

# Kilka czarów

## CZAROTARCZA

Odrzucanie

**Poziom:** Cza/Zak 5

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja immediate

**Zasięg:** Osobisty

**Cel:** Ty

**Czas działania:** Do wyczerpania lub 1 runda/poziom

*Na twojej ręce pojawia się półprzeźroczysty, pokryty tajemnymi znakami dysk mocy, którym „łapiesz” właśnie, co rzucony wrogi czar.*

*Czarotarcza chroni przed czarem, który wymaga testu ataku i jako cel podstawowy ma Ciebie. Aby zadziałała musi Ci się udać „złapać” rzucony czar, tzn. wykonać test ataku sprzeczny z testem ataku rzucającego czar, przed którym chcesz się ochronić. Jeśli zwyciężysz, Czarotarcza pochłania ten czar.*

Ilość poziomów czarów, przed którymi możesz się w ten sposób ochronić, równa jest twojemu poziomowi czarującego. Maksymalny poziom czaru, przed którym możesz być ten sposób chroniony, jest równy maksymalnemu poziomowi czaru który możesz rzucić. Czyli 10 poziomowy czarodziej może się ochronić przed magicznym pociskiem i trzema kulami ognistymi, ale nie przed nawet jedną *Dezintegracją*, czy innym czarem poziomu wyższego niż 5.

Testy ataku potrzebne aby „złapać” czar, możesz wykonać zawsze gdy sytuacja tego wymaga i spełnione są wymagania potrzebne do rzucenia *Czarotarczy*.

## CZAROTARCZA, POTĘŻNIEJSZA

Odrzucanie

**Poziom:** Cza/Zak 7

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja immediate

**Zasięg:** Osobisty

**Cel:** Ty

**Czas działania:** Do wyczerpania lub 1 minuta/poziom; patrz opis

Działa tak jak *Czarotarcza* tylko że poziomy czarów które zostaną wchłonięte, mogą zostać użyte do przypomnienia sobie czaru który został już rzucony, albo do rzucenia czaru bez wliczania go do Twojego dziennego limitu, czy usuwania go z listy przygotowanych (w przypadku bycia Czarodziejem).

1 poziom czaru wchłonięty przez ten czar, to 1 poziom czaru do wykorzystania, czyli dwunasto poziomowy mag, mógłby odzyskać, np. rzuconą *Dezintegrację* i *Klosz niewrażliwości*, albo rzucić je bez wliczania do dziennego limitu, usuwania go z listy przygotowanych czarów, lub jakakolwiek inne kombinacje dające 12 poziomów czarów.

Energia pozwalająca na przypomnienie, lub rzucenie czaru, utrzymuje się przez 1 minutę na poziom czarującego, nawet, jeśli sam czar się już zakończył.

## POWSTRZYMANIE CHOROBY

Przywoływanie (Leczenie)

**Poziom:** Drd 2, Kap 2, Pal 2, Trp 2

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** Dotykowy

**Cel:** Dotknięta istota

**Czas działania:** Natychmiastowy, lub do wyczerpania; patrz opis

**Rzut obronny:** Wytrwałość neguje (nieszkodliwy)

**Odporność na czary:** Tak (nieszkodliwy)

*Wzywając moc swego bóstwa, napełniasz podmiot czaru energią, która pomaga zwalczyć chorobę, a niekiedy nawet ją leczy.*

Czar ten ma różne działanie, w zależności od stanu zaawansowania choroby osoby, na którą zostanie rzucony.

W przypadku osoby, która jest zarażona chorobą, ale objawy jeszcze nie wystąpiły (nie minął czas inkubacji, postać nie odnosi obrażeń, itp.), działa jak czar *Przelamanie choroby*.

W przypadku osoby, która jest zarażona chorobą i ma jej objawy (minął czas inkubacji, postać odnosi obrażenia, itp.), podmiot czaru otrzymuje premię równą poziom czarującego/2, do następnego rzutu obronnego, który musi wykonać w związku z chorobą.

## **USUNIĘCIE UMAGICZNIENIA**

Odrzucanie

**Poziom:** Cza/Zak 5, Kap 5

**Komponenty:** W, S, M

**Czas rzucania:** 1 godzina

**Zasięg:** Dotykowy

**Cel:** Jeden magiczny przedmiot

**Czas działania:** Natychmiastowy

**Rzut obronny:** Brak lub Wola neguje; patrz opis

*Gdy kończysz rzucanie tego czaru, znaleziony sztylet przestaje ociekać trucizną.*

Dotknięty magiczny przedmiot traci jedną magiczną właściwość. Jeśli przedmiot ma jedną magiczną właściwość, to staje się normalnym, niemagicznym przedmiotem - *Długi miecz +1* staje się *mistrzowskim długim mieczem*, *Pierścień niewidzialności*, zwykłym pierścieniem, itd.

Jeśli przedmiot posiada ich więcej niż jedno, np. *Długi Miecz +1 Ognistość*, *Mróz*, to aby przedmiot stał się niemagicznym, trzeba usunąć umagicznienia „po kolei”, tzn. nie można najpierw usunąć +1.

Użycie tego czaru na inteligentnym przedmiocie, powoduje u niego swoistą lobotomię. Jeśli nie powiedzie się mu rzut obronny, czar obniża na stałe wartości atrybutów o 1 i dodatkowo obniża Ego o 2. Jeśli któryś z atrybutów, lub Ego spadną do 0, lub niżej, przedmiot staje się nieinteligentny i traci właściwości związane z byciem inteligentnym.

Możesz usunąć każde umagicznienie do stworzenia którego, wymagany poziom czarującego nie jest większy od Twojego.

Aby użyć tego czaru, przedmiot musi być pełni zidentyfikowany.

**Komponent materialny:** Krzyształy górskie o wartość 1/5 wartości umagicznienia, które się usuwa.

