

# ELEMENTALIZM

## **Element: Wszystkie:**

Szkoła ta znana jest każdej świadomej istocie. Pozwala ona w ograniczony sposób władać energią żywiołu, który patronuje danemu bohaterowi. Proste czary, które składają się na nią mają za zadanie ułatwiać życie, lub też są w stanie tworzyć słabe ochronne efekty. Bohater nigdy nie może uczyć się czarów z innego żywiołu, niż jego Patronat Elementarny. I chociaż może używać ich mocy, jeśli zaklęta jest ona w przedmiotach magicznych, jednak nigdy nie będzie w stanie używać czarostwa tego rodzaju, związanego z przeciwnym mu żywiołem.

Każdy bohater rozpoczynając grę posiada znajomość tej szkoły i jedno, wybrane zaklęcie, odpowiadające jego Patronatowi Elementarnemu. Większość czarów Elementalizmu posiada w nazwie słowo „żywioł”. Wybierając zaklęcia dla postaci, należy zastąpić je nazwą danego żywiołu, który jest związany z tym czarem. Postacie mogą uczyć się nowych zaklęć od duchów elementów, lub innych osób, o tym samym, co one, Patronacie.

## POZIOM I

### *Dech Żywiołu*

**Element:** Ogień, Wiatr, Woda;

Pozwala oddychać bezpiecznie w strefie skażonej przez dany element. Dech Ognia chroni przed każdym rodzajem dymu, zaś wersja tego zaklęcia związana z Wiatrem, ochrania przed każdym rodzajem toksycznego gazu. Dech Wody umożliwia zaś oddychanie pod wodą i chroni istoty dwudyszne przed zatruciem toksynami rozpuszczonymi w niej. Czar działa minutę na 1 P. Mi.

### *Dotyk Żywiołu*

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Zaklęcie wyzwala bojowe efekty elementów, po dotknięciu danego przedmiotu, lub zadaniu przeciwnikowi ciosu nieuzbrojoną dłonią. Z uwagi na Patronat są one następujące:

- Duch – pozwala dotykać i uderzać istoty eteryczne;
- Elektra – wywołuje szok elektryczny (K3R)
- Ogień – podpala materiały łatwopalne (K4 obr.)
- Wiatr – powoduje powiew wiatru uniemożliwiający np. rzucenie nożem.
- Woda – dotyk zamraża wodę w ciele (K3 obr.)
- Ziemia – odrzuca wrogów (1,5 m)

Czar pozwala zadać w kolejnych rundach tyle ciosów wspartych tym efektem, ile P. Mi. posiada czarujący w danym żywiole. Oczywiście, aby efekt zadziałała, czarujący musi najpierw trafić wroga.

### ***Medytacja Żywiolu***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Będąc w kontakcie z danym żywiołem czarujący może odnowić swój poziom Energii. Zaklęcie wymaga zwykle bliskości elementu, w który należy się wpatrywać (np. ogień), lub dotykać go dłonią (np. ziemia). Ponadto element ten musi być naturalnego pochodzenia, a więc w przypadku Medytacji Wody jezioro będzie dobrym obiektem skupienia, sztuczny basen zaś nie. Obiektem skupienia w przypadku Ducha są gwiazdy, zaś w przypadku Elektry może być burza lub urządzenia elektryczne (co jest wyjątkiem od wcześniejszej reguły, dotyczącej naturalnych źródeł). Zaklęcie wymaga całkowitej koncentracji. Czarujący odzyskuje w ciągu minuty 1 punkt Energii, może dzięki temu odzyskać ich tyle, ile wynosi jego P. Mi. Zaklęcie można rzucić tylko raz w ciągu godziny.

### ***Mowa Żywiolu***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Zaklęcie to pozwala porozumiewać się z duchami danego elementu. Czarujący jest przez nie rozumiany i rozumie co mówią one same. Nie może zmusić ich do posłuszeństwa, ale może próbować dogadać się z nimi, lub wpłynąć na nie poprzez interakcje społeczne. Czar działa minutę na P. Mi.

### ***Odporność Żywiolowa***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

To proste zaklęcie ochronne osłania czarującego przed obrażeniami elementarnymi, właściwymi danemu elementowi. Ochrona taka wynosi 1 na P. Mi. i trwa przez trzy rundy.

### ***Ośłona przed Deszczem/Wiatrem***

**Element:** Wiatr, Woda;

Zaklęcie to chroni postać przed nieprzyjemnymi efektami niepogody: odpowiednio deszczem lub wiatrem naturalnego pochodzenia. Dzięki temu bohater nie odczuwa negatywnych skutków złej aury (nie musi testować Odporności przeciwko chorobom, nie liczą mu się też negatywne modyfikatory do działania). Czar działa 10 minut na P. Mi.

### ***Wykrycie Krewniaków***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czar pozwala wykryć istoty o tym samym Patronacie, który posiada czarujący. Będzie on znał ich lokalizację i dystans, który je od niego dzieli. Zasięg zaklęcia wynosi 10 m. na 1 P. Mi.

### *Wykrycie Żywiotu*

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala wykryć obecność danego żywiołu (np. wody na pustyni, linii brzegowej na morzu, przejścia w skale etc.). Rzucający czar będzie świadom kierunku, w którym znajduje się poszukiwany żywioł, oraz własnej odległości od niego. Będzie także wiedział, czy źródło żywiołu jest duże (np. jezioro) czy małe (np. strumień), choć nie będzie znał dokładnie jego rodzaju. Zasięg zaklęcia wynosi 1 km na 1 P. Mi.

### *Znak Żywiotu*

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala wykreślić mistyczny znak, który przez kilka chwil będzie lśnił magicznym światłem o barwie danego elementu. Czar ten pozwala na magiczną symulację aktywności danego żywiołu, może być on więc rodzajem klucza do Miejsc Mocy. Wykrywa także magię danego elementu w okolicy (znak rozjarza się wtedy na moment bardzo silnym blaskiem). Zasięg czaru wynosi 1 m. na P. Mi.

### *Tylko dla Nawii*

#### *Wyczucie Ścieżek*

**Element:** Duch, Elektra

Pozwala istotcie astralnej wykryć obecność Nici w okolicy, co chroni ją przed zagubieniem się w astralu. Czar działa na obszarze 10 m. średnicy każdy P.Mi. zwiększa jego zasięg o 1 metr. Zaklęcie pozostaje aktywne dopóki czarujący zachowuje koncentrację, nie może jednak w tym czasie rzucać czarów, walczyć ani robić nic bardziej złożonego od powolnego spaceru.

## POZIOM II

### ***Błogosławieństwo Żywiolu***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala uzyskać premię wysokości +10 do danego współczynnika, związanego z mocą Elementu. Czarujący decyduje jaki atrybut chce podnieść przed rzuceniem zaklęcia. Czar działa 1R na P. Mi.

### ***Esencja Żywiolu***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czarownik potrafi przemienić pewną ilość zwykłego żywiolu w jego czystą magiczną esencję. Przyjmuje ona postać kuli światła, o barwie danego Elementu. Może być wykorzystana do tworzenia przedmiotów magicznych. Jeśli zostanie połknięta zapewnia premię +3 do P. Mi. właściwego sobie elementu. Można przyjąć tylko jedną Esencję na raz, a uzyskana w ten sposób premia trwa przez minutę. Esencja zachowuje swą naturę przez godzinę na P. Mi. rzucającego, w tym czasie powinna być wykorzystana, w przeciwnym razie powróci do poprzedniego, niemagicznego stanu. Jedna osoba może stworzyć tyle esencji ile wynosi jej P. M. dziennie.

### ***Krąg Ochrony przed Żywiołem***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Działa podobnie do Odporności Żywiolowej, jednak zaklęcie to może objąć teren o promieniu 3 m. na 1. P. Mi. rzucającego. Wymaga to wykreślenia na ziemi kręgu ochronnego (węglem, kredą lub ostrzem). W czasie jego trwania wszystkie osoby i przedmioty w kręgu chronione są przed działaniem danego elementu. Czar działa pięć minut na P. Mi.

### ***Kształtowanie Żywiolu***

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala kierować danym elementem, aby nadać mu pożądany kształt. Za pomocą tego zaklęcia można np. zbudować filar z płomienia lub stworzyć postać z wody. Zaklęcie pozwala w ten sposób ukształtować 1 m<sup>3</sup> substancji żywiolu na 1. P. Mi. Efekt zaklęcia utrzymuje się tak długo, jak długo czarujący pozostanie na nim całkowicie skoncentrowany.

### ***Oczyszczenie Żywiolu***

**Element:** Duch, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala oczyścić pewną ilość danego żywiolu z każdego rodzaju skażenia czy toksyn, jakie się w nim znajdują. Dzięki temu zaklęciu można np. przemienić słoną wodę w słodką, czy też usunąć skażenie z przedmiotu magicznego. Czar pozwala oczyścić 1 m<sup>3</sup> substancji żywiolu na 1. P. Mi. Efekt jest trwały.

### **Stworzenie Żywiotu**

**Element:** Elektra, Ogień;

Zakłęcie pozwala stworzyć niewielką ilość danego żywiotu, która pojawia się w dłoni rzucającego. Nie czyni mu ona krzywdy, jest także zbyt mała, aby zadać komuś obrażenia, jednak umożliwia:

- Ogień – oświetlenie danego terenu (z siłą światła świecy), podgrzanie czegoś, lub podpalenie substancji łatwopalnej;
- Elektra – oświetlenie danego terenu, naładowanie baterii lub zasilenie jednego urządzenia elektrycznego średnich rozmiarów.

Wyczarowany element działa minutę na P. Mi. rzucającego.

### **Tarcza Żywiotu**

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czar pozwala utworzyć wkoło siebie tarczę z mocy danego żywiotu. Działa ona podobnie do Zdolności Władania Energią Aura (na St. 1). Trwa przez 6R.

### **Wzrok Żywiotu**

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala widzieć poprzez dany żywiot (nawet jeśli ma solidność skały lub lodu), oraz wszelkie zanieczyszczenia w nim obecne (np. mgłę, dym). Dzięki niemu można ujrzeć rzeczy ukryte: np. złoża metali w ziemi, zatopione okręty w wodzie czy pieczary w lodowcu. Czar działa minutę na P. Mi. rzucającego.

## POZIOM III

### *Bariera Żywiotu*

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czarownik może stworzyć magiczną barierę z mocy żywiołów, która będzie chroniła go przed atakami opartymi o przeciwny element. Stworzenie bariery wymaga wyrysowania na ziemi linii lub kręgu. Każde zaklęcie elementarne przeciwnego charakteru, przechodząc przez nią jest osłabiane o 2 punkty obrażeń na 1 P. Mi. Wyrysowana linia może mieć długość 3 m + 1 na P. Mi. Czar działa przez pięć minut.

### *Ciało Żywiotu*

**Element:** Duch, Wiatr;

Przez bardzo krótką chwilę czarownik może przemienić swoje ciało w formę elementarną. Pozwala mu to na wykorzystanie pewnych specjalnych zdolności, a także czyni go całkowicie odpornym na wiele czynników (np. obrażenia od własnego elementu, broń niemagiczną, upadki etc). Poszczególne żywioły zapewniają:

- Duch – eteryczność, która pozwala przenikać przez obiekty niemagiczne;
- Wiatr – postać gazowa, niewidzialność i możliwość lotu ( z prędkością biegu);

Przemiana trwa trzy rundy i wymaga całkowitego skupienia.

Czar działa 1R na P. Mi.

### *Kontrola Żywiotu*

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czarownik może kontrolować własności fizyczne żywiołu i zmieniać je wedle woli. Cel jego zaklęcia musi znajdować się w odległości nie większej niż 10 m. Rzucający czar może władać:

- Duch – siłą pól magnetycznych;
- Elektra – natężeniem i napięciem prądu;
- Ogień – temperaturą płomienia;
- Wiatr – prędkością wiatru, stanami skupienia gazów;
- Woda – stanami skupienia wody;
- Ziemia – twardością kamieni i stopniem ich erozji;

Efekty czaru są stałe i zależne od ilości P. Mi. Małe zmiany wymagają zaledwie 1-2 P. Mi. (np.. ochłodzenie wody) większe około 5 (np. zamrożenie wody), większa ich ilość pozwala czynić gazy ciekłymi, czy też zmieniać skały w piasek. W ten sposób można oddziaływać jedynie na niemagiczne żywioły.

### *Kreacja Żywiotu*

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Pozwala stworzyć dużą ilość danego żywiołu. Pojawia się on w wybranym miejscu, nie dalej jednak niż 10 m. od rzucającego czar. W ten sposób można stworzyć 1 m<sup>3</sup> substancji żywiołu na 1. P. Mi. Efekt jest trwały, choć niektóre żywioły (np. ogień czy

elektra) potrzebowały będą odpowiednich warunków, aby nie zniknąć po chwili (np. ogień potrzebuje paliwa, a elektra przewodników). Żywioł stworzony w ten sposób jest niemagiczny. Czar ten rzucony wraz z Kształtowaniem Żywiołu, pozwala tworzyć różnego rodzaju struktury i formy.

### **Krew Żywiołu**

**Element:** Elektra, Ogień, Woda, Ziemia;

Jeśli czarownik przeleje krew lub zostanie zraniony, zmienia się ona w energię danego elementu. Jest to bardzo niebezpieczne dla istot raniących go, bowiem każda rana zadana mu powoduje K4 + P. Mi. obrażeń u agresora. Są to oczywiście obrażenia elementarne (w przypadku Ziemi od kwasu).

Czar działa 1 R na P. Mi.

### **Niewrażliwość na Żywioł**

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Rzucający staje się, przez krótki czas, całkowicie odporny na działanie elementu swego Patronatu. Czar chroni go przed wszystkimi, niemagicznymi obrażeniami tego rodzaju. Działa minutę na 1 P. Mi.

### **Wezwanie Elementa Żywiołu**

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czarownik może przyzwać ducha żywiołu, odpowiadającego jego patronatowi. Duch przybędzie do niego życzliwie usposobiony i może go wspomóc, jeśli zostanie do tego przekonany. Zakłęcie nie pozwala mu rozkazywać ani go uwięzić. Wymaga wyrysowania kręgu ewokacyjnego na ziemi i symbolu danego elementu. Moc ducha zależna jest od P. Mi. czarującego.

### **Zakłęcie Żywiołu**

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czar ten przywołuje słabsze, magiczne efekty danego żywiołu:

- Duch – Iluzyjna zmiana własnego wyglądu;
- Elektra – Przyśpieszenie;
- Ogień – Szał bojowy;
- Wiatr – Niewidzialność;
- Woda – Uzdrawienie;
- Ziemia – Kamienna Skóra;

Moc zakłęcia zależna jest od P. Mi. Każde z nich (poza Uzdrawieniem, którego efekt jest stały) trwa 1R na 1 P. Mi. Czarownik może je rzucić tylko na siebie (oprócz Uzdrawienia, które może rzucić na każdego, kogo dotknie);

### **Zniszczenie Żywności**

**Element:** Duch, Elektra, Ogień, Wiatr, Woda, Ziemia;

Czar ten pozwala zniszczyć całkowicie pewną ilość substancji danego żywności, niemagicznego pochodzenia (np. skalną ścianę, pożar etc). Po użyciu zaklęcia znika ona natychmiast. W ten sposób można zdeintegrować 1 m<sup>3</sup> substancji żywności na 1. P. Mi. Efekt jest trwały.