar. Po tym czasie zioło rozpada się w proch.

Przejęcie Trucizny

Element: Ziemia;

Kosztując jakąkolwiek truciznę roślinną, czarownik może przejąć jej właściwości. Od tego momentu on sam staje się na nią całkowicie odporny, zaś jego krew i ślina mają takie same toksyczne właściwości jak substancja, którą wypił. Pozwala to użyć ich aby zatruć broń lub pożywienie. Czar działa 10 minut na P. Mi.

Przejsie Przez Dżungle

Element: Ziemia;

Czarownik dzięki temu zaklęciu może przejść bez obaw nawet przez najgęstszy, najbardziej ciernisty lub trujący gąszcz. Rośliny po prostu rozstępują się przed nim i zamykają za nim, maskując jego ślady. Czar działa 10 minut na P. Mi. Za każde 3 P. Mi. czarownik może przeprowadzić ze sobą dodatkowe stworzenie: istotę lub zwierzę.

Przemiana w Drzewo

Element: Ziemia;

Za pomocą tego czaru rzucający jest w stanie zmienić się fizycznie w drzewo. Może wybrać jego rodzaj i gatunek. W czasie przemiany nie jest zdolny do mówienia, poruszania się i rzucania zaklęć, widzi jednak i słyszy wszystko, co dzieje się w okolicy. Rozumie także mowę roślin.

Jeśli czarujący posiada totem roślinny, przemiana w gatunek drzewa, któremu odpowiada jego totem, pozwoli mu korzystać ze wszystkich jego premii.

Zaklęcie trwa godzinę na P. Mi.

Przyśpieszenie Wzrostu

Element: Ziemia;

Czar ten pozwala znacznie przyśpieszyć wzrost roślin. Zmiany, jakie pojawiłyby się w ciągu roku, pojawiają się w 10 sekund. 1 P. Mi. pozwala oddziaływać na rośliny na terenie 5 m². Zaklęcie działa tak długo, jak czarownik pozostaje skoncentrowany.

Roślinna Regeneracja

Element: Ziemia;

Czarownik może leczyć się podobnie, jak czynią to rośliny. Zaklęcie umożliwia mu regenerowanie utraconych punktów żywotności, jeżeli tylko ma dostęp do wody i słońca. W ten sposób można uleczyć 1 obrażenie lekkie za 1 P. Mi., jedno średnie za 2 P. Mi. i jedno ciężkie za 3 P. Mi. Regeneracja trwa 5 minut na każdy wyleczony punkt obrażeń.

Spalenie Tkank

Element: Ogień;

Zaklęcie to pozwala oddziaływać w sposób destruktywny na rośliny, za pomocą energii ognia. Spopiela ono ich tkanki i zmienia je w proch. Każde użycie tego zaklęcia na roślinie zadaje jej K10 + P. Mi. obrażeń od ognia. Działa ono jednakże tylko na florę, nie można za jego pomocą ranić innych istot żywych.

Żywe Drewno

Element: Ziemia

Czarownik może dzięki tej mocy kształtować przedmioty martwe, wykonane z drewna. Musi on jedynie dotykać ich, aby gładząc je nadać im nowy kształt. W ten sposób można wykonywać wiele użytecznych przedmiotów, np.: strzały z gałązek, łuk z drąga, pojemnik na wodę z pniaka. Można też dzięki temu zaklęciu wypaczyć drewniane drzwi. Elfi artyści używają go także często do ozdabiania wykonanych przez siebie przedmiotów: mebli, broni czy budynków. Efekty czaru są stałe. Dzięki 1. P. Mi można wpłynąć na drewno o łącznej masie 0,5 kg.