

MISTYCYZM CAERBANNOG

WSTĘP	3
UMIĘTNOŚCI	4
UMIĘTNOŚCI MISTYCZNE	4
TŁA	5
Mistyk	5
CECHY SZCZEGÓLNE	6
Hermetyzm	6
Szamanizm	7
MISTYCYZM	8
PRAKTYKOWANIE MISTYCYZMU	9
SZTUCZKI	9
ZAKŁĘCIA	9
RYTUAŁY	10
MECHANIKA ZAKŁĘĆ	10
PROCES RZUCANIA ZAKŁĘCIA	10
INTENCJE ZAKŁĘCIA	11
DOSTĘPNE KRĘGI I RUNY	13
CZAS TRWANIA ZAKŁĘCIA	13
EFEKTY ZAKŁĘCIA	13
ŁĄCZENIE EFEKTÓW ZAKŁĘĆ	14
CEL ZAKŁĘCIA	14
POSTRZEGANIE CELU	14
ZASIĘG ZAKŁĘCIA	15
TEST ZAKŁĘCIA	15
KONSEKWENCJE ZAKŁĘCIA	16
KONCENTRACJA	16
AFEKT	17
ODMĘT	19
AMULET MELEH	20
SPLOT	21
METODY METAMAGICZNE	21
FETYSZE	22
INKANTACJE	22
KATALIZATORY	22
KOMPONENTY	23
KOOPERACJA	23
OFIARY	24
SYMBOLE	24
WPLATANIE ROZMACHU	25
CZYNNIKI METAMAGICZNE	25
EMOCJE MAGA	25

KONTEKST HISTORYCZNY	26
OKOLICZNE WIERZENIA	26
SKUPISKA LETHERU	26
LOKALNE UWARUNKOWANIA	26
MISTYCZNE KRĘGI	27
KRĘGI I RUNY	27
KRĄG CIAŁA	29
SZTUCZKI KRĘGU CIAŁA	29
RUNA MUTACJI	29
RUNA POWŁOKI	29
RUNA SPRAWNOŚCI	30
KRĄG ENERGII	30
SZTUCZKI KRĘGU ENERGII	31
RUNA BŁYSKU	31
RUNA NIEBIOŚ	31
RUNA ŻYWIOŁÓW	32
KRĄG ETERU	32
SZTUCZKI KRĘGU ETERU	32
RUNA HUKU	32
RUNA TELEKINEZY	33
RUNA WIAZAŃ	34
KRĄG MATERII	34
SZTUCZKI KRĘGU MATERII	34
RUNA FORMY	35
RUNA RDZENIA	35
RUNA TRANSMUTACJI	36
KRĄG UMYŚŁU	36
SZTUCZKI KRĘGU UMYŚŁU	37
RUNA KRZYKU	37
RUNA ROZKAZU	37
RUNA SZEPTU	38
KRĄG WIZJI	38
SZTUCZKI KRĘGU WIZJI	39
RUNA OPOWIEŚCI	39
RUNA WRÓŻENIA	40
RUNA ZMYŚŁÓW	40
KRĄG ŻYCIA	41
SZTUCZKI KRĘGU ŻYCIA	41
RUNA INSTYNKTU	41
RUNA POWOŁANIA	42
RUNA ZDROWIA	42

WSTĘP

Drogi czytelniku, graczu, mistrzu gry, uczestniku obozu. Oto przed tobą wersja beta nowej odsłony zasad magii w Systemie Caerbannog. Celem tych zasad jest uproszczenie działania magii, ale przede wszystkim uczynienie jej bardziej tajemniczej, uznaniowej i uniwersalnej. **Jeśli nie masz czasu albo ochoty czytać całego tekstu, najważniejsze zmiany znajdują się na stronach 8-20 i opisują zmiany w zasadach rzucania zaklęć.**

Porzuciliśmy próbę szczegółowego rozpisywania wszystkich efektów Kręgów i Run, na rzecz ogólnego określenia, co czego służą. Teraz magia polega na określeniu intencji stojącej za zaklęciem. To, jak bardzo uda się tę intencję wcielić w życie, jak zwykle wynika z testu zaklęcia i osiągniętego poziomu sukcesów.

Wraz ze zmienionymi zasadami magii i opisami kręgów magicznych, mamy też dla Ciebie nowe Tło, zastępujące Adepta - Mistyka, które pozwala każdej posiadającej je postaci rzucać proste zaklęcia. Przerobiliśmy także podstawowe cechy szczególne nakierowujące postać na karierę szaman lub maga hermetycznego. Część starszych zasad, głównie w odniesieniu do herosów czy cechy rozwijające magię mogą nie być już kompatybilne z poniższymi zasadami.

Z pewnością w tych zasadach znajdzie się trochę nieścisłości i literówek. Cały czas pracujemy nad ostateczną wersją tego tekstu. Chcieliśmy się nim jednak podzielić jak najszybciej to możliwe, aby można było z nich korzystać już teraz, i abyśmy mogli zacząć otrzymywać od Was informację zwrotną.

Dajcie nam znać, co sądzicie o poniższych zmianach. Jeśli będziecie ich używać na obozie, pytania na ten temat pojawią się w ankiecie na koniec turnusu.

A tymczasem życzymy Wam sesji pełnych magii!

Jakub "Dragon" Łapot i Maciej "Kościej" Janik

UMIEJĘTNOŚCI

Z listy umiejętności usunięte zostają Mistycyzm i Walka Mistyczna. Zamiast tego, każdy Krąg magii staje się osobną umiejętnością, należącą do swojej odrębnej kategorii, umożliwiającą posiadanie bonusu do tychże umiejętności:

Kategoria Umiejętności Mistycznych:

- Krąg Ciała
- Krąg Energii
- Krąg Eteru
- Krąg Materii
- Krąg Umysłu
- Krąg Wizji
- Krąg Życia

UMIEJĘTNOŚCI MISTYCZNE

Umiejętności mistyczne reprezentują stopień zgłębienia poszczególnych Kręgów mocy używanych do rzucania czarów - zaklęć i rytuałów. Pierwsze trzy poziomy umiejętności mistycznych reprezentują liczbę run znanych w obrębie danego Kręgu - zyskując każdy kolejny poziom, mistyk poznaje tajniki nowej runy, w dowolnej kolejności.

Testy zaklęć różnią się od innych testów umiejętności. Każda kostka użyta w teście może pochodzić z innej umiejętności mistycznej, w zależności od kompozycji Kręgów użytych w zaklęciu.

Umiejętnościom mistycznym poziomy przydzielać można tylko, jeśli zdolność lub odpowiednia zasada to umożliwia (na przykład Tło Mistyk, lub Cechy Szczególne Hermetyzm i Szamanizm).

Mistyk

Wyznajesz dogmaty Nieśmiertelnego na tyle gorliwie i konsekwentnie, że darzy cię on zaufaniem. Dopuszcza cię do tajemnic mistycznej wiedzy i możliwości, jakie nadnaturalne moce mogą zapewnić śmiertelnikom. Jest to zaledwie załóżek prawdziwej potęgi, wciąż wymagającej uzupełnienia doświadczeniem i praktyką. Dla niektórych ten pierwszy krok będzie wystarczający, dla innych to początek mistycznej kariery.

Zyskujesz:

- **Umiejętności:** Zwiększ o 1 poziom Wiedzę Mistyczną. Zyskujesz możliwość wydania po jednym punkcie umiejętności w dwóch wybranych Kręgach magii podczas tworzenia. Możesz też wydawać punkty umiejętności na potrzeby tych Kręgów podczas rozwoju postaci. Wybrane Kręgi muszą korespondować z domeną twojego patrona określonego w zdolności Mistyczna Więź.
- **Zasoby Społeczne:** -
- **Mistyczna Więź:** Określ swojego mistycznego patrona - Nieśmiertelnego będącego źródłem twojej mocy. Musisz go wyznawać, przestrzegać jego dogmatów i szanować jego domenę oraz współwyznawców - inaczej ryzykujesz utratę Daru Mocy.
- **Dar Mocy:** Zyskujesz możliwość rzucania zaklęć za pośrednictwem znanych Ci Run, korzystając z zasad dla szamanów.

Cele proste (przykładowe):

- Skutecznie wykorzystaj swoją mistyczną wiedzę i moce w praktyce.
- Uzyskaj nowych popleczników dla swojej sprawy.
- Zwiększ kult patrona, pozyskując dla niego nowych wyznawców.
- Wejdź w posiadanie rzadkiej, mistycznej tajemnicy lub przedmiotu.
- Poświęć coś dla swojego patrona.
- Pozyskaj tajemną wiedzę na temat swojego patrona.

Cele złożone (przykładowe):

- Wykonaj misję dla swego patrona.
- Wesprzyj innego mistyka i pomóż mu zrealizować wielkie dzieło, zgodne z dogmatami twojego patrona.
- Wejdź w posiadanie potężnego, mistycznego artefaktu.

Awans: Jeśli posiadasz w sumie trzy dowolne mistyczne lub mentalne Cechy Szczególne, zyskujesz automatycznie:

- **Mistyczny Talent:** Raz na Odpoczynek możesz przerzucić dowolny test Zaklęć.
- **Determinacja:** Zwiększ swoją maksymalną Determinację o 1.
- **Zasoby Społeczne:** Zwiększ Przysługi o 1 i Kontakty o 1.

CECHY SZCZEGÓLNE

Hermetyzm

Wymagania: brak Mistycznej Więzi z Nieśmiertelnym innym niż Paltir.

Jesteś wyznawcą Paltira, który opanował swój Dar Mocy do tego stopnia, aby móc tytułować się magiem hermetycznym. Możesz być potomkiem Dworu Prawa z Aretaiu, który zatracił możliwość przeprowadzania rytuałów i ryzyko zachorowania na sakpatę, ale zyskał od swego boga-patrona znacznie cenniejszy dar magii hermetycznej. Alternatywnie możesz być honorowym lub adoptowanym członkiem społeczności Medean, którzy widząc zaufanie, jakim darzy Cię Paltir, dopuścili Cię do tajemnic swojej magii, a być może nawet przyjęli w szeregi jednego z talmidiańskich zakonów magii. Twoja magia działa nieco inaczej od szamańskiej i zamiast Afektem, ryzykujesz generowaniem Odmętu. Zyskujesz następujące korzyści:

- **Umiejętności:** Zwiększ o 1 poziom dwa dowolne Kręgi magii. Zyskujesz możliwość wydawania podczas rozwoju postaci punktów umiejętności w Kręgach magii.
- **Bonus do kategorii umiejętności:** Zwiększ o 1 bonus do kategorii Kręgów magii.
- **Obrony:** Zwiększ o 1 poziom Koncentrację.
- **Mistyczna Więź z Paltirem:** Twoim mistycznym patronem, Nieśmiertelnym, któremu służyysz, jest Paltir. Jest on źródłem twojej mocy. Musisz go wyznawać, przestrzegać jego dogmatów i szanować jego domenę oraz współwyznawców - inaczej ryzykujesz utratę Daru Mocy.
- **Magia Hermetyczna:** Zyskujesz możliwość rzucania zaklęć za pośrednictwem znanych Ci Run, korzystając z zasad hermetyzmu. Nie możesz już rzucać zaklęć z zasadami dla szamanów, co oznacza, że zamiast Afektu, gromadzisz teraz Odmęt. Cały posiadany aktualnie Afekt zmienia się w Odmęt.
- **Amulet Meleh:** Zyskujesz swój własny Kamień Ścieżki przeciętnej jakości. Pomaga on radzić sobie z Odmętem. Zasady działania amuletu opisane są w rozdziale Zasady Magii.

Rozwój:

- **Splot (Inkantacje):** Zyskujesz możliwość korzystania z metody metamagicznej Inkantacji na potrzeby rzucania zaklęć.
- **Splot (Wplatanie Rozmachu):** Zyskujesz możliwość korzystania z metody metamagicznej Wplatania Rozmachu na potrzeby rzucania zaklęć.

Awans:

- **Wprawny Mag:** Zwiększ o 1 poziom jeden dowolny Krąg magii.
- **Zasoby Społeczne:** Zwiększ Kontakty o 1.
- **Determinacja:** Zwiększ swoją maksymalną Determinację o 1.

Szamanizm

Wymagania: brak Mistycznej Więzi z Paltirem.

Jesteś szamanem, wyznawcą Nieśmiertelnego, który obdarował Cię mocą, by szerzyć jego domenę. Mimo że należysz do grona najpowszechniejszych użytkowników magii w świecie Caerbannog, twoja kariera może być samotna - możesz przykładowo być jedynym szamanem twojego boga, który jest zbyt słaby, by obdarować swoją mocą większą liczbę wyznawców. Co więcej, korzystanie z nich ma swoją cenę. Twój śmiertelny, ludzki umysł nie radzi sobie z emocjami wzbudzonymi przez mistyczną energię, która przez ciebie przepływa. Powodują one Afekt, który może wpłynąć na twoje zachowanie, a nawet doprowadzić do twojej śmierci.

Zyskujesz:

- **Umiejętności:** Zwiększ o 1 poziom dwa dowolne Kręgi magii. Zyskujesz możliwość wydawania podczas rozwoju postaci punktów umiejętności w tych Kręgach magii.
- **Bonus do kategorii umiejętności:** Zwiększ o 1 bonus do dowolnej kategorii umiejętności.
- **Obrony:** Zwiększ o 1 poziom dowolną obronę mentalną.
- **Mistyczna Więź:** Określ swojego mistycznego patrona, innego niż Paltira, czyli Nieśmiertelnego będącego źródłem twojej mocy. Musisz go wyznawać, przestrzegać jego dogmatów i szanować jego domenę oraz współwyznawców - inaczej ryzykujesz utratę Daru Mocy.
- **Magia Szamańska:** Zyskujesz możliwość rzucania zaklęć, korzystając z magii szamańskiej. Poznajesz 2 Kręgi magii, jeden wynikający z domeny twojego boga-patrona, a jedną wybraną samodzielnie. Z pomocą ich efektów możesz rzucać zaklęcia szamańskie.

Rozwój:

- **Splot (Wplatanie Rozmachu):** Zyskujesz możliwość korzystania z metody metamagicznej Wplatania Rozmachu na potrzeby rzucania zaklęć.
- **Splot (dowolna metoda):** Zyskujesz możliwość korzystania z dowolnej wybranej metody metamagicznej na potrzeby rzucania zaklęć.

Awans:

- **Wierny Szaman:** Zwiększ o 1 poziom jeden dowolny Krąg magii.
- **Wytrzymałość:** Zwiększ swoją maksymalną Wytrzymałość o 1.

MISTYCYZM

Wyznający Trójkę Connriachtcki druid zmieniający się w półzwierzęce monstrum, apolitański Heros tkający ze świetlistych nici wzmagający odwagę sztandar, czy pogrążony w rozpacz Koszmar przywołujący ponure sługi - wszyscy oni posługują się mistycyzmem. Niezwykłą zdolnością, którą dysponują nieliczni, pozwalającą niemal samą siłą woli powołać do istnienia nadnaturalne cuda i dziwy. Moc, która za tym stoi, mieszkańcy świata Caerbannog znają pod dwiema postaciami; Czerni i Magii.

Magia i Czerń są dwiema stronami tej samej monety. Reprezentacjami mocy, która, jak twierdzą mędrcy i starożytne księgi, naraz spaja i porusza cały świat. Magia, akademicko nazywana Letherem, jest znana i rozumiana lepiej. To moc stojąca za Nieśmiertelnymi oraz ich sługami, faktyczne spoiwo świata, naginające, ale nigdy niełamające jego reguł. Nie ma wielkiej różnicy między ogniem przywołanym magicznie a tym wykrzesanym krzesiwem. Inaczej sprawa ma się z Czernią.

Osobliwość, Przekleństwo, Aletheum, Czerń - fenomen ten nazywany jest różnorako. Jego podstawową cechą jest niestabilność i nieprzewidywalność. Przywołując poprzedni przykład, ogień przywołany z użyciem Aletheum może zabierać ciepło, lecz równie prawdopodobne jest, że będzie je dawał. Może też nie wpływać w żaden sposób na temperaturę, a miast tego jedynie roztaczać dziwaczne światło, zapach i dźwięk. Aletheum nie daje się też zaklasyfikować, jest niezmiennie dzikie, nieprzewidywalne i indywidualne. Nie istnieje żaden systematyczny sposób jego poznania. Nazwa Czerń bierze się stąd, że obiekty dotknięte Aletheum często zmieniają swoje fizyczne właściwości, przykładowo tracąc zdolność odbijania światła.

Istnienie Czerni jest zagadką i wyzwaniem. Jest to bowiem wyczuwalnie ta sama moc, będąca jednak czymś zupełnie nieznanym i nieokiełznanym. Przez setki lat nie brak było badaczy, magów, ale i mistycznych istot, które próbowały zgłębić ową tajemnicę. Zrozumieć pokrętne zasady działania, odkryć sposoby na zerwanie magicznych reguł. Twierdzi się, że stąd właśnie wzięły się Koszmary, potężne byty nawiedzające krainy Caerbannog, które władają Czernią, siejąc strach i spustoszenie.

Lether i Aletheum reagują na siebie. Reakcja ta przebiega na różne sposoby, choć najczęściej polega na intensyfikacji zjawisk lub cech dotkniętych obiektów. Może to oznaczać, że postrzegane kolory staną się bardziej nasycone lub że odczuwany zapach, albo słyszany dźwięk przybierze na intensywności. Co więcej, gdy Lether lub Aletheum kumulują się w jakimś miejscu, punkcie czy osobie, ludzie podskórnie wyczuwają to nagromadzenie potencjału. Osoby, które miały możliwość doznania obu tych zjawisk utrzymują, że są w stanie je rozróżnić, a także, że z czasem uczą się wyczuwać przepływy w coraz mniejszych dawkach.

PRAKTYKOWANIE MISTYCYZMU

Korzystanie z mistycznych mocy polega na rzucaniu czarów. Czary to zbiór efektów modyfikujących rzeczywistość według zdolności i siły woli czarującego, wbrew naturalnemu oporowi wszechświata. Wyłącznie od wyobraźni mistyka zależy, jak wykorzysta swoje możliwości - czary mogą być bezpośrednie i niszczycielskie, lub subtelne i pomocne. Wszystkie rzucane są według podobnego schematu - czarujący musi określić z jakiego rodzaju mocy korzysta, a następnie zgromadzić jej dostatecznie dużo, aby przewyciężyła ona inercję rzeczywistości.

Moce magii i czarni dzielą się na Kręgi, które można traktować niczym odrębne szkoły magii. Czarujący potrafią z reguły korzystać tylko z jednego lub najwyżej kilku Kręgów naraz. To, które Kręgi dana istota opanowała w stopniu dostatecznym, aby rzucać powiązanie z nimi zaklęcia wynika zazwyczaj z tradycji, osobistych preferencji i specjalizacji. Czarujący boskiej proweniencji będą też ograniczeni domenami, które reprezentują.

Efekty różnych Kręgów można ze sobą dowolnie łączyć i mieszać, tworząc w ten sposób unikatowe kombinacje. Pozwala to zdziałać o wiele więcej, niż jakikolwiek pojedynczy Krąg jest w stanie umożliwić samodzielnie. Przekłada się to też na specjalne zasady testów zaklęć, opisane poniżej.

Mistycy świata Caerbannog rozpowszechnili trzy najpopularniejsze metody czynienia magii - są to Sztuczki, Zaklęcia i Rytuały. Poniżej znajduje się ich krótkie podsumowanie, wskazujące najważniejsze różnice, a zasady rzucania zaklęć i rytuałów są opisane dokładnie w dalszej części rozdziału.

SZTUCZKI

Sztuczki to zaklęcia tak proste i rutynowe że nie powodują żadnego ryzyka dla czarującego. Służą realizacji fantazji bycia mistykiem za pomocą prezentacji drobnych efektów magicznych, na przykład ułatwiając magowi proste życiowe czynności jak zapalanie świeczek bez użycia zapalek i przewracanie stron księgi bez użycia rąk. Powinny być wykorzystywane głównie w celu budowania klimatu na sesji. Możliwość korzystania ze Sztuczek wymaga opanowania co najmniej jednej Runy w danym Kręgu. Zapewnia to możliwość realizowania Sztuczek zawierających efekty pasujące do całego Kręgu.

Główną zaletą Sztuczek jest to, że nie wymagają testu, po prostu dzieją się, kiedy mag tego chce, o ile ma możliwość swobodnego ich rzucenia. Głównym ograniczeniem Sztuczek jest to, że nie mogą wpływać na statystyki postaci ani nakładać stanów. Nie są też w stanie modyfikować innych testów. Nie mają więc żadnego zastosowania bojowego i nie da się ich w żaden sposób wykorzystać do złamania praw fizyki bądź ekonomii świata.

- Nie wymagają testu do rzucenia.
- Nie wpływają na statystyki, stany, ani inne testy.
- Powodują drobne efekty, głównie o estetycznych konsekwencjach.

ZAKLĘCIA

Zaklęcia powodują realne konsekwencje oraz wymagają wykonania specjalnego testu Zaklęcia, aby je rzucić. Są na tyle rutynowe, że większość wyszkolonych użytkowników danego Kręgu nie powinno mieć większych trudności z częstym wcielaniem ich w życie. Jednak rzucanie zaklęć wiąże się dla wielu magów z pewnym ryzykiem, na przykład w postaci

akumulacji Odmętu. Mogą zawierać efekty pozwalające na przykład bezpośrednio wpływać na statystyki istot takie jak Zdrowie, oraz nakładać na nie różne stany czy modyfikować inne testy, zapewniając w nich utrudnienie lub ułatwienie.

- Wymagają do rzucenia testu o Trudności ustalonej przez mistrza gry lub spornego, jeśli wymierzone są w cel, który może się bronić.
- Mogą niemal dowolnie wpływać na rzeczywistość, ale ich skala oddziaływania jest ograniczona.
- Możliwości Zaklęć mogą być dodatkowo modyfikowane poprzez Splot.

RYTUAŁY

Rytuały to złożone zaklęcia o wyjątkowej potędze. Wymagają znacznych ilości czasu, środków oraz poświęcenia ofiar, które dostarczają mocy potrzebnej do zasilenia zaklęcia. W zamian za poniesiony wysiłek pozwalają manifestować potężne efekty o długim, niekiedy permanentnym działaniu. Rytuały mogą też zostać zawieszone w nieaktywnym stanie do momentu wyzwolenia ich określonym wcześniej warunkiem, co pozwala na wykorzystanie ich potężnych efektów w sytuacjach bojowych mimo ich długiego czasu przygotowania.

- Wymagają przeprowadzenia wyzwania do rzucenia.
- Mogą niemal dowolnie wpływać na rzeczywistość, a ich potęga zależy wyłącznie od zasobów i czasu dostępnego rytualiście.

MECHANIKA ZAKLĘĆ

Rozdział ten opisuje proces wcielania magii w życie za pomocą zaklęć rzucanych przez mistyków.

PROCES RZUCANIA ZAKLĘCIA

Proces rzucania zaklęcia składa się z trzech etapów:

1. **Intencja Zaklęcia** - pozwala ustalić, co zaklęcie ma spowodować i w jaki sposób;
2. **Test Zaklęcia** - ustala, czy zaklęcie udało się rzucić, czy nie;
3. **Konsekwencje Zaklęcia** - wcielone w życie zostają efekty narracyjne i mechaniczne udanie rzuconego zaklęcia.

Intencje Zaklęcia, ustalane przez mistyka w momencie jego rzucenia, to etap najważniejszy. Od intencji zależą wszystkie kluczowe parametry zaklęcia, takie jak jego długość trwania, zasięg, zakres celów i przede wszystkim efekty, czyli Konsekwencje Zaklęcia. Dodatkowo, na etapie ustalania intencji mistyk może wzmocnić swoją magię korzystając ze Splotu, czyli możliwości modyfikacji i wzmacniania rzucanych zaklęć.

Test Zaklęcia determinuje, czy intencje przerodzą się w realne konsekwencje, czy może próba nagięcia rzeczywistości do swojej woli spali na panewce. Polega on na zgromadzeniu niezbędnej ilości mocy Letheru czy Aletheum, aby zasilić dany czar. Test ten działa na nieco innych zasadach, niż testy umiejętności. Kostki użyte do rzutu wynikają z poziomu opanowania przez mistyka Kręgów magii użytych w zaklęciu.

Konsekwencje Zaklęcia wejdą w życie kiedy zaklęcie zostanie z powodzeniem rzucone, czyli jeśli mistyk uzyska przynajmniej jeden sukces w teście. Jednak tak jak w

przypadku innych testów, spektakularność tych konsekwencji wynikać będzie z uzyskanego poziomu sukcesu. Niemniej nawet jeden sukces powoduje zaistnienie wszystkich efektów zamierzonych przez mistyka. Dodatkową konsekwencją rzucania zaklęcia długotrwałego będzie też konieczność koncentracji na jego utrzymaniu. Z kolei nieudany test dowolnego zaklęcia dla większości mistyków będzie wiązał się z negatywnymi konsekwencjami, na przykład Odmętem czy Afektem.

Każdy etap procesu rzucania zaklęcia opisany jest szczegółowo poniżej.

INTENCJE ZAKLĘCIA

Pierwszym krokiem do rzucenia zaklęcia jest ustalenie, w jaki sposób to zaklęcie ma zadziałać. Innymi słowy chodzi o wymyślenie i zaprojektowanie zaklęcia. Niektóre będą proste i rutynowe, sprowadzając ten etap tylko do powtórzenia tego, co się już przećwiczyło. Zachęcamy graczy prowadzących postacie mistyków, by notowali sobie detale często rzucanych zaklęć niczym zapisywanie kart księgi czarów.

W przypadku zaklęć nowych i bardziej skomplikowanych, mistyk z pomocą mistrza gry będzie musiał ustalić w dowolnej kolejności poszczególne elementy składowe zaklęcia:

- Dostępne Kręgi i Runy;
- Czas Trwania Zaklęcia;
- Efekt Zaklęcia;
- Cel Zaklęcia;
- Postrzeganie Celu;
- Zasięg Zaklęcia.

O procesie konceptualizacji intencji można myśleć, jak o tworzeniu logicznego opisu słownego zaklęcia, które zawiera w sobie informacje o wszystkich jego składnikach. Parametry te zostaną szczegółowo wyjaśnione, ale najpierw zdekonstruujemy następujący przykład, aby lepiej zrozumieć poszczególne elementy:

“Chcę za pomocą Runy Zdrowia Kręgu Życia jednorazowo zadać obrażenia istocie, którą postrzegam w bezpośrednim zasięgu.”

- “Chcę” odnosi się do intencji podmiotu, istoty rzucającej zaklęcie, czyli mistyka. Jest to element pomijalny, bo intencja zawsze pochodzi od tego, kto rzuca zaklęcie. Podmiot może być więc wyrażony również za pomocą formy osobowej czasownika użytego w intencji. W tym przypadku byłoby to “zadaję [obrażenia]”, czyli “Za pomocą Runy Zdrowia Kręgu Życia jednorazowo zadaję obrażenia istocie, którą postrzegam w bezpośrednim zasięgu.”
- “za pomocą Runy Zdrowia Kręgu Życia” (**Dostępne Kręgi i Runy**) - fragment odnosi się do znanych i dostępnych mistykowi Run. Nie da się rzucać zaklęć za pomocą magii, której się nie opanowało. Krąg można też w opisie pominąć, bo każdy krąg zawiera unikatowe runy, więc wyrażając runę wyraża się jednocześnie krąg. Po skróceniu intencja brzmiałaby więc: “Runą Zdrowia jednorazowo zadaję obrażenia istocie, którą postrzegam w bezpośrednim zasięgu.” Nie da się pominąć użytej runy z opisu intencji, gdyż stanowi ona główne podłoże dla mistrza gry lub mistyka do opisanie w jaki sposób konsekwencje zaklęcia się manifestują.

- **“jednorazowo” (Czas Trwania Zaklęcia)** - fragment odnosi się do czasu trwania zaklęcia i określa, czy mistyk ma intencję utrzymywać efekty w istnieniu przez dłuższy czas koncentrując się na nich, czy są to efekty natychmiastowe. Wpływa to na potęgę zaklęcia - długotrwałe są dwukrotnie słabsze, niż te jednorazowe. Słowo “jednorazowo” można potencjalnie pominąć w opisie intencji, jeśli pożądaný efekt jednoznacznie sugeruje, że jest natychmiastowy. Po skróceniu intencja brzmiałaby więc: “Runą Zdrowia zadaję obrażenia istocie, którą postrzegam w bezpośrednim zasięgu.”
- **“zadać obrażenia” (Efekt Zaklęcia)** - fragment zawiera konkretne orzeczenie i wyraża konsekwencje rzucenia zaklęcia, których oczekuje mistyk. W tym przypadku jest to prosty efekt obrażeń fizycznych, ale efekty mogą być bardziej subtelne i interesujące. Złożone konsekwencje będą najpewniej kilka różnymi efektami wyrażonymi za pomocą kilku czasowników, zawartymi naraz w jednym zaklęciu. To główny element intencji i nie da się go usunąć z opisu, ale można go skrócić następująco: “Runą Zdrowia ranię istotę, którą postrzegam w bezpośrednim zasięgu.”
- **“istocie” (Cel Zaklęcia)** - fragment odnosi się do rodzaju celu zaklęcia. W tym przypadku chodzi o jakiś żywy byt. Celem mogą być też obiekty lub obszary wokół jakiegoś punktu w przestrzeni. Celów może być kilka naraz, ze względu na obszarową naturę zaklęcia lub wykorzystanie Splotu do objęcia efektami kilku istot. To ważny element intencji i nie da się go usunąć z opisu, ale można go skrócić następująco: “Runą Zdrowia ranię tego, którego postrzegam w bezpośrednim zasięgu.” - zakłada to oczywiście, że zarówno mistrz gry i mistyk wiedzą w domyśle, kim cel jest, na przykład poprzez wskazanie odpowiedniej figurki na stole.
- **“którą postrzegam” (Postrzeganie Celu)** - fragment odnosi się do sprawdzenia warunku, czy mistyk zdaje sobie sprawę z istnienia istoty i jej położenia, zgodnie z zasadami postrzegania celów. Nie da się rzucać zaklęć na cele, których się nie postrzega. To ważny element procesu rzucania czarów, ale można usunąć go z opisu, przy założeniu, że postrzeganie celu jest oczywiste, skracając intencję do: “Runą Zdrowia ranię tego w bezpośrednim zasięgu.”
- **“w bezpośrednim zasięgu” (Zasięg Zaklęcia)** - fragment odnosi się do sprawdzenia warunku zasięgu, czyli czy postrzegany cel znajduje się w odpowiednim dystansie od mistyka. Domyślnym zasięgiem czarów jest zasięg bezpośredni, ale mistyk może go zwiększać z pomocą Splotu. Przy założeniu, że cel znajduje się zaraz przy mistyku, można pominąć tę kwestię z opisu intencji, skracając ją i upraszczając do “Ranię go Runą Zdrowia.”

Krok po kroku uprościliśmy pierwotną intencję, aby otrzymać jej skróconą wersję:

“Ranię go Runą Zdrowia.”

Wymaga ona spełnienia kilku założeń dotyczących wzajemnego zrozumienia fantazji współdzielonej przez mistyka i mistrza gry, ale zawiera wszystko, co potrzebne, aby spełnić pierwszy etap procesu rzucania zaklęcia. Inna, bardziej złożona intencja może brzmieć następująco: “Chcę za pomocą Runy Niebios Kręgu Energii wzbić w powietrze przy tamtym głązie, znajdującym się w zasięgu średnim i który postrzegam, chmurę gęstego, ograniczającego widoczność pyłu, która dodatkowo za pomocą Runy Krzyku Kręgu Umysłu

powoduje niepokojące odgłosy w umysłach znajdujących się tam istot.” To bardziej skomplikowany przykład, który różni się od poprzedniego głównie tym, że powoduje dwa efekty oparte na różnych runach oraz jest zaklęciem długotrwałym, wymagającym koncentracji.

DOSTĘPNE KRĘGI I RUNY

Głównym ograniczeniem każdego mistyka są dostępne mu aspekty magii. Każdy poziom umiejętności Kręgu zapewnia dostęp do jednej z run należących do tego Kręgu. Mistyk nie jest więc w stanie rzucić zaklęcia, które będzie realizować kompetencje nieznanych mu Run, nawet tych należących do Kręgów, które częściowo opanował. Co więcej, koncentracja tymczasowo uniemożliwia korzystanie z Kręgów użytych w utrzymywanym zaklęciu. Mając świadomość tych limitów, mistyk może ustalić pożądane efekty zaklęcia, zawierające się w znanych i dostępnych mu Runach.

CZAS TRWANIA ZAKLĘCIA

Czas trwania lub długość zaklęcia determinuje potęgę czynionej magii. Zaklęcia dzieli się na natychmiastowe lub długotrwałe. Zaklęcie nie może zawierać jednocześnie efektów natychmiastowych i długotrwałych. Mistyk musi zdecydować się, czy chce szybkie i potężniejsze efekty, czy woli oddziaływać swoją magią dłużej,

- **Zaklęcia natychmiastowe** zawierają efekty, które nie wymagają utrzymywania ich w istnieniu. Będzie to więc zadawanie obrażeń, leczenie, jednorazowe odepchnięcie celu czy prosty rozkaz mentalny, który można zrealizować w krótkiej chwili po jego otrzymaniu.
- **Zaklęcia długotrwałe** zawierają efekty, które mają utrzymywać swoje działanie na istocie, obszarze, lub mają odnawiać się z każdą chwilą. Do przykładów możemy zaliczyć powołanie ściany ognia, nałożenie na cel stanu spowolnienia, polimorfie, i tym podobne. W związku z tym, że mają one dużo większy potencjał do czynienia korzyści lub szkód, moc zaklęć długotrwałych jest zawsze dwukrotnie mniejsza, niż zaklęć natychmiastowych. Oznacza to, że poziom uzyskanych sukcesów należy podzielić przez dwa i na tej podstawie określić konsekwencje zaklęcia. Najczęściej będzie to nałożenie jakiegoś stanu, co oznacza, że cel może dodatkowo ten stan niwelować, o ile nie będzie się on na celu odnawiać. Co więcej, zaklęcia długotrwałe wymagają od mistyka koncentracji.

EFEKTY ZAKLĘCIA

Efekty to instrukcje informujące o tym, co zaklęcie ma spowodować. Każdy indywidualny efekt to jeden czasownik użyty do opisu intencji. Wynika z nich też czas trwania zaklęcia. Jeśli czasownik opisuje czynność jednorazową, efekt będzie natychmiastowy, w przeciwnym wypadku zaklęcie stanie się długotrwałe.

Przykładowo intencja “chcę zranić cel” zawiera tylko jedną instrukcję “zranić”, a więc jest to pojedynczy, natychmiastowy efekt zadawania obrażeń. Zranienie można osiągnąć korzystając z kilku różnych run, gdyż jest to dość uniwersalne działanie. To, która runa zostanie użyta pozwala wyobrazić sobie i opisać w jaki sposób obrażenia zostały zadane. Z kolei intencja o brzmieniu “chcę zranić cel i odepchnąć go od siebie” zawiera dwa różne, natychmiastowe efekty. Co więcej, efekt odepchnięcia może zostać zrealizowany wyłącznie za pomocą Kręgu Eteru. Jeśli mistyk nie ma do niego dostępu, nie może rzucić takiego zaklęcia. Natomiast intencja “tworzę światło, które będzie oświetlać nam drogę” jest efektem

długotrwałym, wymagającym utrzymywania za pomocą koncentracji przez cały czas trwania podróży.

Zaklęć nie można warunkować. Intencja zawsze wyraża się poprzez czasownik opisujący działanie efektu, który nie może być niczym obwarowany, efekty po prostu się dzieją. Intencja brzmiąca “jeśli się ruszy, to odpadną mu nogi” jest więc błędna. Warto też podkreślić, że intencja “odpadają mu nogi” jest poprawna, ale to po prostu zadawanie obrażeń.

ŁĄCZENIE EFEKTÓW ZAKLĘĆ

W jednym zaklęciu można łączyć ze sobą dwa lub więcej efektów. W takiej sytuacji Trudność testu Zaklęcia rośnie o 1 za każdy efekt ponad pierwszy. Jeśli zaklęcie powoduje test sporny, to zamiast tego broniący się zyskuje dodatkowe sukcesy do testu obrony równe liczbie efektów zaklęcia ponad pierwszy. Przekłada się to na słabsze konsekwencje każdego z efektów, ale zaklęcie zyskuje na uniwersalności i zakresie swojego działania. Łączenie efektów zaklęć wiąże się jeszcze z następującymi zasadami:

- **Zasada kompletności:** zaklęcie powinno wcielić w życie wszystkie lub jak najwięcej to możliwe efektów na wszystkie cele zaklęcia. Oznacza to, że nie można selektywnie decydować, które efekty wpływają na jakie cele.
- **Zasada równoważności:** wszystkie efekty zaklęcia wchodzi w życie z taką samą siłą. Nie można decydować, że niektóre efekty są silniejsze, a inne słabsze.

CEL ZAKLĘCIA

Celem zaklęcia może być jedna istota, obiekt lub obszar w przestrzeni, znajdujący się w zasięgu zaklęcia i postrzegany przez rzucającego zaklęcie. Liczbę celów można zwiększać korzystając ze Splotu. Przy ustalaniu celu zaklęcia, warto pamiętać o następujących zasadach:

- **Różne cele:** Zaklęcie może oddziaływać na dwa lub więcej różnych celów, z których niektóre mogą być istotami, a inne obiektami. W takim wypadku zaklęcie zadziała zgodnie z oczekiwaniami - na istoty zadziałają efekty oddziałujące na istoty, a na obiekty efekty oddziałujące na obiekty.
- **Obiekt w posiadaniu istoty:** Jeśli cel jest obiektem trzymanym, używanym lub noszony przez istotę świadomą rzucanego zaklęcia, to przed zaklęciem broni się ta istota.
- **Cel obszarowy:** Obszar odnosi się najczęściej do zaklęć tworzących coś z niczego, przywołujących lub wykrywających. Ich efekty manifestują się wtedy w obszarze wokół jakiegoś punktu w przestrzeni. Jeśli zaklęcie odnosi się do obszaru znajdującego się w ruchu, na przykład na pojeździe, to efekty zaklęcia mogą przemieszczać się wraz z tym obszarem. Przykładowo iluzja smoka latającego wokół statku może za statkiem podążać, zamiast zostać w tyle i od razu zdradzić swoją fałszywą naturę.
- **Splot:** liczbę celów lub wielkość obszaru zaklęcia można zwiększać za pomocą Splotu, czerpiąc moc z odpowiednich metod lub czynników metamagicznych. Kwestią uznaniową mistrza gry jest, jak wiele celów naraz zaklęcie jest w stanie objąć.

POSTRZEGANIE CELU

W systemie Caerbannog wiele zdolności zawiera w opisie stwierdzenie o postrzeganiu celu i zaklęcia nie są wyjątkiem. Nie da się oddziaływać magią na rzeczy, których istnienia lub

położenia nie zdaje sobie sprawy. Cel można postrzegać na wiele sposobów - wzrokiem, dotykiem, słuchem, węchem - choć niektóre zmysły będą bardziej niezawodne i dające precyzyjniejszą lokalizację od innych. Nie da się rzucać zaklęć na cele, których się nie postrzega. Można natomiast pomagać sobie postrzegać cele za pomocą magii do tego przeznaczonej, głównie opartej na Kegu Wizji.

ZASIĘG ZAKŁĘCIA

Każde zaklęcie rzuca się w zasięgu liczonym od mistyka do jego najdalszego celu. Domyślnym zasięgiem czarów jest zasięg bezpośredni, czyli dotykowy lub bardzo bliski, ale mistyk może go zwiększać z pomocą Splotu. Nie da się oddziaływać zaklęciem na cele, które znajdują się poza zasięgiem zaklęcia. Dotyczy to także koncentracji. Jeśli w momencie, gdy mistyk miałby wykonać test koncentracji na zaklęciu cel zaklęcia znajduje się poza jego zasięgiem, zaklęcie natychmiast kończy się.

- **Splot:** zasięg zaklęcia można zwiększać za pomocą Splotu, czerpiąc moc z odpowiednich metod lub czynników metamagicznych. Kwestią uznaniową mistrza gry jest, jak daleki zasięg zaklęcia mistyk jest w stanie uzyskać w ten sposób.

TEST ZAKŁĘCIA

Rzucenie zaklęcia wymaga od mistyka zgromadzenia mocy niezbędnej do manifestacji jego efektów. Z mechanicznego punktu widzenia gromadzenie mocy to uzyskiwanie sukcesów testem Zaklęcia działającego nieco inaczej, niż test zwykłej umiejętności. Kostki użyte w teście wynikają z Kręgów wykorzystywanych w zaklęciu, zgodnie z poniższą tabelą:

Liczba użytych Kręgów	Kości użyte w teście
1	wszystkie kości wynikają z poziomu umiejętności użytego Kręgu
2	dwie kości wynikają z Kręgu posiadanego na wyższym poziomie, trzecia kość wynika z Kręgu posiadanego na niższym poziomie
3	każda kość wynika z innego Kręgu
4+	każda kość wynika z innego Kręgu, jedna musi wynikać z Kręgu posiadanego na niższym poziomie

Jeśli zaklęcie nie powoduje obrony żadnego celu, mistrz gry ustala jego Trudność, zgodnie z zasadami testów i skalą przedsięwzięcia. W interpretacji pomaga wyobrażenie sobie, jak można ten sam efekt uzyskać naturalnymi metodami. Jeśli byłoby to łatwe, Trudność zaklęcia również będzie niewielka. Jeśli jest to trudne lub niemożliwe, Trudność powinna być odpowiednio wysoka. Mistyczne moce pozwalają czynić rzeczy niemożliwe do osiągnięcia w inny sposób, ale z pewnością nie zdarza się to często.

Jeśli zaklęcie zmusza cel do obrony, test zaklęcia staje się testem spornym, a mistrz gry decyduje o rodzaju obrony, który najlepiej kontruje intencje mistyka. Gdy broniących się celów zaklęcia jest więcej, albo każdy broni się niezależnie, albo mistrz gry może dla uproszczenia przyjąć, że ich obrona jest wspólna, więc dotkną ich identyczne konsekwencje.

Porażka w teście Zaklęcia zwiększa Afekt lub Odmęt o 1. Może to kumulować się z Afektem/Odmętem pochodzącym z wyników na kościach.

KONSEKWENCJE ZAKŁĘCIA

Poziom sukcesu testu zaklęcia pozwala mistrzowi gry zinterpretować i opisać narracyjne konsekwencje zaklęcia, a także wdrożyć odpowiednie efekty mechaniczne, jak obrażenia, stany, przemieszczenie istot i obiektów na polu bitwy i tak dalej. Dodatkowymi konsekwencjami może być też rozpoczęcie koncentracji na zaklęciu, a także pozyskanie Odmętu lub Afektu, stanowiących negatywne konsekwencje dla rzucającego zaklęcie.

KONCENTRACJA

Koncentracja na zaklęciu to możliwość utrzymywania w istnieniu długotrwałych efektów zaklęcia - kilka rund w walce, albo kilka chwil poza walką. Nie można koncentrować się na zaklęciach natychmiastowych. Dopóki czarujący koncentruje się na zaklęciu, zaklęcie to utrzymuje lub powtarza swoje działanie wraz z początkiem każdej jego tury.

Przykładowo, jeśli mag koncentruje się na zaklęciu, które powoduje, że w jakimś obszarze istoty stają się osłabione, to w momencie rzucania zaklęcia obszar ten może być pusty. Jeśli w tym obszarze znajdzie się istota, staje się ona celem tego zaklęcia z każdym początkiem tury maga, dopóki ten się koncentruje.

Jeśli zaklęcie nakłada stan, a większość zaklęć długotrwałych będzie mieć taki właśnie efekt, to stan ten na celu może zakończyć się na dwa sposoby - albo niwelując siłę tego stanu, albo przerywając koncentrację na zaklęciu i tym samym je kończąc. Przykładowo, jeśli zaklęciem jest ściana ognia, która podpala istoty, to istoty będą się palić, ale mogą próbować się ugasić, lub mogą próbować wytrącić maga z koncentracji, aby się ratować.

W przypadku, gdy celem zaklęcia jest konkretna istota lub obiekt, koncentracja jest możliwa dopóki cel znajduje się w zasięgu zaklęcia. Gdy cel znajdzie się poza zasięgiem zaklęcia, zaklęcie to dla celu się kończy - lecz koncentracja na samym zaklęciu skończy się dopiero, gdy wszystkie cele zaklęcia znajdą się poza zasięgiem.

Decyzję o Koncentracji należy podjąć przed rzuceniem zaklęcia, gdyż jest to związane z intencją (patrz czas trwania zaklęcia). Mistyk może też z początkiem każdej swojej tury podjąć decyzję o dobrowolnym zaprzestaniu koncentracji. W takiej sytuacji zaklęcie natychmiast kończy. Koncentracja kończy się też, kiedy mistyk się wpadnie w Agonię lub Szok, lub gdy znajdzie się pod wpływem stanów Rozkojarzenie lub Ogłuszenie. Gdy mistyk koncentruje się, musi wykonywać następujące testy za pomocą obrony Koncentracją:

- **Trudność testu Koncentracji wykonywanego z początkiem tury** równa jest czasowi trwania Koncentracji pomnożonemu przez liczbę czarów, na których mistyk się koncentruje. Dla jednego czaru pierwszy test będzie mieć więc Trudność 2 (wykonuje się go w drugiej rundzie/chwili Koncentracji), kolejny Trudność 3 i tak dalej. Dla dwóch zaklęć Trudność będzie rosła o 2 w każdej rundzie/chwili Koncentracji.
 - **Sukces:** Koncentracja przebiega pomyślnie, zaklęcie odnawia swoje efekty - trwa, nakłada stany i tak dalej.
 - **Porażka:** Zaklęcie natychmiast się kończy. Mistyk zyskuje 1 Odmęt.
- **Trudność testu Koncentracji wykonywanego z powodu otrzymanych obrażeń** równa jest otrzymanym obrażeniom. Jeśli test ten zakończy się porażką, koncentracja, a wraz z nią zaklęcie, natychmiast kończy się.
 - **Sukces:** Koncentracja przebiega pomyślnie.
 - **Porażka:** Zaklęcie natychmiast się kończy. Mistyk zyskuje 1 Odmęt.

AFEKT

Wyznawanie potężnych boskich istot i stanowienie przekaźnika dla ich mocy może odcisnąć swoje piętno nawet na najbardziej zdeterminowanych szamanach. Jeśli nadużywają oni swoich darów, mogą wzbudzić w sobie Afekt, czyli stan rozchwiania emocjonalnego, który w nieprzewidywalny sposób wpływa na ich zachowanie. Określenie "zbrodnia w afekcie" nabiera dla szamanów dosłownego znaczenia.

Afekt to potężne brzemie, jakie na szamanie odciska łączenie swojej jaźni z obcą i potężną istotą boskiego patrona. Afekt polega na silnym roznieceniu jednej z emocji w umyśle szamana. Nie zawsze jest to sytuacja całkowicie negatywna, ponieważ Afekt potrafi wzmacniać pewne aspekty szamana, zawsze jednak wiąże się też z utratą części kontroli nad jego poczynaniami.

Afekt zdobyć można na kilka sposobów, przede wszystkim podczas testu Zaklęcia lub uzyskując porażkę w teście Koncentracji na zaklęciu. W teście Zaklęcia, gdy na dowolnej z kostek wypadnie "1", Afekt szamana zwiększa się o 1. Krytyczna Porażka generuje więc 2 lub 3 Afektu naraz, po jednym punkcie za każdą kostkę, na której wypadło "1". Każdy Odpoczynek zmniejsza aktualną wartość Afektu o 2.

Afekt to pula, którą każdy szaman powinien notować sobie indywidualnie. Różnorodność mogących wpływać na szamana emocji jest zależna od losu - każdorazowe zwiększenie się go oznacza losową, negatywną konsekwencję. Na szamana oddziałuje zawsze ostatnia konsekwencja, jaka została wylosowana. Konsekwencje Afektu nie kumulują się. Konsekwencję tę ustala się wykonując test Afektu, czyli rzut jedną kością K8 zsumowaną z aktualnie posiadanym Afektem i porównując wynik z poniższą tabelą:

KONSEKWENCJE AFEKTU	
Wynik testu Afektu	Efekt
2	Ulg - Szamana przepełnia ulga, która zapewnia odprężenie. Afekt ulgi sprawia, że szamana przepełnia lekkość i beztroskość, która jednocześnie utrudnia mu koncentrację. Testy Zwinności szamana stają się ułatwione, a testy Koncentracji stają się utrudnione.
3	Radość - Humor szamana poprawia się, a uśmiech nie schodzi mu z twarzy. Afekt radości zwiększa odporność na ból, ale prowadzi też do lekceważenia własnych obrażeń. Szaman zyskuje 1 sukces w każdym teście Odporności. Wyleczenie 1 punktu Wytrzymałości szamana kosztuje 2 punkty Żywotności.
4	Obojętność - Szamana ogarnia apatia i znużenie, a jego postawa krzyczy wręcz "nie chcę, ale muszę". Afekt obojętności zwiększa opanowanie szamana, ale zniechęca do podejmowania jakiegokolwiek wysiłku. Testy Opanowania szamana stają się ułatwione. Za każdym razem, kiedy wydaje Rozmach lub Determinację, szaman musi wydać 1 dodatkowy punkt Rozmachu lub Determinacji.
5	Zdziwienie - Szamana przepełnia stan uprzejmego zdziwienia, a jego zachowanie cechuje nadzwyczajna ciekawość. Afekt zdziwienia zwiększa dociekliwość szamana, ale może doprowadzić

	do pchania się na siłę w kłopoty. Testy Dociekliwości szamana stają się ułatwione, a testy Intuicji stają się utrudnione.
6	Gniew - Szamana przepełnia złość, spode łba łypiąc wzrokiem, który mógłby zabić. Afekt gniewu zwiększa skuteczność szamana w fizycznej walce, ale może doprowadzić do lekceważenia własnego bezpieczeństwa. Testy Walki Wręcz i Walki Bezpośredniej szamana stają się ułatwione. Testy obrony fizycznej stają się utrudnione.
7	Smutek - Szamana ogarnia melancholia, a jego lico zaczynają zdobić łzy. Afekt smutku zwiększa empatię i troskę szamana o innych, ale może doprowadzić do utraty woli do działania. Testy Medycyny szamana stają się ułatwione, a testy Zastraszania stają się utrudnione.
8	Pogarda - Szamana wypełnia ogólna niechęć do wszystkiego, a jego postawa sugeruje, że chciałby być wszędzie, tylko nie tutaj. Afekt pogardy poprawia przebiegłość szamana, ale jednocześnie przytępia jego zmysły. Testy Przebiegłości szamana stają się ułatwione, a testy Percepcji stają się utrudnione. Inicjatywa szamana zmniejsza się o 5.
9	Strach - Szamana ogarnia niepokój, a jego wzrok staje się rozbiegany i nerwowy. Afekt strachu zwiększa ostrożność szamana, ale może doprowadzić do paranoi. Testy Ukrycia szamana stają się ułatwione, a testy obron mentalnych stają się utrudnione.
10	Wstyd - Szamana przepełnia wstyd, a jego postawa jest pełna braku poczucia pewności siebie. Afekt wstydu zachęca szamana do obrony własnej godności, ale też zmniejsza jego poczucie pewności siebie i potrzebę wykazywania się. Testy Surwiwalu szamana stają się ułatwione, a testy umiejętności Społecznych stają się utrudnione.
11	Nadzieja - Szamana przepełnia optymistyczne spojrzenie na przyszłość. Sprawia to, że przestaje bać się konsekwencji swoich czynów, bo wierzy głęboko, że wszystko będzie dobrze. Testy Zaklęć szamana stają się ułatwione, ale maksymalna wartość Wytrzymałości i Determinacji szamana spada o aktualną wartość Afektu. Jeśli jedna z nich zmniejszy się w ten sposób do zera, umierasz. Efekt ten kończy się, gdy twój Afekt zmniejszy się do 2 lub mniej.
12+	Szaman umiera w wyjątkowo widowiskowy i brutalny sposób.

Pro Tip: Graczu, spróbuj odgrywać wylosowaną emocję z należyтым entuzjazmem, ale nie wykorzystuj Afektu jako pretekstu do utrudniania zabawy innym. Pamiętaj, że Afekt nie czyni twojej postaci nieracjonalną.

ODMĘT

Odmęt to szczególna odmiana Afektu, która dotyczy tylko magów hermetycznych i zastępuje dla nich zasady Afektu. Rzucając zaklęcie mag hermetyczny może zachłysnąć się surową magiczną energią, pobierając jej więcej, niż jest w stanie wydać na efekty. Nadwyżka ta manifestuje się w postaci Odmętu, niewidzialnego, otaczającego maga wiru mistycznej mocy. Jeśli hermetyk zgromadzi wokół siebie zbyt dużo Odmętu, ryzykuje poważnymi negatywnymi konsekwencjami, a nawet widowiskową śmiercią.

Odmęt to pula, którą każdy hermetyk powinien notować sobie indywidualnie. Zwiększenie się Odmętu każdorazowo oznacza losową, negatywną konsekwencję dla maga. Konsekwencję tę ustala się wykonując test Odmętu, czyli rzut jedną kością K6 zsumowaną z aktualnie posiadanym Odmętem i porównując wynik z poniższą tabelą:

KONSEKWENCJE ODMĘTU	
Wynik testu Odmętu	Efekt
2	Mentalna Manifestacja Odmętu - nadmiar Odmętu bezpośrednio oddziałuje na umysł i percepcję maga. Hermetyk zaczyna widzieć rzeczy, których nie ma, albo nie widzieć rzeczy, które są. Miesza mu się w głowie, wpada na dziwne pomysły, ma problemy z mówieniem, mamrota pod nosem, wykonuje przypadkowe gesty i popada w inne dziwactwa.
3	Fizyczna Manifestacja Odmętu - mało subtelna, łatwa do spostrzeżenia i trudna do zignorowania manifestacja fizyczna Odmętu wpływa bezpośrednio na ciało i otoczenie maga. Może powodować zmiany zewnętrzne lub wewnętrzne przekładające się na dziwne odgłosy i zapachy, smród a nawet fizyczny ból. Przeszkadzające w codziennych czynnościach wypaczenie kończyn, niewielkie macki, czułki, zmiana koloru włosów i skóry, to typowe i oczywiste objawy nadużywania przez hermetyka magii. Osoby postronne, które dostrzegą takie symptomy powinny spróbować powstrzymać maga przed rzucaniem zaklęć, lub pospieszyć się oddalić.
4	Tracisz Determinację w liczbie równej aktualnemu Odmętowi.
5	Tracisz Wytrzymałość w liczbie równej aktualnemu Odmętowi.
6	Wszystkie istoty w zasięgu bliskim od Ciebie, włącznie z tobą, otrzymują obrażenia mentalne równe twojemu aktualnemu Odmętowi. Jest to atak obszarowy przed którym obroną jest Opanowanie.
7	Wszystkie istoty w zasięgu bliskim od Ciebie, włącznie z tobą, otrzymują obrażenia fizyczne równe twojemu aktualnemu Odmętowi. Jest to atak obszarowy przed którym obroną jest Odporność.

8	Nakłada się na Ciebie stan Osłabienie. Stan ten kończy się, gdy twój Odmęt zmniejszy się do 1 lub mniej.
9	Nakłada się na Ciebie stan Piętno. Stan ten kończy się, gdy twój Odmęt zmniejszy się do 2 lub mniej.
10	Twoja maksymalna Determinacja zmniejsza się o wartość równą twojemu Odmętowi. Jeśli zmniejszy się w ten sposób do zera, umierasz. Efekt ten kończy się, gdy twój Odmęt zmniejszy się do 3 lub mniej.
11	Twoja maksymalna Wytrzymałość zmniejsza się o wartość równą twojemu Odmętowi. Jeśli zmniejszy się w ten sposób do zera, umierasz. Efekt ten kończy się, gdy twój Odmęt zmniejszy się do 4 lub mniej.
12	Twój Amulet Meleh eksploduje, zadając wszystkim istotom w zasięgu bliskim obrażenia fizyczne równe 3 plus 3 razy zgromadzony w nim aktualnie Odmęt. Jest to atak obszarowy przed którym obroną jest Odporność.
13+	Mag umiera w wyjątkowo widowiskowy i brutalny sposób.

Odmęt zdobyć można na kilka sposobów, przede wszystkim podczas testu Zaklęcia lub uzyskując porażkę w teście Koncentracji na zaklęciu. W teście Zaklęcia, gdy na dowolnej z kostek wypadnie maksymalny dla danej kości wynik ("4" dla k4, "6" dla k6 i tak dalej) Odmęt maga zwiększa się o 1. Krytyczny Sukces generuje więc 2 lub 3 Odmętu naraz, po jednym punkcie za każdą kostkę, na której wypadł maksymalny wynik. Każdy Odpoczynek zmniejsza aktualną wartość Odmętu o 1.

AMULET MELEH

Każdy szanujący się mag hermetyczny otrzymuje od przełożonych i dba o swój amulet Meleh, zwany też Kamieniem Ścieżki. To niewielki kamień lub minerał o foremnych kształtach, który dzięki błogosławieństwu Paltira potrafi wchłaniać w siebie część Odmętu generowanego przez maga. Gdy hermetyk miałby zyskać Odmęt, może zdecydować się zapieczętować go w swoim amulecie, do limitu amuletu wynikającego z jego jakości. Jeśli zniweluje to uzyskiwany Odmęt do zera, testu Odmętu nie należy wykonywać. Amulet posiada swój limit wynikający z jego jakości. Po osiągnięciu tego limitu Amuletu nie można użyć ponownie, aż do oczyszczenia go. Oczyszczenie amuletu Meleh to prosty rytuał, który polega na przejściu przez maga Odmętu z Amuletu, jednak przejście takie nie powoduje testu Odmętu. Amulety Meleh stanowią więc dodatkowy bufor bezpieczeństwa dla magów, którzy rytuałów oczyszczania podejmują się, kiedy nie planują w najbliższym czasie rzucać wielu zaklęć.

Kamienie Ścieżki występują w różnych wersjach, w zależności od jakości. Amulet jakości przeciętnej może przechować 1 punkt Odmętu, jakości dobrej 2 punkty, a mistrzowskiej 3 punkty. Amulety Meleh jakości dobrej i mistrzowskiej są spersonalizowane - tworzone są tylko w obecności maga, który będzie ich używał tak, aby precyzyjnie je do niego dostroić. Dla każdego innego hermetryka należy je traktować, jakby były jakości przeciętnej. Sekretnymi metodami wytwarzania amuletów Meleh może poszczycić się zakon Tal Rishon, co czyni go w Talmidii niezwykle potężnym i wpływowym.

Hermetyk powinien nosić swój amulet tak, aby stykał się z jego ciałem, ale jednocześnie aby nie był kompletnie odcięty od świata zewnętrznego, by zachować jego pomocnicze właściwości. Przykładowo można nosić go pod ubraniem, ale już nie pod zbroją. Większość magów preferuje ozdabiać swoim amuletem swoją głowę, szyję lub nadgarstki.

SPLIT

Splot, znany też jako metamagia, to proces polegający na wplataniu w zaklęcie nowych możliwości i dodatkowej mocy, czyniąc rzucany czar igrasem spektakularnym. Potęga mistyków jest ograniczana przez ich własne słabości oraz przez samą rzeczywistość, dającą opór brutalnym lub wulgarnym próbą jej zmiany. Tylko odpowiednie szkolenie i przygotowanie umożliwia przezwyciężenie tych ograniczeń. Splatanie mocy to dla większości mistyków jedyny sposób, aby rzucić prawdziwie potężne zaklęcie bez potrzeby przeprowadzania rytuału.

Splot pozwala przede wszystkim zwiększać liczbę celów zaklęcia (lub powiększać jego obszar), wydłużać zasięg zaklęcia, lub zwiększać interwały, w których mistyk będzie musiał koncentrować się na zaklęciu (głównie poza walką, do utrzymywania zaklęć, które muszą trwać jak najdłużej, aby miały sens).

Zasady Splotu sprowadzają się do opisu metod i czynników metamagicznych, które wpływają na powyższe parametry zaklęć. Metody to odpowiednia praktyka maga, premiująca przygotowanie i dobre planowanie. Czynniki to okoliczności środowiskowe, wynikające z kontekstów, wierzeń i lokalnych zwyczajów. Mag ma na nie więc niewielki wpływ, co więcej, mogą one oddziaływać również negatywnie. Od rzucającego zaklęcie i mistrza gry oczekuje się współpracy celem określenia, które czynniki będą miały zastosowanie w przypadku danego zaklęcia.

METODY METAMAGICZNE

Metody metamagiczne to praktyczne czynności i rekwizyty, które mag może zastosować, przygotowując się do rzucenia zaklęcia. Umożliwiają one rzucanie zaklęć potężniejszych niż bez udziału Splotu, ale posiadają też inherentne wady. Przykładowo magowi pragnącemu zaszkodzić swojemu wrogowi lub poznać jego myśli łatwiej będzie osiągnąć cel będąc w posiadaniu jakiegoś artefaktu albo fragment ciała należący do swojej ofiary. Ale rekwizyt ten trzeba wprawdzie zdobyć, a jego uzyskanie może trudniejsze, niż benefity płynące z ułatwienia, jakie gwarantuje.

Każda metoda zapewnia określone korzyści, przekładające się najczęściej na większą potęgę zaklęcia. Ich użycie może wiązać się z rozgłosem, który oznacza po prostu, jak łatwo jest dostrzec, że mistyk praktykuje magię, potencjalnie ściągając tym samym na siebie niechcianą uwagę czy nawet wrogość osób postronnych. Używane na potrzeby metod rekwizyty mają też swoją trwałość. Mogą zużywać się już po jednym użyciu, posiadać kilka ładunków, które znikają bezpowrotnie, lub odnawiają się z czasem. Wreszcie praktykowanie każdej z metod wiąże się z mniej lub bardziej oczywistymi wadami. Przeto rozsądni magowie starają się opanować kilka różnych metod i nie planują swoich zaklęć wyłącznie w oparciu o założenie, że będą w stanie z nich zawsze skorzystać.

FETYSZE

Wzmocnienie zaklęcia możliwe jest poprzez wplecenie w proces jego rzucania fragmentów ciała (włosów, paznokci, krwi) lub osobistych przedmiotów istotnych dla celu. Celem może być też jakieś miejsce, wtedy fetyszem może być przedmiot bezpośrednio i silnie z tym miejscem związany. Takie rekwizyty skutecznie osłabiają zdolność celu do przeciwstawienia się zaklęciu, ale ich pozyskanie i użycie wiąże się z wieloma wadami.

- **Korzyści:** Cel zaklęcia broni się przed nim z utrudnieniem.
- **Rozgłos:** wplecenie w zaklęcie wymaga fizycznej manipulacji fetyszem, nie ujdzie więc uwadze osób postronnych, o ile nie jest bardzo małego rozmiaru i łatwo dostępne.
- **Trwałość:** Jednorazowa, fetysze zużywają się niezależnie od powodzenia zaklęcia.
- **Wady:** Fetysze nie są łatwe do pozyskania, można je utracić, mogą ulec degradacji, a jeśli są przedmiotami, z czasem tracą swoje powiązanie z miejscem pochodzenia.

INKANTACJE

Mag może stosować techniki skupiania swojej uwagi i magicznej mocy poprzez wyuczone zaśpiewy, gesty i postawę. Pozwalają one na ukierunkowanie swej woli, i precyzyjniejszą manifestację zaklęcia. Z tego też powodu, inkantacje często polegają na "wywoływaniu" nazw kręgów magicznych, lub usługnych duchów, które otrzymują rozkaz wykonania intencji czarownika. Metoda ta jest bardzo popularna, zwłaszcza jako część szkolenia dla początkujących mistyków.

- **Korzyści:** Równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wplataniu Rozmachu, a więc wpływa na skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji).
- **Rozgłos:** Pozwala łatwo zidentyfikować intencje czarującego i rzucane zaklęcie oraz zwraca uwagę osób postronnych. Wykonywanie skomplikowanych gestów i wypowiadanie tajemniczych słów ciężko jest przeoczyć.
- **Trwałość:** Stała, mistyk, który opanował Inkantacje może z nich korzystać do woli.
- **Wady:** Inkantacje wymagają swobody ruchu i wypowiedzi. Jeśli mistyk jest skępowany, zakneblowany, lub ma zajęte ręce czy usta, traci dostęp do tej metody.

KATALIZATORY

Moc magiczna uwielbia kreacje i zmienność. Katalizatory są zapewne jednymi z największych wynalazków medeańskich rzemieślników. By przedmiot mógł pełnić rolę katalizatora, musi być wykonany z cennego materiału, oraz być niezwykle zawiłą i misterną formą. Z tego też powodu, większość katalizatorów jest podatna na kradzież i zniszczenie. Czarownik może użyć specjalnych przedmiotów, np. różdżek, amuletów, talizmanów, kryształów lub magicznych artefaktów, które wzmacniają energię zaklęcia. Najbardziej rozpowszechnionym katalizatorem jest Amulet Meleh, który pomaga magom hermetycznym radzić sobie z Odmętem.

- **Korzyści:** Najpopularniejsze katalizatory zapewniają +1 sukces w testach koncentracji na zaklęciu, pozwalają wchłaniać niewielkie ilości Odmętu, lub stanowią równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wplataniu Rozmachu, a więc wpływają na skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji).
- **Rozgłos:** Korzystanie z niewielkich katalizatorów jest bardzo dyskretne, ale nawet one potrafią przykuwać uwagę, jeśli rozbłyskają nagle wchłanianą lub uwalnianą magiczną mocą. Większe i potężniejsze katalizatory z łatwością rzucają się w oczy i ułatwiają identyfikację mistyka.

- **Trwałość:** Stała, ale po użyciu katalizator wyczerpuje swoje właściwości i musi się naładować, najczęściej poprzez Odpoczynek użytkownika, aby móc z niego ponownie skorzystać.
- **Wady:** Katalizatory są kosztowne i trudne do stworzenia, można je utracić, a także mogą ulec zniszczeniu.

KOMPONENTY

Wiele zaklęć manifestuje efekty, które łatwo powiązać ze specjalnymi składnikami, takimi jak zioła i inne substancje organiczne, metale i minerały, a także różne ekstrakty z mistycznych istot. Różne tradycje magów sporządzają swoje własne zwyczaje dotyczące komponentów, które mogą przybrać niemal dowolne formy. Działają podobnie do katalizatorów, ale w bardziej jednorazowy sposób.

- **Korzyści:** Komponenty zapewniają +1 sukces w testach zaklęcia lub stanowią równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wpłataniu Rozmachu, a więc wpływają na skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji).
- **Rozgłos:** Niektóre komponenty zwracają na siebie uwagę podczas ich używania, zwłaszcza jeśli są sporych rozmiarów. Posiadanie sporych ilości dziwnych substancji pozwala zidentyfikować ich posiadacza jako maga. Gdziekolwiek mogą to być również substancje nielegalne.
- **Trwałość:** Jednorazowa.
- **Wady:** Komponenty są często niełatwe do pozyskania i przechowywania, można je utracić, a także mogą ulec zniszczeniu.

KOOPERACJA

Magowie mogą ze sobą współdziałać, pracując w tandemie lub większej grupie, co znacząco ułatwia rzucanie potężniejszych zaklęć. Jest to jednak trudna sztuka, którą opanować musi obu mistyków, aby z niej korzystać.

- **Korzyści:** Każdy mag rzuca to samo zaklęcie niezależnie, a następnie spośród wszystkich kości użytych do testu wybiera się te, które zapewniają najlepszy rezultat, czyli albo po prostu kość z najwyższym wynikiem, albo takie, które zapewniają krytyczny sukces. Oprócz tego do wyniku można dodać najwyższy bonus do umiejętności Mistycznych oraz za każdego maga poza pierwszym albo +1 sukces do testu, albo równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wpłataniu Rozmachu, a więc zwiększając skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji). Jeśli zaklęcie wymaga koncentracji, koncentrują się na nim wszyscy uczestnicy. Zaklęcie kończy się wtedy, gdy koncentrację zakończą wszyscy mistycy.
- **Rozgłos:** Grupa magów rzucających w synchronizacji zaklęcie zwykle rzuca się mocno w oczy.
- **Trwałość:** Tymczasowa, do zakończenia wspólnego działania.
- **Wady:** Wymaga ścisłej synchronizacji między czarującymi, co w walce lub podczas wyzwania oznacza poświęcenie całej rundy na wspólne rzucenie zaklęcia.

OFIARY

Ofiara to poświęcenie energii życiowej istoty (lub samopoświęcenie) poprzez jej zranienie (zadanie co najmniej 3 punktów obrażeń) lub zabicie albo poprzez zniszczenie cennego przedmiotu jako daru na potrzeby wzmocnienia zaklęcia. Skorzystanie z metody ofiary w

walce wymaga poświęcenia Akcji, co wydłuża czas rzucania zaklęcia. Jest praktyką magów kierujących się najczęściej niecnymi intencjami. Samopoświęcenie polega na zużyciu własnej energii życiowej, może zasilić zaklęcie dodatkową mocą. Wymaga to najczęściej wykonania odpowiedniego działania, na przykład upuszczenia sobie krwi, poparzenia się lub tym podobnego gestu.

- **Korzyści:** Niewielka ofiara (zranienie/uszkodzenie, 3 punkty obrażeń) zapewnia +1 sukces w teście zaklęcia lub stanowi równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wplataniu Rozmachu, a więc wpływa na skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji). Większa ofiara ułatwia dodatkowo test zaklęcia. Jeśli czarujący poświęci swoje życie całkowicie, test zaklęcia automatycznie kończy się krytycznym sukcesem z maksymalnym wynikiem na każdej kości.
- **Rozgłos:** Korzystanie z tej metody może spotkać się w wielu miejscach z ostracyzmem lub nawet surową karą. Zwana także magią krwi, praktyka składania ofiar na potrzeby zaklęć jest postrzegana jako niebezpieczna i w wielu miejscach jest nielegalna. Trudno też przeoczyć mistyka, który zadaje krzywdę lub niszczy coś istotnego.
- **Trwałość:** Jednorazowa. Jeśli ofiara została tylko zraniona, to nie zapewni ponownie tej korzyści poprzez zranienie aż do jej najbliższego Odpoczynku.
- **Wady:** Pozyskanie odpowiedniej ofiary i zachęcenie lub zmuszenie jej do współpracy jest samo w sobie wyzwaniem.

SYMBOLE

Mistycy podchodzący do swych mocy w sposób bardziej sformalizowany mogą zapisywać zaklęcia w formie pieczęci i symboli. Różne kultury mają swoje preferowane formy zapisu magii będące sposobem sytematyzacji mistycznych mocy, czczenia bóstw lub interpretacji cudów naturalnego świata. Stosowanie metody symboli może przykładowo polegać na kreśleniu patykiem znaków w ziemi, rysowaniu krwią tatuaży na ciele czy ryciu run w korze drzew. Pozwala to zdjąć z maga część mentalnego wysiłku potrzebnego do rzucenia zaklęcia. Jest to metoda podobna do inkantacji, ale opierająca się na wykorzystaniu fizycznych przedmiotów, zwojów lub tatuaży, zamiast głosu i ruchu własnego ciała.

- **Korzyści:** Zapewnia +1 sukces w teście zaklęcia lub stanowi równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wplataniu Rozmachu, a więc wpływa na skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji).
- **Rozgłos:** Rzucanie zaklęć w ten sposób zwraca na siebie uwagę, bo najczęściej wymaga jakiegoś narzędzia i fizycznej manipulacji obiektem. Pozostawia też ślady rzuconego zaklęcia.
- **Trwałość:** Jednorazowa, indywidualna dla każdego zaklęcia.
- **Wady:** Posiadanie narzędzi i pozostawianie za sobą śladów rzucanych zaklęć umożliwia udowodnienie praktyk magicznych ich posiadaczowi. Użycie tej metody wymaga także posiadania odpowiednich materiałów, podłoża i tym podobnych.

WPLATANIE ROZMACHU

Najpopularniejszą metodą wzmacniania zaklęć jest wykorzystywanie własnej adrenaliny i skupienia do osiągnięcia spektakularnych efektów. Większość wyszkolonych mistyków potań wydawać Rozmach, aby zwiększać skalę swoich zaklęć.

- **Korzyści:** Pozwala wydać 1 lub więcej Rozmachu naraz, aby zwiększyć potęgę zaklęcia w takich obszarach, jak skala celu zaklęcia, jego zasięg, lub częstotliwość koncentracji. Od ilości wydanego Rozmachu, który można kumulować z innymi metodami metamagicznymi, zależy, jak mocno zaklęcie zostało zmodyfikowane. Dla wartości 1 będzie to niewielka modyfikacja pozwalająca dodać jeden dodatkowy cel lub zwiększyć zasięg o jeden poziom, podczas gdy wydanie 6 lub więcej punktów naraz oznacza rzucanie zaklęć epickich.
- **Rozgłos:** Jedyna metoda, która nie zwraca na siebie uwagi, ponieważ opiera się wyłącznie na nadzwyczajnym skupieniu woli maga.
- **Trwałość:** Jednorazowa, indywidualna dla każdego zaklęcia.
- **Wady:** Aby wydać Rozmach, trzeba go najpierw zgromadzić. Należy pamiętać, że nigdy nie można mieć więcej, niż 5 punktów Rozmachu naraz.

CZYNNIKI METAMAGICZNE

Uwarunkowania zewnętrzne mogące znacząco ułatwić lub utrudnić rzucanie zaklęć. Wszystkie czynniki metamagiczne są sytuacyjne i wynikają z kontekstu danego miejsca lub czasu. Są w świecie Caerbannog krainy, gdzie powszechna jest wiedza o szamanach zmieniających całe swoje ciała w zupełnie inne formy, na przykład zwierzęta. W takim miejscu dowolnemu, nawet przyjezdnemu magowi znacznie łatwiej transformować się całkowicie. Z tego samego powodu czarownik najpotężniejszy jest na terenie dobrze mu znanym, na przykład w jego własnej pracowni. Na podobnej zasadzie działają przewagi wynikające z pogody lub pobliskiego źródła żywiołu. Ciskać piorunami łatwiej jest podczas burzy, a spopielić wrogów kulą ognia prościej, gdy stoją oni obok ogniska - nie trzeba wtedy tworzyć ognia z niczego, tylko wykorzystać już ten istniejący.

Oddziaływanie różnych czynników metamagicznych kumuluje się, jeśli występują w danym miejscu i czasie jednocześnie.

- Negatywne oddziaływanie powoduje zwiększenie o 1 Trudności testu zaklęcia.
- Pozytywne oddziaływanie zapewnia 1 sukces w teście zaklęcia lub stanowi równoważność wydania 1 punktu Rozmachu, jak przy Wpłataniu Rozmachu, a więc wpływa na skalę zaklęcia (cele, zasięg, częstotliwość koncentracji).

Istnieją następujące unikatowe czynniki metamagiczne:

EMOCJE MAGA

Silne emocje, takie jak gniew, miłość czy strach, mogą wzmacniać lub osłabiać zaklęcia w zależności od ich kontekstu. Przykładowo wściekłemu magowi łatwiej będzie rzucić zaklęcie niszczące, niż leczące. Czynnikiem ten przez wielu mistyków bywa praktykowany świadomie, stając się efektywnie metodą metamagiczną.

- **Trwałość:** Tymczasowa, zależna od stanu maga. Rzucanie zaklęć opartych na danej emocji wyczerpuje tę emocję i może spowodować zmianę nastroju czarującego.

KONTEKST HISTORYCZNY

Historia miejsca lub osoby, na które rzucane jest zaklęcie może wpłynąć na jego siłę. Przykładowo miejsce, w którym zginęło wielu ludzi, może wzmacniać zaklęcia powodujące śmierć i zniszczenie. Przebiegły mag może próbować zwabić w takie miejsce swoje ofiary.

- **Trwałość:** Trwała, dopóki historia danego miejsca lub obiektu jest pamiętana i istotna.

OKOLICZNE WIERZENIA

Spółeczności, które wierzą w określone zasady działania mistycznych mocy, mogą wzmacniać pewne Kręgi, osłabiając inne.

- **Trwałość:** Trwała, związana z lokalną kulturą.

SKUPISKA LETHERU

Magia przenika rzeczywistość, a każde użycie mocy pozostawia drobny ślad w otoczeniu, zwłaszcza w miejscach często nawiedzanych przez mistyczne moce. Chramy bogów w Plemionach, pradawne świątynie w Somorii, siedziby medeańskich Patriarchów czy tajemnicze kurhany nieznanych bohaterów mogą skrywać w sobie pokłady mocy. Jest to magia rozproszona, ale wyczuwalna dla uważnych mistyków. Mogą to również być przedmioty stworzone przy użyciu mistycznej siły, lub posiadające w sobie magię, ze względu na swą legendę.

- **Trwałość:** Trwała, dopóki dane miejsce istnieje.

LOKALNE UWARUNKOWANIA

Niektóre zaklęcia są bardziej lub mniej efektywne w określonych porach dnia czy roku, albo podczas danej pogody. Przykładowo efekty manipulujące światłem będą niezwykle skuteczne podczas pełni księżyca, rytuały płodności na wiosnę, a burza, śnieżycy, huragan i tym podobne zjawiska mogą wspierać lub osłabiać zaklęcia z powiązanymi efektami błyskawic, wiatru czy zimna. Również inne lokalne okoliczności mogą wpłynąć na łatwość rzucenia zaklęcia. Łatwiej jest rzucić zaklęcie ognia obok źródła ognia, niemniej musi być ono dostatecznie potężne. Świeca czy pochodnia nie zrobią różnicy, ognisko może pomóc w niewielkim stopniu, a płonący stos czy pożar budynku stanowią potężne źródło.

- **Trwałość:** Tymczasowa, zależna od cykli pór roku, pogody i warunków sytuacyjnych.

MISTYCZNE KRĘGI

Mistyczne Kręgi lub Kręgi Magii są sposobem kategoryzacji mocy, stosowanym najpowszechniej w świecie Caerbannog. Taki ich podział pozwala adeptom na łatwiejszą konceptualizację różnych aspektów magii, co w konsekwencji prowadzi do głębszego zrozumienia i szybszej nauki. Jest to także wynik warunków kulturowych występujących konkretnie na Finewyrze. Jednak nieuchwytna natura tej wszechobecnej, a zarazem niewidzialnej siły jest zagadką, nad którą lata spędzają najbardziej biegli spośród jej adeptów. Ani Magia, ani Czerń nie są znakowane Kręgami w momencie czynienia czarów. Kręgi i Runy służą wyłącznie do inspirowania swej wyobraźni i skupiania woli w sposób, który umożliwia rzucenie sensownego i skutecznego zaklęcia.

Użytkownicy magii pochodzący z odległych regionów czy zupełnie odmiennej kultury mogą posługiwać się inną systematyką. Istnienie innych Kręgów, Run, czy całkowicie innej klasyfikacji mistycznych mocy jest zupełnie naturalne, tak samo, jak istnienie różnych kalendarzy, alfabetów czy systemów wag i miar. Najprostszym przykładem są magowie z Talmidii, którzy Kręgi nazywają Bramami, a Runy Pieczęciami.

Nie zmienia to faktu, że Kręgi są także sposobem ujęcia magii w mechanikę systemu. Pozwalają na dość swobodne korzystanie z jej możliwości, bez czynienia z niej uniwersalnego rozwiązania wszystkich problemów. Gracz wcielający się w postać korzystającą z magii szybko zauważy, że droga do mistrzostwa we wszystkich aspektach magicznych jest długa i wymaga wielu wyrzeczeń. Magia oferuje ogromną potęgę i swobodę działania, ale władza nad nią jest kosztowna. Mistrz Gry powinien czuć się swobodnie wykorzystując mistyczne moce do pogłębiania poczucia tajemnicy i nęcenia graczy wizją niezwykłych odpowiedzi na nurtujące pytania. Odpowiedzi, które zwykle będą rodzić kolejne pytania, lecz taka przecież jest natura mistyki.

KRĘGI I RUNY

Każda istota posługująca się mistycznymi mocami specjalizuje się w jednym lub większej liczbie Kręgów, które opisują, jakie efekty zaklęć można z ich pomocą wywołać. Sugerują też, jakie Obrony będą najczęściej stosowane przeciwko zaklęciom z danego Kręgu, choć ostatecznie zależeć to będzie od kontekstu zaklęcia i decyzji mistrza gry. Każdy Krąg dzieli się też na kilka Run, w których czarownik może się specjalizować. Z reguły mag może poznać i pobieżnie opanować kilka Run albo bardzo mocno rozwinąć swoje zdolności w jednej z nich. Stanie się mistykiem, który do perfekcji opanował wszystkie Runy danego Kręgu wymaga ogromnych wyrzeczeń i niezwykłego doświadczenia. Mechanika mistycyzmu systemu Caerbannog zawiera następujące Kręgi i Runy:

- **Krąg Ciała** - przekształca i wzmacnia żywe istoty.
 - Runa Mutacji - nadaje, odbiera lub modyfikuje funkcje organizmom.
 - Runa Powłoki - zmienia kształt i rozmiar organizmów.
 - Runa Sprawności - wzmacnia, osłabia i kontroluje ciała istot.
- **Krąg Energii** - efekty związane z różnymi rodzajami żywiołów i zjawisk natury.
 - Runa Błysku - manipuluje elektrycznością, światłem i cieniem.
 - Runa Niebios - manipuluje ruchem mas powietrza, wiatrem, chmurami i mgłą.

- Runa Żywiołów - pozwala zwiększać, zmniejszać i kontrolować, tworząc płomienie lub zamrażając. oraz światło.
- **Krąg Eteru** - manifestuje moc w postaci fizycznej siły bądź precyzyjnej manipulacji.
 - Runa Huku - wywołuje głośne dźwięki, uderzenia i eksplozje.
 - Runa Telekinezy - precyzyjnie manipuluje obiektami na odległość, tworzy wrażenie złożonego dźwięku.
 - Runa Wiązań - pozwala łączyć ze sobą przedmioty, jakby wiązał je magnetyzm - czyli odpychać je od siebie, lub przyciągać.
- **Krąg Materii** - manipuluje materią nieożywioną.
 - Runa Formy - modyfikuje kształt materii, zmieniając przez to jej zastosowanie.
 - Runa Rdzenia - tworzy lub niszczy materię nieożywioną.
 - Runa Transmutacji - modyfikuje właściwości materii nieożywionej.
- **Krąg Umysłu** - manipuluje umysłami świadomych istot i pozwala poznawać ich myśli.
 - Runa Krzyku - atakuje i chroni umysły, rozprasza uwagę.
 - Runa Rozkazu - pozwala manipulować umysłem, przejmując nad nim kontrolę.
 - Runa Szeptu - pozwala komunikować się na odległość i wykrywać myśli.
- **Krąg Wizji** - umożliwia odkrywanie sekretów odległych w czasie i przestrzeni.
 - Runa Opowieści - kreuje obrazy i iluzje w umysłach.
 - Runa Wróżenia - przewiduje przyszłość i odczytuje przeszłość.
 - Runa Zmysłów - pozwala zdalnie postrzegać i odkrywać sekrety.
- **Krąg Życia** - efekty pozwalające powoływać życie i tworzyć magiczne konstrukty.
 - Runa Instynktu - tworzy prosty, zwierzęce instynkty.
 - Runa Powołania - tworzy lub odbiera życie.
 - Runa Zdrowia - naprawia lub uszkadza żywą istotę.

KRĄG CIAŁA

Magia wykorzystana poprzez Krąg Ciała wpływa na żywe istoty, modyfikując ich wygląd, rozmiar, wydajność i funkcje różnych organów, nadając im nawet zupełnie nowe możliwości. Potężne efekty, takie jak polimorfia wymagają opanowania wszystkich Run tego Kręgu. Przed zaklęciami opartymi na Kręgu Ciała istoty bronią się najczęściej Odpornością, określającą opór samej natury i materii organizmu, która niechętnie poddaje się woli czarownika. Na Krąg Ciała składają się Runy Mutacji, Powłoki i Sprawności.

SZTUCZKI KRĘGU CIAŁA

Sztuczki Kręgu Ciała to efekty pozwalające realizować proste cielesne zmiany, takie jak kolorowanie włosów, paznokci, czy oczu, nakładanie drobnych zmian skórnych jak piegi czy tymczasowe tatuaże, wywoływanie wysypki albo swędzenia, nieznaczne modyfikacje wydzielanego zapachu i inne tym podobne drobne efekty.

RUNA MUTACJI

Magia wykorzystywana przez Runę Mutacji daje Mistykom możliwość wpływania na **funkcję** istot żywych. Dzięki temu mogą oni modyfikować organy i działanie żywych organizmów, odbierając, lub nadając im poszczególne zdolności.

Przykładowo - Mistrz może z pomocą wyłącznie tej runy przemienić swoje płuca w skrzela lub sprawić, by oczy celu widziały w niemal zupełnej ciemności. Nie mógłby natomiast zwiększyć swoich mięśni ani wydłużyć kończyn. Próba wydłużenia kończyn skończyłaby się najprawdopodobniej powstaniem nowych odcinków nóg i rąk, sprawiając, że cel zacząłby przypominać jakąś potworną krzyżówkę człowieka z insektem. Z innej strony, mistrz byłby w stanie stworzyć kolejną parę kończyn, co mogłoby potencjalnie zwiększyć jego szybkość, lub umożliwić noszenie kilku przedmiotów. Należy jednak pamiętać, że ta runa nie multiplikuje siły, jaką dysponuje istota, a jedynie umożliwia mu wykorzystanie jej w inny niż dotychczas sposób. Wykorzystanie wyłącznie tej runy, w wypadku dodawania, lub odejmowania kończyn czy organów, de facto dzieli istniejące mięśnie między nowe konstrukcje. Stworzenie w pełni funkcjonalnych, nowych kończyn wymaga połączenia wszystkich run Kręgu Ciała.

Przykładowe efekty:

- ułatwianie lub utrudnianie testów umiejętności Fizycznych;
- adaptacja do niesprzyjających warunków otoczenia;
- niwelowanie naturalnych przewag wrogich bestii i potworów;
- tworzenie lub odbieranie nowych kończyn.

RUNA POWŁOKI

Magia wykorzystywana przez runę formy daje Mistykom możliwość wpływania na **kształt** istot żywych. Dzięki temu mogą oni zmieniać wygląd, skracać i wydłużać kończyny, modyfikować twarze, zmieniać kolory skóry czy włosów, słowem kształtować formę istoty.

Runa ta nie pozwala jednak na tworzenie nowych mięśni, organów czy dodawanie nieposiadanych wcześniej funkcji.

Przykładowo - Mistrz może z pomocą wyłącznie tej runy zmienić swoje paznokcie w pazury, gdyż jest to modyfikacja formy, która nie daje nowej funkcji. Nie mógłby natomiast stworzyć sobie skrzydeł, które uniosłyby go w powietrze. Skrzydła by powstały, lecz zabrakłoby mięśni, by je poprawnie obsłużyć. Z innej strony skórzasta błona rozpięta między kończynami, dzięki której Mistrz poszybowałby niczym polatucha, mieści się w granicach tej formy, choć obsługa takich skrzydeł nie byłaby dla mistyka intuicyjna.

Przykładowe efekty:

- ułatwianie lub utrudnianie testów umiejętności Fizycznych, lub Społecznych;
- zmiana szybkości poruszania się istoty, na przykład nakładając stan spowolnienia;
- upodobnienie istoty do kogoś wystarczająco zbliżonego wyglądem i kształtem;
- zmiana rozkładu masy ciała w celu przecięcia się przez szczelinę.

RUNA SPRAWNOŚCI

Magia wykorzystywana przez Runę Sprawności, daje Mistrzom możliwość wpływania na **wydajność** istot żywych. Dzięki temu mogą oni powodować zmęczenie lub pobudzenie, pozwala też stymulować zdalnie fragmenty ciała istoty, walcząc o kontrolę nad kończynami z ich posiadaczem. Umożliwia to na przykład zmuszenie celu do potknięcia się w biegu, przekierowania ataku w inną stronę albo do zamknięcia oczu. Moc kierowana przez tę runę wpływa więc na siłę, jaką wykazuje ciało, zwiększając ją, odbierając lub przekierowując.

Przykładowo - Mistrz może z pomocą wyłącznie tej runy dodać siły swoim nogom, aby wykonać potężny skok. Nie mógłby natomiast nadać sobie tyle siły w ramionach, by przy ich tylko pomocy wzbić się w powietrze jak ptak. Taki eksperyment mógłby jedynie przyciągnąć wielu gapiów, i solidnie spocić nieporadnego magika. Z innej strony, mistrz byłby w stanie poprawić wydajność swoich płuc do tego stopnia, że znacząco przedłużyłoby to jego pobyt pod wodą.

Przykładowe efekty:

- zadawanie istotom obrażeń fizycznych lub nakładanie stanu okaleczenia;
- ułatwianie lub utrudnianie testów Percepcji;
- realizacja manewrów Odepchnięcia, Powalenia lub Rozbrojenia;
- wzmacnianie lub zredukowanie siły.

KRĄG ENERGII

Magia wyrażona poprzez Krąg Energii pozwala manipulować żywiołami natury, takimi jak ogień, prądy wody i potęga burzy, a także zjawiskami takimi jak światło i magnetyzm. Władający tym kręgiem mistycy uzyskują zdolność przywołania pioruna, sprowadzenia pożogi, wzmocnienie fal czy stworzenie oślepiającego blasku. Przed zakłębami opartymi na Kręgu Żywiołów istoty najczęściej bronić się będą obronami fizycznymi, w szczególności Unikami i Odpornością. Na Krąg Energii składają się Runa Blasku, znana też jako Runa Księżyca, Runa Żywiołów, znana też jako Runa Słońca i Runa Niebios, znana też jako Runa Wiatru.

Pełna kontrola nad kręgiem jest w stanie wpłynąć w pewnym stopniu na pogodę, a więc rozpocząć burzę, uspokoić sztorm, czy powstrzymać pożar.

SZTUCZKI KRĘGU ENERGII

Sztuczki Kręgu Żywiołów to drobne efekty pozwalające zapalać świece i lampy pstryknięciem palców, chłodzić napoje, powodować krótkie spięcia czy efektowne iskry.

RUNA BŁYSKU

Magia używana z pomocą Runy Błysku kontroluje pioruny, a także zjawiska światła czy nawet cienia. Z jej pomocą można wywołać wyładowanie elektryczne, błysnąć oślepiającym światłem czy sprawić, że cienie zaczną żyć własnym życiem. Runa nie pozwala jednak niczego "chwycić" cieniem, czy stworzyć ze światła namacalnego obiektu. Podobnie jak poza granicami tak wyrażonej mocy jest tworzenie obrazów, czy skomplikowanej kompozycji światłocienia, udającej formy przestrzenne.

Przykładowo, mistyk posługujący się wyłącznie Runą Błysku będzie w stanie porazić swoich wrogów piorunem, lub przydusić obecne wokół światło. Nie może jednocześnie przy użyciu wyłącznie tej runy zmienić się w piorun, czy zwiększyć swojej szybkości. W takich celach musiałby połączyć tę runę, z runami pozwalającymi na modyfikację właściwości materii.

Przykładowe efekty:

- przywołanie piorunów, rozjaśnianie ciemności;
- oślepienie przeciwnika;
- stworzenie błędnego, zimnego ognika;
- ochrona przed błyskawicami.

RUNA NIEBIOS

Magia używana poprzez tę runę pozwala mistykowi **przywoływać** wiatr, chmury, oraz **kierować** tajemniczą siłą prądów i nurtów. Tyczy się to tak prądów powietrznych, jak morskich i rzecznych. Runa pozwala więc kontrolować ruch przywołanych chmur, dymu czy wiatru, a także nadanie nurtu postrzeganej cieczy. Mimo władzy nad prądami, runa ta nie pozwala na stworzenie wody z niczego, mistyk musi więc zadbać o to w inny sposób. Powietrze zwykle jest wszechobecne, nastręcza więc mniej problemów.

Przykładowo - mistyk mógłby użyć wyłącznie Runy Niebios, aby narzucić rzece swą wolę, by ta sama przeniosła łódź na drugi brzeg. Nie mógłby jednak stworzyć ognistego tornada, choć zwykłe tornado wchodzi już w grę. Jego skala rzecz jasna jest uzależniona od potęgi, która dany efekt powoduje, na przykład poziomu sukcesów testu zaklęcia. Należy pamiętać, że runa ta w dosyć ogólnym sensie pozwala wpływać na postrzegane płyny i gazy - można więc wywołać sztorm w szklance wody, ale i w kałuży krwi.

Przykładowe efekty:

- chwilowa zmiana nurtu w zbiorniku cieczy;
- wzmożenie deszczu;

- wyczucie nadchodzącej pogody;
- skondensowanie wilgoci, aby stworzyć mgłę lub chmurę.

RUNA ŻYWIOŁÓW

Magia używana z pomocą Runy Żywiołów kontroluje temperaturę, a więc jest w stanie spowodować rozpalenie, ale i zamrożenie celu zaklęcia. Runa pozwala na kontrolę istniejących płomieni, czy chłodu, jak i na ich wywoływanie. Nie pozwala jednakże na spowodowanie eksplozji czy bezpośrednią przemianę materii w energię.

Przykładowo, mistyk posługujący się wyłącznie Runą Żywiołów będzie w stanie wytworzyć efekt zbliżony do miotacza płomieni, lecz pozbawionego płynnego paliwa. Innymi słowy, negatywne efekty będą wynikać z potwornie rozgrzanego powietrza, a nie z płynnej, podpalonej substancji. Żaden efekt tej runy nie może tworzyć materii. Z innej strony, z pomocą tej runy można unieruchomić kogoś stojącego w kałuży, zamrażając wodę wokół jego stóp.

Przykładowe efekty:

- rozniecanie, lub wygaszanie płomieni;
- zadawanie obrażeń zimnem lub gorącem;
- zamrażanie cieczy;
- powodowanie gorączki lub wyziębienie organizmów.

KRĄG ETERU

Magia wykorzystana poprzez Krąg Eteru pozwala woli mistyka wpływać na przedmioty na odległość. Stanowi więc magiczne przedłużenie siły ciężenia, niewidzialnej, ale potężnej mocy kosmosu. Pozwala korzystać z telekinezy, wywoływać drgania lub dźwięk, czy wiązać przedmioty ze sobą. Przed efektami tego kręgu najczęściej broni się Blokiem lub Unikiem, z kolei Trudność zaklęć związanych z Telekinezą powinna rosnąć wraz z liczbą lub masą manipulowanych obiektów. Pełne opanowanie tego kręgu pozwala na latanie niczym ptak, otaczanie się tańczącymi ostrzami, czy wytwarzanie melodyjnych dźwięków. Krąg Eteru dzieli się na Runę Huku, Runę Telekinezy i Runę Wiązań.

SZTUCZKI KRĘGU ETERU

Sztuczki Kręgu Eteru to efekty pozwalające realizować proste manipulacje drobnymi obiektami na niewielkie odległości - przyciągnięcie kieliszka do ręki, obracanie karty nad dłonią, czy magnetyczne związane ze sobą dwóch błyskotek.

RUNA HUKU

Magia wykorzystywana przez Runę Huku daje Mistykom możliwość przyciągnięcia lub odrzucenia obiektu z gwałtowną siłą. Dzięki temu mogą oni odrzucić otaczających ich przeciwników, wyważyć drzwi, czy wystrzelić obiekt niczym z procy. Runa Huku odrzuca

wszelką finezję, zyskując przez to wiele na sile swoich efektów. Nie pozwala przez to na stabilny lot ani na skomplikowane manewry. Co ważne, efekty tej runy nie tworzą rzeczy namacalnych - nie pozwalają otoczyć się barierą z czystej mocy, czy przywołać niewidzialnego muru.

Przykładowo, mistyk posługujący się wyłącznie Runą Huku może cisnąć przeciwnika w przestrzeń, lub wystrzelić z dłoni pocisk w wybranym przez siebie kierunku. Dobrym sposobem na wyobrażenie sobie działania tej runy jest założenie, że przykładą się siłę z konkretnym wektorem do obiektu. Tym też różni się ta runa od efektów wpływających na przesuwanie mas powietrza czy cieczy - zdmuchnięcie świec przy użyciu tej runy jest możliwe, ale problematyczne, i skończy się raczej ich rozrzuceniem po całym pomieszczeniu.

Przykładowe efekty:

- wystrzelenie pocisku, spowodowanie obrażeń Fizycznych;
- powalenie przeciwnika;
- zabicie nadciągającego pocisku;
- rozbrojenie poprzez odrzucenie broni.

RUNA TELEKINEZY

Magia wykorzystywana przez Runę Telekinezy daje Mistykom możliwość precyzyjnej manipulacji przedmiotami na odległość, oraz wywoływania cichych odgłosów, łudząco podobnych do prawdziwych dźwięków. Ciężar, rozmiar i finezja ruchu wpływają na trudność zakłęb opartych na tej runie. Co więcej, moc użyta poprzez tę runę prowadzi raczej do stabilnego ruchu, aniżeli do ciskania przedmiotami na lewo i prawo. Dzięki Runie Telekinezy możliwe jest przenoszenie przedmiotów bez użycia rąk, zmniejszanie ciężenia bez redukcji masy, lewitowanie oraz wywoływanie niezbyt głośnych dźwięków. Nie pozwala jednak na tworzenie barier z powietrza, ciskanie kulami armatnimi, czy wywoływanie eksplozji. Bardzo istotne jest to, że mistyk poprzez tę runę może wpływać wyłącznie na postrzegane przedmioty, i nie uzyskuje żadnych doświadczeń sensorycznych z powodu "dotykania" tych przedmiotów. Innymi słowy, nie da się przy pomocy tej runy szukać przedmiotu po omacku, czy rozpoznać składu unoszonego przedmiotu.

Przykładowo, mistyk posługujący się wyłącznie Runą Telekinezy może unieść klucz i otworzyć nim zamek. Nie mógłby natomiast stworzyć "energetycznego klucza" czy "wytrychu z mocy", by w ten sposób otworzyć drzwi. W takim celu musiałby jakoś rozpoznać wewnętrzną strukturę zamka, by postrzegać jego wewnętrzny mechanizm. Z innej strony, gdyby mistyk znał konstrukcję takiego zamka na pamięć, byłby w stanie zamknąć lub otworzyć go przy pomocy wyłącznie tej runy.

Przykładowe efekty:

- stworzenie dźwięku **przypominającego** zwierzę lub ludzką rozmowę;
- lewitacja;
- dokonanie kradzieży kieszonkowej;
- ułatwienie testu Atletyki na potrzeby skoku czy biegu, poprzez zmniejszenie ciężenia.

RUNA WIĄZAŃ

Magia wykorzystywana przez Runę Wiązań daje mistykom możliwość tworzenia połączeń między dwoma lub więcej obiektami w taki sposób, by zaczęły się przyciągać lub odpychać, jakby oddziaływały na siebie grawitacyjnie w znaczny sposób. Mistyk używając tej runy decyduje o sile tej relacji oraz jej kierunku. Ważne, aby pamiętać, że wiązanie musi nastąpić pomiędzy dwoma postrzeganymi, namacalnymi obiektami lub istotami. Innymi słowy, nie można się “przywiązać” do nieba, ognia czy chmury.

Przykładowo, mistyk posługujący się wyłącznie Runą Wiązań może stworzyć relację między sobą a sufitem komnaty, w której się znajduje, dzięki czemu “spadnie” na niego i będzie mógł się po nim przemieszczać tak długo, jak długo będzie utrzymywał zaklęcie. Nie byłby jednak w stanie przywiązać okna do “dworu”, by je otworzyć, mógłby w tym celu wykorzystać jednak drzewo na zewnątrz, albo siebie samego. Runa do pewnego stopnia umożliwia też tworzenie naprowadzanych pocisków, choć związane obiekty zawsze będą szukać najbliższej drogi do siebie, ignorując istniejące między nimi bariery. Z innej strony można też wyobrazić sobie zastosowanie Runy Wiązań do powiązania się z nadciągającym agresorem w taki sposób, by zacząć się wzajemnie odpychać. Próbujący przełamać opór niewidzialnej siły wojownik może w ten sposób przepychać maga coraz dalej, jeżeli ten nie stawi oporu własnemu zaklęciu.

Przykładowe efekty:

- zadawanie istotom obrażeń fizycznych (poprzez przywiązanie do nich ciężkich przedmiotów) lub nakładanie stanu spowolnienia;
- umożliwienie chodzenia po suficie, ułatwienie lub utrudnianie testu wspinaczki;
- realizacja manewrów Odepchnięcia, Powalenia lub Rozbrojenia;
- “sklejenie” dwóch obiektów ze sobą.

KRĄG MATERII

Magia użyta poprzez Krąg Materii oddziałuje na materię nieożywioną i cele inne, niż żywe istoty. Służy formowaniu, transmutacji, niszczeniu lub ulepszaniu możliwości i właściwości przedmiotów czy struktur. Zaklęcia oparte na Kręgu Materii rzadko będą powodować obronę u istot, chyba, że czarujący próbuje wpłynąć na przedmioty będące w ich posiadaniu, na przykład trzymane lub noszone wyposażenie i ubranie. W takiej sytuacji adekwatną obroną będzie Blok lub Unik, aby uniemożliwić zaklęciu dostęp do celu. W większości wypadków jednak, materia samodzielnie stawia silny opór magii, przekładając się na adekwatną Trudność zaklęcia określaną przez mistrza gry. Na Krąg Materii składają się Runa Formy, Runy Transmutacji i Runa Rdzenia.

Pełna kontrola nad kręgiem umożliwia tworzenie z niczego skomplikowanych przedmiotów, których granice wytyczane są niemal wyłącznie wyobraźnią mistyka.

SZTUCZKI KRĘGU MATERII

Sztuczki Kręgu Materii to efekty pozwalające realizować proste zmiany jak formowanie małych rzeźb i drobnych, delikatnych przedmiotów użytkowych z dostępnych materiałów.

Pozwala też na drobne naprawy, czyszczenie niewielkich zabrudzeń, czy nieznaczną manipulację składem bądź smakiem potraw.

RUNA FORMY

Magia użyta poprzez Runę Formy pozwala na **kształtowanie** materii nieożywionej. Oznacza to rzeźbienie, formowanie dekorowanie, ale i wygładzanie dotkniętej zaklęciem materii. Dzięki tej runie można przemienić żelazny pręt w klucz, wygiąć drewniane drzwi, czy nawet zmienić treść listu. Jednocześnie nie da się, używając wyłącznie tej runy, bezpośrednio zniszczyć, lub stworzyć materii, ani przemienić jej typu. Innymi słowy, Runa Formy nie może wpłynąć na masę ani na gęstość materii, ale może modyfikować jej kształt.

Przykładowo - mistyk posługujący się Runą Formy może ukształtować trzymany w dłoni żelazny kociółek w pancerz, który ochroni jego ciało, ale nie może sprawić, by ważące kilka kilogramów naczynie zapewniło mu doskonałą ochronę całej powierzchni ciała, czy by przemieniło się w złoto. Z drugiej strony, władając tą runą, mag mógłby sprawić, że konkretne fragmenty pancerza staną się cieńsze lub że trzymana przez wroga broń stanie się tępa, lub niekorzystnie wygięta.

Przykładowe efekty:

- modyfikacja kształtu przedmiotu;
- wyrycie lub zamazanie znaku;
- miejscowe osłabienie (utrudnienie), lub wzmocnienie (ułatwienie) opancerzenia;
- utrudnienie, lub ułatwienie ruchu przez modyfikacje ubrania.

RUNA RDZENIA

Magia użyta przez Runę Rdzenia **kontroluje masę** materii nieożywionej. Wykorzystanie tej runy pozwala na stworzenie materii z niczego, ale także jej zwielokrotnienie lub zmniejszenie. Przywoływana materia pojawi się w najbardziej naturalnej dla siebie formie. Powołana do istnienia stal będzie więc przypominać niewielką sztabkę, ale już "odrastająca" zbroja przyjmie kształt nadany jej przez płatnerza.

Przykładowo - używając wyłącznie Runy Rdzenia, można stworzyć w swojej dłoni złoty samorodek, albo nieobrobiony fragment drewna. Przedmiot taki, poddany dokładnym oględzinom może się wydać dziwny - zbyt regularny, zbyt czysty - słowem sztuczny. Jest to spowodowane tym, że mistyk nie ma wpływu na kształt materii, którą chce kontrolować. Gdyby chciał tym sposobem zwiększyć miecz trzymany w dłoni, taka broń stanie się całościowo większa, nie zaś wybiórczo. Należy też pamiętać, że owe modyfikacje zostaną odwrócone, gdy tylko zaklęcie dobiegnie końca. Może to spowodować nieprzewidziane konsekwencje jak nagłe rozerwanie wnętrza przez powiększającą się w trzewiach strawę.

Przykładowe efekty:

- tworzenie barykad lub umocnień;
- naprawa wyposażenia poprzez uzupełnianie jego braków;
- czynienie wyposażenia lżejszym podczas podróży;
- modyfikacja masy przedmiotów.

RUNA TRANSMUTACJI

Magia użyta przez Runę Transmutacji **modyfikuje** właściwości materii, zmieniając jeden jej rodzaj w inny lub manipulując, jak rozprasza światło, co wpływa na jej kolor. Oznacza to, że dzięki tej runie, mistyk jest w stanie zmienić wodę w kamień, mleko w złoto, a drewno w kość. Nie może natomiast wpłynąć na ciężar przedmiotu, co oznacza, że przy tworzeniu materiału gęstszego, sam obiekt może ulec zmniejszeniu. Jej użycie pozwala także wnikać w strukturę materii i zdobyć na jej temat cenną wiedzę.

Przykładowo - używając wyłącznie Runy Transmutacji, można przemienić zbroję (przynajmniej we fragmentach) w wodę, czyniąc ją bezużyteczną. Mogłaby także sprawić, że trzymany w dłoni kamień stanie się nagle złotym samorodkiem. Niemożliwym jest jednak uformowanie takiego kamienia w monetę. Należy pamiętać, że efekty te będą trwać tak długo, jak magia, która wciela je w życie, na przykład zaklęcie - o ile nie zostaną utrwalone. Gdy źródło przemiany wyczerpie swoją moc, materia wróci do swojej pierwotnej formy.

Przykładowe efekty:

- modyfikacja rodzaju materiału - np. zamiana drewna w złoto, kamienia w wodę itd.;
- osłabienie struktury pancerza - może wpływać na jakość i stopień opancerzenia;
- uczynienie materii nieprzezroczystej przezroczystą i odwrotnie, wpływając na testy percepcji czy dociekliwości;
- poznanie właściwości nieznannej materii.

KRĄG UMYŚŁU

Magia wykorzystana poprzez Krąg Umysłu pozwala mistykom na sięgnięciu do świadomych myśli istoty. Umożliwia wydawanie poleceń, przekazywanie komunikatów, ale i zasiewanie w dotkniętych umysłach potwornych myśli, prowadzących do szaleństwa. Do obrony przed efektami tego kręgu służy odpowiednia wobec intencji mistyka obrona mentalna. Trudność rośnie w oparciu o stopień skomplikowania przekazywanych treści, rozkazów czy sugestii. Trudność może być dodatkowo zwiększona, lub obrona ułatwiona, jeśli cel miałby wykonać coś całkowicie sprzecznego ze swoją osobowością, interesami czy wierzeniami, albo coś co mu bezpośrednio zagraża. Krąg umysłu dzieli się na Runę Krzyku, Runę Rozkazu i Runę Szeptu.

Pełna kontrola nad kręgiem umysłu daje prawdziwie przerażające możliwości wplatania w umysł ofiary całych sekwencji myśli i przekonań, czy sprawowania marionetkowej kontroli nad rozumną istotą. Należy jednak mieć na uwadze, że sam ten krąg dotyczy myśli, a nie bodźców - władca marionetki nie będzie zdawał sobie sprawy z tego, co jego marionetka widzi, czuje, słyszy itd. By przejąć pełną kontrolę, wymagane będzie użycie innych kręgów. Możliwe jest też tworzenie pełnoprawnych iluzji, które istnieją jednak tylko w umysłach istot objętych magią tego kręgu.

SZTUCZKI KRĘGU UMYŚLU

Sztuczki Kręgu Umysłu pozwalają na niewerbalne przekazanie prostego, krótkiego komunikatu czy odczytanie fragmentu powierzchownej myśli. Efekty sztuczek powinny zawierać się w przekazaniu, lub odczytaniu pojedynczego słowa.

RUNA KRZYKU

Magia wykorzystana przez Runę Krzyku pozwala na intensyfikację lub uspokojenie działania umysłu. Oznacza to, że w umyśle istoty mogą się pojawić niechciane, ale niezwykle intensywne myśli, które nie dają się wyrzucić z głowy, lub przeciwnie, że cel zaklęcia uzyskuje przestrzeń skupienia i klarowność. Mistyk używający tej runy decyduje o charakterze myśli, które wygłusza, lub które sprowadza, jednocześnie nie będąc w stanie ich przesadnie uszczegółowić. Runa Krzyku nie przekazuje komunikatu, tylko kieruje aktywnością umysłu

Przykładowo, mistyk używający wyłącznie Runy Krzyku mógłby zdeorientować cel, zalewając jego myśli mnóstwem drobnych, nieważnych w danej chwili spraw. Nie mógłby jednak przekazać przez ten efekt konkretnych informacji - te zginęłyby w potoku nakładających się na siebie, przelotnych myśli. Z innej strony, Runa Krzyku pozwala na zmuszenie umysłu do skupienia całej uwagi na konkretnej sprawie, co może ułatwić wykorzystanie innych run w celu odczytania tych konkretnych myśli.

Przykładowe efekty:

- zadawanie istotom obrażeń mentalnych;
- rozkojarzenie, lub skupienie uwagi;
- nękanie umysłu;
- ochrona myśli przed atakiem poprzez wyciszenie.

RUNA ROZKAZU

Magia wykorzystana poprzez Runę Rozkazu pozwala **wydać polecenie** rozumnej istocie. Rozkaz zwykle przyjmuje formę słowną, najlepiej wyrażoną w takim języku, który jest zrozumiały dla celu. Możliwe jest także wydanie polecenia w formie intencji, te jednak tracą precyzność i ostrość słownych rozkazów. Runa Rozkazu narzuca wolę innemu umysłowi, gdy więc zaklęcie się zakończy, cel będzie miał mglistą pamięć o tym wydarzeniu, ale nie będzie potrafił uzasadnić swojego postępowania, jeżeli znacząco różniło się od jego zwykłego zachowania. Każdy wydany rozkaz powinien zawierać w sobie czasownik, który cel może zrealizować. Jeżeli rozkaz bezpośrednio miałby zaszkodzić ciału, podświadomość stawia opór, co będzie wyrażało się ułatwionym testem obrony celu, zmniejszającym ewentualną krzywdę. Runa Rozkazu, wykorzystana sprytnie, pozwala na przekazanie komunikatu.

Przykładowo, mistyk korzystający wyłącznie z Runy Rozkazu może wydać innej istocie polecenie brzmiące "Mów co usłyszałeś, gdy nas podsłuchiwałeś" albo "Biegnij do swego pana!". Oznacza to, że będący celem umysł dalej będzie korzystał ze znanych sobie kontekstów, czy posługiwał się dostępnymi mu środkami, by osiągnąć cel. Z innej strony, mistyk używający wyłącznie Runy Krzyku mógłby nakazać celowi wypowiedzenie konkretnych słów, lub zapamiętanie jakiejś frazy. Problematyczne jest to, że po zakończeniu zaklęcia, wszelkie tak przekazane informacje będą niejako zamglone.

Przykładowe efekty:

- zadawanie istot do atakowania swoich sojuszników;
- wydanie polecenia;
- zmuszenie do odkrycia zatajonej informacji - np. wskaż, kogo widziałeś wczoraj;
- przejęcie kontroli nad czyimś postępowaniem.

RUNA SZEPTU

Magia wykorzystana przez Runę Szeptu pozwala **odczytywać i przekazywać myśli** innej rozumnej istocie. Umożliwia to niewerbalną komunikację, czyli telepatię, ale także przeszukiwanie myśli w celu znalezienia konkretnych informacji. Co istotne, ta runa nie pozwala “zobaczyć” wspomnień, tylko raczej poznać myśli wokół wydarzeń, planów itp. Wpływ Runy Szeptu jest delikatny, przekazywane informacje są jak słowa, które znikąd pojawiają się w głowie celu, co może wywołać dezorientację, ale nie jest ani bolesne, ani przytłaczające. Runa Szeptu wykorzystana do przeszukiwania pamięci może bardzo łatwo zgubić trop w nieznanym sobie umyśle. Dobrze jest w tym celu łączyć ją z Runą Krzyku lub Rozkazu, zmuszając cel do przywołania konkretnych wydarzeń na powierzchnię umysłu.

Przykładowo, mistyk używający wyłącznie Runy Szeptu mógłby przeprowadzić rozmowę niewerbalną z inną rozumną istotą, posługując się tym samym językiem. Cel ten “myślałby” odpowiedzi, których odczytanie pozwoli mistykowi kontynuować konwersację. Nie może jednak w ten sposób narzucić swojej woli, choć możliwym jest oczywiście przekonanie takiej istoty do swojego punktu widzenia. Co istotne, wrażenie pojawienia się tej myśli jest traktowane przez umysł celu jako obca myśl. Wprawni mistycy Kręgu Umysłu są w stanie maskować jej pochodzenie, uniemożliwiając prostą identyfikację czarownika. Pewnym sposobem na zorientowanie się, mogłoby być poznanie mistyka po słownictwie, którego użyje w swoich komunikatach. Grzebanie w myślach nie zostawia szczególnego śladu, poza tym, że “przeglądane” myśli mogą wypłynąć na powierzchnię świadomości.

Przykładowe efekty:

- komunikacja niewerbalna;
- odczytywanie myśli;
- prowadzenie celu do konkretnych rozważań poprzez symulowanie dialogu wewnętrznego;
- wykrywanie kłamstwa przez monitorowanie myśli w trakcie konwersacji.

KRĄG WIZJI

Magia wyrażona poprzez Krąg Wizji pozwala mistykom na sprowadzanie wizji, oglądanie przeszłości i analizowanie znaków zwiastujących przyszłość. Umożliwia więc poznawanie wspomnień, tworzenie indywidualnych miraży, ale i przewidywanie nadchodzących wydarzeń. Do obrony przed efektami tego kręgu służy odpowiednia do kontekstu obrona mentalna. Wspomnienia, które próbuje się poznać są aktywnie wyciągane bliżej świadomości, mogą więc powodować szereg różnych emocji. Trudność zakłęb rośnie w oparciu o stopień skomplikowania przekazywanych treści, liczbę manipulowanych zmysłów,

czy czasowy dystans dzielący postrzegane wizje. Krąg Wizji dzieli się na Runę Opowieści, Runę Wróżenia i Runę Zmysłów.

Pełna kontrola nad tym kręgiem daje możliwość tworzenia prawdziwie złożonych obrazów, ale też odczytywania wielu doznań ze wspomnień i przepowiedni.

SZTUCZKI KRĘGU WIZJI

Sztuczki Kręgu wizji pozwalają rozpoznać powierzchowne obrazy zajmujące wyobraźnię celu, lub w niewielkim stopniu zmienić postrzeganą przez cel rzeczywistość, intensyfikując postrzeganą barwę, wystrzając nieco słuch czy węch.

RUNA OPOWIEŚCI

Magia wykorzystana przez Runę Opowieści pozwala **stworzyć lub poznać** obraz w wyobraźni istoty. Umożliwia to przekazanie widzianego przez siebie obrazu, odmalowanie konkretnej wizji czy postrzeganie obrazu obecnego w wyobraźni celu. Co istotne, Runa Opowieści nie jest w stanie zmusić umysłu do wyobrażania sobie konkretnych rzeczy, to zadanie innych kręgów. Może natomiast zostać wykorzystana, by nakierować umysł na właściwy tor, i tym sposobem krok po kroku doprowadzić cel do właściwego skojarzenia. Dla istoty dotkniętej działaniem tych efektów, obrazy będą niczym nagle pojawiające się wspomnienia, lub śnienie na jawie. Reakcja na dany obraz jest zupełnie indywidualna, lecz nietrudno o stworzenie wrażenia sztuczności i obcości które utrudniają dzielenie się kolejnymi wizjami. Wizje przesyłane w ten sposób są pamiętane przez cel, w podobny sposób, jak pamięta się sny. Ta runa skupia się na doznaniach wizualnych i wyobraźni, a nie na pozostałych zmysłach.

Przykładowo, mistyk używający wyłącznie Runy Opowieści mógłby podzielić się z towarzyszami obrazem przedmiotu, który zobaczył w przeszłości. Nie mógłby natomiast przekazać w ten sposób wiedzy o ciężarze, fakturze czy dźwięku wydawanym przez ów przedmiot. Z innej strony, dobry obraz może sugerować wszystkie te informacje. Runa Opowieści świetnie sprawdza się w rękach zwiadowców, którzy po udanych przeszpiegach mogą stworzyć mentalny obraz miejsca, którym podzielą się z zainteresowanymi. Adepti tej runy wiedzą także, że myślom zwykle towarzyszą obrazy. Prowadząc rozmowę w przemyślany sposób, można skłonić badaną wyobraźnię do wyjawienia wielu istotnych informacji.

Przykładowe efekty:

- przekazywanie obrazów bezpośrednio do wyobraźni;
- oglądanie wyobrażeń innych osób;
- skonstruowanie obrazu, planu działania i przekazanie go towarzyszom;
- stworzenie makabrycznej lub fantastycznej fantasmagorii.

RUNA WRÓŻENIA

Magia wykorzystana przez Runę Wróżenia **umożliwia przeniesienie percepcji w przeszłość lub przyszłość**. Umożliwia to spojrzenie w głąb wspomnień istoty, odczytanie historii

jakiegoś obiektu, ale także przewidywanie nadchodzących wydarzeń, które nawiedzają mistyka w formie niejednoznacznych wizji. Sięganie daleko w czas znacząco zwiększa Trudność testu Zaklęcia. Należy też mieć na uwadze to, z jakiego źródła próbuje się uzyskać informacje. Runa Wrózenia świetnie współpracuje z innymi runami, by umożliwić poznanie historii przedmiotów, zwierząt czy istot. Runa ta nigdy nie tworzy żadnych obrazów na żądanie mistyka, a jedynie objawia mu wspomnienia, lub zagmatwane, nie zawsze prawdziwe widziadła.

Przykładowo, mistyk używający wyłącznie Runy Wrózenia mógłby zajrzeć w pamięć innej osoby, by poznać jej wspomnienia. Co bardzo istotne, wspomnienia takie mogą być niepełne, zniekształcone i co najważniejsze, toczą się swoim tempem. Mistyk często musi poświęcić odpowiednio długą chwilę, by poznać wspomnienie w pełni. Co gorsza, szukanie odpowiedniego wspomnienia nie jest błahą sprawą. Aby sobie dopomóc, mistycy często odwołują się w swych intencjach do konkretnej daty, ważnego wydarzenia, doświadczenia czy osoby. Prawdziwie pomocne przy wrózeniu są fetysze powiązane z badaną przyszłością czy przeszłością. Runa wrózenia nie pozwala jednak wpływać na postrzegane wspomnienia w żaden sposób. By tego dokonać, trzeba użyć innych run i kręgów. Zagłębienie w przyszłość niemal zawsze przypomina spoglądanie na zamglony obraz, który zdaje się mieć więcej niż jedno znaczenie. Niemniej, pozwala przygotować się na nadchodzące wydarzenia, lub niekiedy uniknąć czekającej zasadzki.

Przykładowe efekty:

- przeszukiwanie wspomnień;
- ustalenie ostatniego posiadacza danego przedmiotu;
- przepowiadanie nadchodzących wydarzeń;
- postrzeganie duchów przeszłości danego miejsca.

RUNA ZMYŚŁÓW

Magia wykorzystana przez Runę Wrózenia pozwala **poznawać i wpływać** na doznania zmysłowe celu. Umożliwia to stworzenie wrażenia zapachu, wywołanie przewidzenia czy przesłyszenia, wrażenia dotyku, smaku czy słuchu, ale także pozwala na poznanie doznań celu. Dzięki temu Runa Zmysłów umożliwia dopełnienie wizji tworzonych przez pozostałe runy tego kręgu. Co istotne, wszystkie te doznania są w sensie faktycznym tylko odczuciem w umyśle, a nie zmianą prawdziwej rzeczywistości. Wszelkie halucynacje są więc indywidualne, ale na przykład w połączeniu z Kręgiem Umysłu, mogą być niezwykle przekonujące. Trudność tworzenia takich majaków jest tym większa, im bardziej wrażenie różni się od stanu faktycznego. Zamazanie obrazu swojej twarzy w głowach strażników przy bramie to rzecz dosyć błaha, natomiast stworzenie wrażenia nadciągającej do bram armii już nie.

Przykładowo, mistyk używający wyłącznie Runy Zmysłów mógłby usłyszeć rozmowę prowadzoną przez cel, poczuć smak spożywanej strawy, czy ból odczuwany przez torturowanego kompana, będącego celem zaklęcia. Mógłby także wywołać lub zmienić jakieś z doznań, ale tylko dla celu swojego zaklęcia. Gdyby sprawił, że cel miałby problemy z usłyszeniem swojego partnera w rozmowie, nie oznaczałoby to, że ta druga osoba zaczęła mówić ciszej, czy mniej wyraźnie.

Przykładowe efekty:

- mieszanie doznań, wprowadzanie dezorientacji sensorycznej;

- podłuchiwanie;
- przenoszenie swojej percepcji do innej istoty, widzenie jej oczyma;
- uszczegóławianie indywidualnych zwiódów i majaków o detale oparte na wielu zmysłach.

KRĄG ŻYCIA

Magia wyrażona poprzez Krąg Życia pozwala mistykom na wzmaganie lub wygaszanie najbardziej powiązanej z magią i pierwotnej siły - życia. Umożliwia więc leczenie organizmu, sprowadzanie na niego słabości czy choroby, ale i panowanie nad najbardziej podstawowymi instynktami czy odruchami. Do obrony przed efektami tego kręgu służą przede wszystkim Odporność oraz Koncentracja. Trudność zakłócić rośnie wraz ze skalą odbieranego lub oferowanego daru życia. Nigdy nie jest w stanie przywrócić kogoś zmarłego do świata żywych, choć może resuscytować kogoś na skraju śmierci. Krąg Życia znacznie lepiej niż Krąg Umysłu pozwala na kontrolę zwierząt, gdyż te podlegają przede wszystkim instynktom. W wypadku ludzi stopień precyzyjnej kontroli spada, pojawia się dużo szumu i nieprzewidywalności. Do Kręgu Życia należą Runa Instynktu, zwana też Runą Empatii, Runa Powołania i Runa Zdrowia.

Pełna kontrola nad tym kręgiem daje możliwość tworzenia żywych organizmów, wyposażonych w prosty zestaw instynktów, pozwalających im na funkcjonowanie podobne do zwierząt.

SZTUCZKI KRĘGU ŻYCIA

Sztuczki Kręgu Życia sprowadzają się do drobnych napraw ciała, takich jak zasklepienie zadrapania czy niewielkiej rany. Mogą też powodować nieznaczny krwotok, np. z nosa, wywoływać wrażenie swędzenia czy zachęcać do kichnięcia. Pozwalają też rozpoznawać instynkty kierujące zwierzęciem.

RUNA INSTYNKTU

Magia wykorzystywana przez Runę Instynktu daje mistykom możliwość **poznawania i wpływania** na zestaw podstawowych zachowań i emocji istot żywych. Dzięki temu mogą oni siać strach, wywołać gniew, smutek czy wrażenie głodu, który trzeba zaspokoić, czy osaczenia, z którego trzeba się wydostać. Stworzone w ten sposób emocje i instynktowne odruchy nie są w pełni kontrolowane przez mistyka. Magia decyduje głównie o kierunku tych odczuć (wobec kogo cel czuje daną emocję) oraz o intensywności doznania. Runa Instynktu nie tworzy klarownych myśli, ani nie racjonalizuje - to umysły robią same. Świetnie nadaje się za to do odczytywania nastroju u innych istot, sprawiając, że mistyków, którzy opanowali tę runę do perfekcji określa się niekiedy empatami.

Przykładowo, mistyk korzystając wyłącznie z Runy Instynktu może wywołać ogromną chuć w gończych psach, przez co porzucą one jego trop, by zająć się czym innym. Gdyby ten sam efekt został użyty na ścigających go ludziach, wywołałby zapewne inne efekty, najpewniej nieszczególnie komfortowe dla celów zaklęcia. Należy jednak rozumieć, że mistyk

w takiej sytuacji daje jedynie impuls, jakkolwiek mocny, ale nie opisujący dokładnego przebiegu następujących po zakłęciu wydarzeń. Runa Instynktu nie przekazuje słów, komunikatów czy informacji, a jedynie kreuje impulsy i popycha do działania.

Przykładowe efekty:

- nałożenie stanu Rozkojarzenie, Strach;
- motywowanie istot rozumnych do działania;
- uspokojenie zwierząt;
- odczytanie skrywanych emocji.

RUNA POWOŁANIA

Magia wykorzystywana przez Runę Powołania daje Mistykom możliwość **ofiarowania i odbierania** energii życiowej, rozumianej nie jako zdrowie, a bardziej jako wigor i siła do działania. Dzięki temu mogą oni osłabiać wrogów, wzmacniać sojuszników czy tchnąć życie w martwą materię organiczną. Nie powoduje to, że istota faktycznie powraca z martwych, ale może sprawiać takie wrażenie i być podatna na polecenia z pomocą innych run i kręgów. Siła runy powołania stanowi o sile tego przywołanego życia.

Przykładowo, mistyk z pomocą wyłącznie Runy Powołania może tchnąć nowe siły w towarzyszy lub chwilowo powstrzymać ich osłabienie, czy efekty chorób. I w ten sam sposób może porazić wrogów osłabieniem, zniedołężnieniem i chorobą. Działanie tej runy nie wpływa na fizyczny kształt istot, ani nie potrafi ich zranić. Manipuluje jednak ich energią.

Przykładowe efekty:

- nałożenie stanu Osłabienie;
- chwilowe powstrzymanie negatywnych stanów;
- chwilowe przywrócenie Żywotności;
- analiza ciała w celu znalezienia powodu uciekającej energii - rany lub choroby.

RUNA ZDROWIA

Magia wykorzystywana przez Runę Zdrowia pozwala naprawiać, lub szkodzić materii ożywionej, dając jej możliwość błyskawicznego leczenia Wytrzymałości, lub w takim samym tempie ją degradować. Runa Zdrowia nie jest w stanie uleczyć organizmu ponad jego naturalne możliwości, a więc jego maksymalną Wytrzymałość, nie jest w stanie też wyleczyć więcej, niż organizm posiada zasobów Żywotności.

Przykładowo, mistyk z pomocą wyłącznie Runy Zdrowia może spowodować, że ciało celu zasklepi rany, czy zrośnie się na powrót z odciętą kończyną. Nie może natomiast spowodować, że kończyna odrośnie w całości, chyba, że cel jest organizmem dla którego jest to naturalne. Regeneracja brakującej kończyny byłaby jednak możliwa z pomocą Kręgu Ciała.

Przykładowe efekty:

- leczenie punktów Wytrzymałości kosztem Żywotności;
- zatamowanie krwawienia;
- zadawanie obrażeń fizycznych;
- zrośnięcie kończyny.