

CZARODZIEJ

1 Rozproszenie: 9	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Astral Sense (150)	Zmysł Astralny	2	5/15	6	Osobisty	Poziom+10 min	SW+6 Test Efektu określa dostrzeżenie jednego wzorca 30 m (15 h) od maga. Pozwala zajrzeć w astral. Z każdą rundą mag dostrzega jedną dodatkową rzecz poczynając od tej o najmniejszej OM
Bedazzling Display (152)	Zdumiewający Popis Logicznego Myślenia	0	-/7	OMC+	Osobisty	Poziom minut	+6 do werbalnych Testów Charyzmy Zwiększa Charyzmę w rozmowach, debatach, przemowach itp.
Crushing Will (161)	Miażdżąca Wola	1	8/16	OMC	48m. (24h.)	1 runda	SW+5 / Duchowy Czar atakuje wolę ofiary. Efekt określa obrażenia.
Dispel Magic (163)	Rozproszenie Magii	1	6/13	6	30m. (15h.)	1 runda	SW Mag gestykuluje jakby rozbierał obiekt, następnie testuje RzCz. Jeśli test się powiedzie wykonuje Test Efektu o ST=Trudności Rozproszenia. Jeśli i ten test się powiedzie efekt zaklęcia jest rozproszony i czar przestaje działać. Jeśli opis czaru nie mówi inaczej, to trudność rozproszenia wynosi: Krąg Czaru=ST Rozproszenia. 1=9, 2=11, 3=13, 4=15, 5=16, 6=17, 7=18, 8=20, 9=21, 10=23, 11=24, 12=25, 13=26, 14=28, 15=29. Dzięki temu czarowi można rozproszyć inne magiczne efekty takie jak talenty, zdolności Dyscyplinarne czy moce stworów - włącznie z duchami, smokami i Horrorami. Można rozproszyć jedynie magiczne efekty o niestałym czasie działania.
Divine Aura (164)	Badanie Aury	1	6/14	OMC	24m. (12h.)	Poziom+5 minut	SW+5 o ST=OM Zaklęcie wykrywa stan emocjonalny/zmęczenie/samopoczucie itp ofiary.
Flame Flash (170)	Ognisty Atak	1	7/15	OMC	10m. (5h.)	1 runda	SW+4 / Fizyczne Ogień. Z palcy wyrzeliwują płomień kąpiąc cel w ogniu.
Ignite (177)	Rozniecenie Ognia	0	-/11	OMC	2m. (1 h.)	1 runda+	Podpalenie łatwopalnych przedmiotów/Duch Ogień. Można podpalić pochodnię, chrust, oliwę itp. Podpalając ubrania obraż=4/k6. Ogień gaśnie przez 3 kolejne rundy zmniejszając obrażenia o 1 Stopień co rundę.
Iron Hand (179)	Żelazna Dłoń	1	5/13	OMC	Dotyk	Poziom+10 rund	+3 do Testów Obrażeń w walce bezpośredniej Po dotknięciu ofiary mag wykonuje Test RzCz. Ofiara zyskuje Efekt
Mind Dagger (185)	Umysłowy Sztylet	0	-/7	OMC	16m. (8h.)	1 runda	SW+2 / Duchowe Czar atakuje wolę ofiary. Efekt określa obrażenia.
Silent Converse (197)	Cicha Rozmowa	1	5/13	OMC+	100m. (50h.)	Poziom+5 minut	Pozwala cicho rozmawiać Mag może cicho rozmawiać z ofiarą którą widzi. Rozmowę można podsłuchać będąc co najwyżej 2m (1h) obok.
Triangulate (205)	Namierzenie	0	-/10	OMC	500 metrów	1 runda	Określa dystans maga od celu co do pół metra Celem może być przedmiot, osoba, zwierzę itp.
Wall Walker (208)	Chodzenie po Ścianach	1	6/14	OMC	Dotyk	Poziom+10 rund	Cel czaru wyk.Test SW+5 zamiast Testu Wspin Czar poprawia um. wspinania. Mag idzie na czworakach i dotyka ofiary

2 Rozproszenie: 11	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
And His Money (147)	Rozrzutnik	1	7/16	OMC	10m. (5h.)	Poziom+3 min	-4 do OS ofiary przeciw Testom Oddziaływania w kwestiach finans. np. Targowanie się Mag pobrząkuje monetami po czym RzCz.
Astral Shield (150)	Astralna Tarcza	0	-/7	OMC	Dotyk	Poziom+7 rund	+3 do Obrony Magicznej Zwiększa odporność na magię. Mag dotyka ofiarę i RzCz.
Clean (158)	Oczyszczenie	2	5/13	OMC	Dotyk	1 minuta	SW+4 Usuwa odkształcenia materiału, brud itp z przedmiotów. Mag wyciera i spryskuje wodą przedmiot po czym RzCz.
Dodge Boost (164)	Ułatwienie Uniku	0	-/8	OMC	Dotyk	Poziom+5 rund	+3 do Testów Uniku Mag kołysze się z boku na bok, po czym RzCz.
Rope Ladder (194)	Drabina Sznurowa	2	6/14	6	Dotyk	Poziom minut	Lina wędruje z punktu A do B z Szybkością=5 50m (25h) od maga. Mag rozwija linę, po czym RzCz. Liny nie można przywiązać dzięki czarowi. +4 do Wspinaczki, obciążenie 300 kg.
Seal (194)	Zaplombowanie	1	6/11	6	20m. (10 h.)	Poziom+8 minut	SW+6=ST Testu SF przy próbie otwarcia Magiczne zamknięcie drzwi, okien, wrót, skrzyżń itp.
Vines (207)	Pnącza	1	6/15	OMC	20m. (10 h.)	Poziom+3 rundy	SW+4=ST Testu SF przy próbie uwolnienia się Drewno.Ożywia lokalną roślinność (pnącza, korzenie) i pochwyca ofiary Ofiara trzymana jest mocno i traktowana jak Osaczona.
Wake-Up Call (207)	Pobudka	4	6/15	OMC	Dotyk	24 godziny	Ustaw. alarmu budzącego o wskazanej porze Mag imituje bicie dzwonu, po czym dotyka celu. Cel dzwoni o wskazanej porze.

3 Rozproszenie: 13	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Aura Strike (151)	Uderzenie w Aurę	1	7/12	OMC	16m. (8h.)	1 runda	SW+8 / Duchowe Czar wysyła niszczącą energię do ofiary, którą mag astralnie wyczuł. Niezależnie od ilości obrażeń, ofiara dostaje 1 Ranę.
Catwalk (157)	Koci Chód	1	7/12	OMC	Dotyk	Poziom+8 rund	+6 do Testów Akcji Wspinaczki, Równowagi itp. Mag miauczy przez chwilę po czym delikatnie głaska ofiarę.
Combat Fury (158)	Szał Bitewny	1	9/16	OMC	Dotyk	Poziom+7 rund	+4 do Testów Ataku w walce bezpośredniej Mag gestykuluje gwałtownie i dotyka ofiary przelewając jej bitewną furję.

3 Rozproszenie: 13	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
False Aura (168)	Fałszywa Aura	2	7/12	OMC	Dotyk	Poziom+3 min	SW+6 / Ukrycie aury ofiary.
Mag myśli o zmianie aury ofiary, po czym dotyka ją. Czar może ukryć Wątki, Talenty, poziomy zdrowia, magiczne zdolności i wszystko co widać w astralu.							
Healing Sleep (175)	Lecznicy Sen	2	7/12	OMC	Dotyk	8 godzin	Dodatkowy Test Zdrowienia; +4 do jednego z Testów Zdrowienia
Ofiara musi mieć obraz. większe od Progu Ran. Mag cicho nuci po czym ofiara zapada w magiczny sen na 8 godz. Obudzić go może udany Test SW (10), zadane obrażenia lub koniec czaru. Raz na tydzień.							
Identify Spell (177)	Rozpoznanie Zaklęcia	0+	-/12	Poziom RzCz Ofiary	30m. (15h.)	1 runda	Rozpoznaje zaklęcie Mag musi rzucić czar w ciągu tylu rund po rzuceniu rozpoznawanego zaklęcia ile wynosi jego Poziom RzCz.
Po udanym RzCz, mag może przeprow. Test Cz/Pis ZnakMag. o ST= trudności nauczenia się danego czaru (jeśli słyszał o danym czarze). Jeśli się uda, mag poznaje wszystkie tajemnice na jego temat. Jeśli mag nie zna lub nie uda się Test Czyt/Pis ZM to Wynik Testu RzCz określa czego Dowiedział się mag. Duży:~efekt;Ogromny:Krag;Nadzw:~liczba wątków itp.							
Leaps and Bounds (181)	Podskoki	0	-/9	OMC+	Dotyk	Poziom+5 rund	SW+7
Mag podskakuje i RzCz. Ofiara może wykonywać Wielki Skok (PG, str. 72)							
Levitare (181)	Lewitacja	1	8/18	Max.OMC	40m. (20h.)	Poziom+10 min	Unosi w powietrze obiekty o wadze do 500 kg
Płaszczyna o prom=2 m (1 h) mogąca wnieść się/opasć o 4 m/r.Można stawiać lewit. na lewitacji. Gdy jedna zostanie rozproszona, Wszystkie znikają Mag musi ponownie RzCz jeśli coś nowego dostanie się na platformę.							
Notice Not (187)	Wyciszenie	1	7/15	OMC	Dotyk	Poziom+1 min	+3 do Testów Akcji jak Skradanie się itp.
Czar sprawia że ofiarę ciężiej dostrzec. Mag dotyka ofiary.							
Ork Stoke (187)	Wzbudzenie Gahadu	1	7/15	OMC	30m. (15h.)	Stały	Wzniesienie orkowego gahadu Tylko u orków!
Mag mamrocze, po czym szorstko coś mówi lub wykonuje gwałtowny gest. Ofiara może oprzeć się gahadowi.							
Quicken Pace (191)	Forsowny Marsz	2	10/13	OMC	Dotyk	Poziom+4 godz	SW+4 o ST=Stop Zr. ofiary +1 za każdy Poz Wyniku do Szybkości
Mag chodzi energicznie wokół ofiary po czym go dotyka.							
Seeking Sight (195)	Wycelowanie	1	7/15	OMC	Dotyk	Poziom+1 min	+3 do Testów Ataków bronią dystansową
Na ofierze pojawiają się świecące kręgi ułatwiające strzelanie w tą ofiarę							
Shatter Lock (196)	Strzaskanie Zamka	2	6/13	OMC	6m. (3h.)	1 runda	SW+8 Zaklęcie otwiera zamki
Mag wydaje dźwięk "pękającego" zamka i gestykuluje nad zamkiem po czym RzCz o ST=OM zamka. Jeśli zamek jest magiczny wykonuje Test Efektu o ST=większej OM lub Trud. Rozprosz. Test Efektu w mech, zamkach określa ilość obrażeń jakie dostaje zamek. Próg Zniszczenia średnio=8-12. Drewniana sztaba ma PZ=~20, metalowa co najmniej 18							
Water Wings (208)	Wodne Skrzydła	1	7/15	OMC	Dotyk	Poziom godzin	Zabezpiecza przed deszczem, krótkim zanurzeniemw wodzie itp.skrzydła wietrznika
Woda. Mag nakłada kilka kropel oleju roślinnego na skrzydła wietrznika.							
Wizard Mark (210)	Znamię Czarodzieja	2	6/15	OMC	Dotyk	Poziom+1 godz	Umieszcza znamię na wzorcu ofiary, które widoczne jest w astralu
Służy jako połączenie maga z ofiarą, co pozwala rzucać czary, tak jakby mag dotykał ofiary, kiedy ją widzi. Służy też napiętnowaniu przestępców.							
4 Rozproszenie: 15	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Ball of String (151)	Kłębek Nici	3	10/15	6	Różny	Poziom+3 godz	SW+6
Mag przywiązuje magiczny węzeł do przedmiotu. Po RzCz kłębek można umieścić w sakwie lub kieszeni. Co godz. Test Efektu (10) czy nić się nie zerwała. Gdychce powrócić po nitce do miejsca startu, Wyciąga kłębek i zaczyna go związać podążać za nicią białego światła.							
Binding Threads (153)	Magiczne Więzy	2	10/17	OMC	16m. (8h.)	Poziom+3 rundy	SW+8 Magiczne sznury wiążą ofiarę.
W powietrzu pojawiają się jaskrawe, magiczne sznury. RzCz i sznury unieruchamiają ofiarę. Test Efektu=ST Testu SF oswobodzenia się. Ofiara nie może Używać rąk, rzucać zaklęć i traktowana jest jak Osaczona.							
Buoyancy (156)	Dryfowanie	1	13/20	OMC	Osobisty	Poziom godzin	+3 do Testów Pływania
Woda. Mag zarzuca rękoma jakby płynął na plecach. Nie dla obsydianów.							
Dust Devil (165)	Chmura Pyłu	2	9/13	OMC	Osobisty	Poziom+5 rund	Ofiary są Osaczone w Testach Akcji: wzroku, słuchu, węchu i Zach. Równ.
Powierzchnia o prom.32m(16h) wokół maga. Czar rozpętuje burzę piaskową. Mag rzuca garść piachu w powietrze. Ograniczenia w Efektie nie dotyczą maga. Działa na tyle ofiar jaki mag ma Poziom RzCz.							
Hair Frenzy (175)	Szalone Włosy	0	-/20	OMC	10m. (5h.)	Poziom+5 rund	Bohater jest Osaczony
Mag chwytá swoje włosy. Włosy ofiary szaleńczo wiją się i odwracają jego uwagę							
Icy Protection (177)	Lodowe Palce	1	7/12	OMC	Osobisty	Poziom+5 minut	Redukuje obrażenia od ognia i gorąca
Woda-Chłód. Mag łapie się za nos i RzCz. Za każdy Poziom Wyniku -2 Stopnie od obrażeń od ognia, rozgrzanego metalu, zaklęć itp.							
Identify Spell (177)	Rozpoznanie Magii	1	10/20	OMC	40m. (20h.)	1 runda	Rozpoznaje typ magii osoby, miejsca lub przedmiotu
Mag przygląda się uważnie celowi. Poziom Wyniku określa zdobytą wiedzę. Przeciętny/Duży:określa czy przedmiot jest magiczny; Ogromny: określa rodzaj magii-zdolności adeptów, wrodzoną magię, magię zaklęć itp. Wyjątkowy Określa precyzyjnie: Dyscyplinę I Krag adepta, moce i zdolności przedmiotów							
Inventary (179)	Inwentaryzacja	4	9/18	OMC	30m. (15h.)	1 minuta	SW+8 Czar stwarza listę przedmiotów znajdujących się w danym pokoju
Czar rzucany w jednym pomieszczeniu, które widzi mag. Mag wykrywa wszystkie przedmioty, których przerzucił OM. Na pergaminie pojawia się świecąca na żółto alfabetyczna lista za wyjątkiem kurzu, pojemniów, skrzyń mających nikłą wartość.Po minucie robi Test Efektu o ST=MaxOM, jeśli Jakiś przedmiot ominięto pojawi się napis "Inwentaryzacja niezakończona".							

4 Rozproszenie: 15	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Juggler's Touch (180)	Dotyk Kuglarza	2	10/17	6; OMC+	12m. (6h.)	Poziom rund	SW+6 / Fizyczne Sprawia, że małe przedmioty wściekle wirują.
2 m (1 h). Każdej rundy mag RzCz przeciwko Max OMC. Test Efektu określa ilość obrażeń. Mag może przenieść zasięg działania o 2m po udanym Teście Rzucania Czarów (6), podczas tych przenosin, ofiara nie dostaje obrażeń. Mag musi być Skoncentrowany. Bez dostępu małych przedmiotów czar nie działa.							
Kaer Knocking (180)	Pukanie do Kaeru	4	7/15	OMC+	Dotyk	1 minuta	SW+5 Wynik określa liczbę metrów z jakiej słychać pukanie wewnątrz kaeru.
Czar tworzy odgłos pukania gdy oddziaływanie z magiczną obroną kaeru. Mag opukuje ściany lub wrota kaeru i RzCz o ST=OM kaeru. Przeciętą OM=18, ale może być dużo większa.							
Karmic Connection (180)	Połączenie Karmy	1	10/17	OMC	Dotyk	1 runda	SW+10 Zakęcie ratuje życie ofierze.
Mag ratuje życie ofiary używając jej Karmy. Ofiara wydaje (musi mieć) 5 pkt. Karmy i wykonuje Test Efektu. Jeśli nie ma to zyskuje Test Zdrowienia. Dodatkowo może wykorzystać wydane 5 punktów Karmy do Testu Zdrowienia.							
Relax (191)	Odpoczynek	3	9/13	OMC	Dotyk	1 runda	SW+4=ilość minut do następnego Testu Zdrowienia. Dodatkowo +4 do Testu Zdrow.
Mag i ofiara muszą siedzieć/leżeć. Mag porusza rękami nad ciałem ofiary. Redukuje czas oczekiwania do następnego Testu Zdrowienia.							
Repair Lock (192)	Naprawa Zamka	3	7/15	OMC	Dotyk	Stały	SW+8
Mag wykonuje odgłos kliknięcia i dotyka zamek. Efektu określa ile uszkodzeń zostało naprawionych. Progi Zniszczenia zamków w opisie Strzaskania Zamku.							
]	Ściana Cierni	1	11/13	6	16m. (8h.)	Poziom+7 rund	SW+2=ST Testu Zr ofiary, która zechce przejść przez ścianę magicznych cierni.
Drewno. 4 m. wysokości i 2 m. szerokości ściana cierni. Mag kłuje się w dłoń. Po RzCz pojawia się tyle magicznych ścian cierni ile wynosi Poziom Rzucania Czarów. Ściany wibrują i burczą. Ciernie zadają obraż: 4/k6. Mag jest na nie odporny.							
Trust (206)	Zaufanie	1	13/17	OMC	20m. (10 h.)	Poziom minut	SW+3 przeciwko OS ofiary
Mag uśmiecha się i kiwa głową w kierunku ofiary. Udaną T. Efektu sprawia, że ofiara nie zrani/okłamie maga (i jego przyjaciół) dopóki mag (przyjaciele) tego nie zrobią.							
Wizard's Cloak (210)	Płaszcz Czarodzieja	2	10/17	OMC	Dotyk	Poziom+5 minut	SW+8=OM ofiary przeciwko czarom i mocom wykrywającym obecność lub info o ofierze
Mag wykonuje ruch jakby zakładał na ofiarę płaszcz i kaptur, po czym dotyka jej. Pojawia się lekko lśniący płaszcz magicznej energii, który po chwili wnika w ciało.							
5 Rozproszenie: 16	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Counterspell (159)	Antymagia	0	-/11	Max OMC	6m. (3h.)	Poziom+10 rund	Polepsza Obronę Magiczną
Zwiększa OM o +2 za każdy Poziom Wynik począwszy od Przeciętnego. Mag może rzucić to zakęcie na tyle osób ile wynosi jego Poziom Rzucania Czarów.							
Giant Size (174)	Olbrzymi Wzrost	2	11/18	OMC	Dotyk	Poziom+2 rundy	+5 do Testów samych: Siły Fiz. i Żywotności
Mag staje na palcach lub nadyma swe ubrania, sprawiając że wygląda na większego. Ofiara rośnie o 50% swojego normalnego rozmiaru Wraz z ubraniami i zbroją. Broń i inne przedmioty nie zmieniają się.							
Heat Metal Armor (175)	Rozgrzanie Metalu	2	11/18	OMC+	4m. (2 h.)	Poziom+7 rund	SW+5=obrażenia od oparzeń rzucone co rundę Obrażenia Fizyczne
Ogień. Mag zaciera dłonie i RzCz o ST=OM ofiary/tarczy/zbroi - zależnie co wyższe. Zbroja lub tarcza muszą być wykonane przynajmniej w 50% z metalu.							
Invigorate (179)	Wigor	2	9/17	OMC	Dotyk	Poziom+1 godz	+5 do każdego Testu Zdrowienia
Mag łączy ręce po czym dotyka brwi ofiary.							
Kaer Pictographs (180)	Piktogramy Kaeru	4	9/17	OM kaeru	Dotyk	10 minut	Tworzy obrazki lub przekazuje wiadomość Do wnętrza kaeru/cytadeli
Mag szkicuje obrazek lub pisze wiadomość na murze lub wrotach kaeru i RzCz. OM Kaeru=18 lub znacznie więcej. Zakęcie reaguje z magiczną obroną kaeru i wypala rysunek po wewnętrznej stronie murów. Napisana wiadomość mogą zostać "przeniesione" przez czar, jednak mieszkańcy Kaeru nie muszą znać tego języka.							
Mage Armor (183)	Magiczny Pancerz	1	12/16	Max OM ofiary lub zbroi	Dotyk	Poziom+7 minut	+4 do Pancerza Fizycznego
Mag uderza w pancerz i wydaje cichy odgłos nieudanego uderzenia. Pancerz zastaje pokryty delikatną fioletową poświatą widzianą w ciemności I astralu. Nie można rzucić na Naturalny Pancerz.							
Makeshif Missile (184)	Prowizoryczny Pocisk	1	9/15	OM "pocisku"	Dotyk	Poziom+2 rundy	SW+6=obrażenia od improwizowanego pocisku/Fizyczne
Mag dotyka przedmiot, który nadaje się do rzucenia (kamień, kufel). Rzucający Nie dostaje kar do Testu Ataku improwizowaną bronią.							
Mystic Shock (186)	Mistyczne Porażenie	2	11/21	OMC	4m. (2 h.)	1 runda	SW+10/Duchowe
Czar nie wymaga kontaktu wzrokowego i może być rzucone przez każdy obiekt i powierzchnię w tym podłogi i ściany, które mag i ofiara dotykają.							
Sanctuary (194)	Schronienie	3	11/18	6	Dotyk	Poziom+10 min	SW+8=dodatek do Progu Zniszczenia budynku. Poz. RzCz=dodatek do Pancerz Fiz. budynku
Czar magicznie zamyka wszystkie wejścia do budynku, musi być rzucone wewnątrz budynku nie większego niż 100m2 powierzchni.							
Slow (197)	Spowolnienie	2	7/15	OMC	Dotyk	Poziom+5 rund	-5 do testów opartych na Zręczności Szybkość spada o połowę w dół
Mag porusza się powoli i RzCz. Zakęcie zmniejsza szybkość ofiary.							
Solo Flight (198)	Latanie	2	7/18	OMC	Osobisty	Poziom+15 min	Pozwala latać z Szybkością=8
Mag macha rękami w górę i dół, po czym RzCz o ST=swojej OM. Jeśli się powiedzie, zyskuje moc latania z Szybkością 8.							

6 Rozproszenie: 17	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Study Thread (202)	Badanie Wątku	2	11/15	OMC	10m. (5h.)	Poziom minut	SW+5
Czar pozwala badać wątki wplecione we wzorzec. Mag RzCz o ST=OM wzorca do którego wpleciony jest wątek. Test Efektu zamiast Testu Astralnego Odczuwania.							
Blood Lost (154)	Utrata Krwi	3	12/22	OMC	Dotyk	Poziom+1 dzień	Ofiara nie może leczyć Ran
Mag robi gest jakby wyrywał i dotyka ofiary. Ofiara nie może wyleczyć żadnej Rany, nawet te po obudzeniu się rano. Ranę można wyleczyć za pomocą magii. Elikśir Leczenia wyleczy Ranę jeśli Test Zdrow będzie większy od Testu RzCz maga, jednak ofiara w ten sposób nie wyleczy obrażeń. Leczenie Głosiciela Garlen wyleczy tylko jedną Ranę, niezależnie od Wyniku.							
Displace Self (164)	Przemieszczenie	2	9/16	OMC	Osobisty	Poziom+5 rund	SW+7 Odsuwa maga od nadchodzącego ataku
Mag gorączkowo podsłakuje i RzCz. Mag zyskuje "szósty zmysł", który wykrywa ataki (tylko fizyczne), nawet te, których nie widzi. Z każdym atakiem mag robi T.Efektu o ST=Testowi Ataku. Jeśli udany mag odsłakuje o 2m(1h) w przypadkowym kierunku. Jeśli nie ma miejsca, musi bronić się normalnie. W rundzie może uniknąć tyle ataków ile wynosi Poziom RzCz maga.							
Doom Missile (164)	Pocisk Zagłady	3	10/21	OMC	40m. (20h.)	Poziom rund	SW+5 / Duchowe
Mag dziko gestykuluje i RzCz. Ofiarę pokrywają seria nieustających Wybuchów. Każdej rundy T.Efektu określa obrażenia.							
Karma Cancel (180)	Odcięcie Karmy	2	11/18	OMC+	40m. (20h.)	Poziom+8 rund	Czasowo uniemożliwia wykorzystanie Karmy
Mag strzela palcami i RzCz. Mag może skasować użycie Karmy ofiary wydając jeden ze swoich Punktów Karmy. Każdej rundy ofiara może zrobić Test SW (17) aby zakończyć działanie zaklęcia.							
Loan Spell (183)	Pożyczenie Zaklęcia	2	11/15	OMC	Dotyk	Poziom+4 rundy	Czasowe przekazanie zaklęcia
Mag daje ofierze mały przedmiot (np. Monetę) RzCz. Jeśli się uda ofiara może rzucić czar dostosowany do "pożyczony" matrycy. Ofiara korzysta ze swoich RzCz i Tkania W. Musi być zdolny do utkania wątków lub mieć je utkane (np. Ulepszona Matryca). Jeśli ofiara nie ma talentu/umiejętności RzCz, może Wykorzystać Percepcję.							
Makeshift Weapon (184)	Prowizoryczna Broń	1	10/15	OMC	Dotyk	Poziom+5 rund	SW+8=obrażenia zadane powstałą bronią Obrażenia Fizyczne
Zaklęcie przemienia mały przedmiot w niezwykle ostrą broń. Mag dotyka przedmiotu i RzCz. Powstała broń nie ma kar od improwizowanej broni.							
Mental Library (184)	Biblioteka Umysłu	3	12/19	OMC	Osobisty	Poziom godzin	+10 do Poziomu Zapamiętania Tekstu
Podczas trwania czaru, mag powinien skopiować każdy zapamięt. tekst powyżej swego normalnego Poziomu Zapamiętania Tekstu, jeśli chce je zachować. Jeśli tego nie robi, straci je i nie będzie mógł ich odtworzyć dzięki Odtworzeniu Tekstu.							
Multi-Mind Dagger (186)	Zwielokrotniony Umysłowy Sztylet	1 za każdą ofiarę	9/12	OMC+	16m. (8h.)	1 runda	SW+2=obrażenia / Duchowe
Czar atakuje wiele ofiar na raz. Mag określa ile celów w zasięgu wzroku ma zostać zaatakowanych, po czym RzCz. Test RzCz porównuje z OM wszystkich ofiar. Tym, których przewyższy zadaje obrażenia.							
Rampage (191)	Atak Szału	2	12/19	Max OMC +1 za 1	10m. (5h.)	Stały	Wzbudzenie orkowego gahadu u wielu orków
Mag mamrocze, po czym szorstko coś mówi lub wykonuje gwałtowny gest. Ofiary mogą oprzeć się gahadowi. Max tylu orków i le wynosi Poz. RzCz maga.							
Razor Orb (191)	Tnąca Sfera	2	11/19	OMC	40m. (20h.)	1 runda	SW+15 / Obrażenia Fizyczne
Po RzCz Przebicie Pancerza następuje po osiągnięciu Dużego (Good) a nie Ogromnego (Excellent) Wyniku. Jeśli Pancerz nie pozwala na przebicie, Staje się to możliwe po osiągnięciu Wyjątkowego (Extraordinary) Wyniku.							
Sleep (197)	Uśpienie	2	9/17	Max OMC +1 za 1	24m. (12h.)	Poziom+10 rund	Zmusza ofiary do snu Max. tyle ofiar ile Poziom RzCz maga
Mag głośno chrapie i RzCz. Ofiary popadają w magiczny sen do czasu aż nie dostaną obrażeń lub czar się nie skończy. Każdej rundy ofiary mogą wykonać Test Siły Woli o ST=Stopniowi SW maga, aby się obudzić. Działa na osoby lub Stworzenia, które normalnie śpią. Nie działa np. na nieumarłych.							
Spellstore (199)	Przechowanie Zaklęcia	2	12/19	6	Dotyk	Poziom godzin	SW+6
Mag dotyka przedmiot i RzCz. Udany Test Efektu o ST=Rozproszenia danego czaru sprawia, że jego wzorzec zostaje umieszczony w przedmiocie. Od teraz każdy, kto posiada zdolność RzCz może rzucić przecowywany czar. Jeśli czar ma wątki, rzucający musi posiadać odpowiednie Tkanie Wątków. Podczas rzucania przecho. czaru, trzeba trzymać przedmiot. Po rzuceniu czaru, wzorzec znika. Za liczbę obrażeń=Pr.Ran i 1 Ranę, Mag może przedłużyć działanie czaru do roku i 1 dnia. Czar można rzucać wtedy wielokrotnie.							
7 Rozproszenie: 18	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Astral Gift (148)	Astralny Dar	3	13/23	OMC	30m. (15h.)	Poziom godzin	Daje ofierze Spojrzenie Astralne
Mag zezuje i RzCz. O ST=OM ofiary. Każdy Poziom Wyniku określa Stopień talentu Spojrzenie Astralne jaki dostaje ofiara czaru.							
Blood Boil (154)	Wrząca Krew	3	12/17	OMC	24m. (12h.)	4 rundy	SW+9 / Obrażenia Duchowe
Mag wydaje bulgoczące odgłosy i RzCz. Test Efektu określa obrażenia jakie ofiara otrzymuje w wyniku wrzącej krwi i parującej przez pory w skórze. RzCz w każdej rundzie podczas czasu działania czaru. Czar działa tylko na stworzenia w których żyłach płynie krew.							
Call (156)	Wiadomość	2	10/17	OMC	100 mil	1 runda	Dostarcza wiadomość wybranej przez maga znanej sobie osobie
Mag otwiera i zamyka usta jakby mówił i RzCz o ST=OM celu. Jeśli się uda cel widzi i słyszy fantom maga przekazujący wiadomość. Mag nie może rozmawiać z celem, jedynie przekazać wieść. Mag wie czy mu się udało.							
Confusing Weave (159)	Rozproszenie Wątków	1	13/20	OMC	24m. (12h.)	1 runda	SW+3 Czar sprawia, że magowie czują się zmieszani I nie potrafią tkąć wątków swych zaklęć.
Mag potrząsa głową z boku na bok i RzCz o ST=max.OM grupy. Jeśli się powiedzie Wykonuje Test Efektu o ST=stopniowi Tkania Wątków każdego z grupy. Jeśli się uda wątki zaklęć zostają rozplecione. Mag może zmieszać tyle ofiar=poziom RzCz.							
Dislodge Spell (163)	Usunięcie Zaklęcia	1	9/22	OMC	24m. (12h.)	1 runda	SW+10 Czar czyści jedną z matryc ofiary.
Mag zezuje i RzCz. o ST=OM ofiary. Test Efektu o ST=Rozproszeniu Zaklęcia (str. 138 PG). Jeśli się uda to matryca zostaje wyczyszczona ze Wszystkich czarów. Jeśli akurat ofiara rzuca czar, może zdecydować czy przerwać albo dokończyć surową magią. Działa też na przedmioty matryc.							

7 Rozproszenie: 18	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Lightning Cloud (182)	Burza Błyskawic	4	12/18	OMC+	48m. (24h.)	Poziom+5 rund	SW+10 / Obrażenia Fizyczne (nie metalowe)
Powietrze-Elektryczność. Mag wyczarowuje czarno-fioletową chmurę iskrzącą Elektrycznością. Mag rzuca piorunami z chmury i RzCz o ST=OMC. W kolejnej rundzie mag może ponownie RzCz na ofiarę (może być inna).							
Liquid Eyes (183)	Płynne Oczy	3	13/23	OMC	16m. (8h.)	Poziom rund	Oślepia cel
Woda. Mag RzCz. Jeśli się uda oczy ofiary zalewa płynny żel oślepiając go na czas działania czaru. Przeciętny Wynik-Częściowa Ciemność; Duży-Głęboka; Ogromny-Całkowita. Ofiara każdej rundy może zrobić Test Siły Woli (18).							
Move on Through (186)	Droga Wolna	0	-/17	OMC	48m. (24h.)	1 runda+	SW+4 o ST=Stopniowi Siy Fizycznej
Mag kiwa głową w stronę ofiary, następnie skłania się nisko w drwiący sposób i RzCz. Jeśli Test Efektu uda się, ofiara idzie przez rundę dalej W tym samym Kierunku i z tą samą prędkością co w poprzedniej rundzie.							
Mystic Net (186)	Mistyczna Sieć	3	13/20	Max OMC	Osobisty	Poziom+2 min	SW+8
Wersja Magicznych Więzów działająca w promieniu 16 metrów wokół maga. Magi imituje więzienie ze sobą kilku sznurków po czym RzCz. Świeące sznury wystrzelują z rąk maga, formują sieć wiążącą ofiary. Ofiary są Osaczone. Mogą użyć normalnego stopnia SF do przedarcia się O ST=Testowi Efektu. Mag może rzucić zaklęcie na liczbę osób równą Poziomowi RzCz.							
Spell Cage (198)	Magiczna Klatka	3	11/19	OMC	40m. (20h.)	Poziom+8 rund	-5 do Rzucania Czarów oraz Tkania Wątków ofiary wewnątrz klatki
Mag gwizdże coraz ciszej po czym wydaje dźwięk: "dzyń" i RzCz. Wokół celu tworzy się magiczna klatka na 4 m. wysoka i szeroka. Z klatki nie można wyjść. Statystyki klatki: PF:7; PD:10; PŚ:40; OF:9; OM:15.							

8 Rozproszenie: 20	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Catch Spell (156)	Schwytanie Zaklęcia	2	14/21	OMC	Osobisty	Poziom rund	SW+12
Mag udaje jakby łapał przedmiot i RzCz. Jeśli się uda, mag może wykonać Test Efektu przeciwko Testom RzCz każdego zaklęcia rzuconego bezpośrednio na maga. Mag łapie zaklęcie i może je przetrzymać do końca działania zaklęcia (po czym może dalej zadziać na maga schwytane zaklęcie), może je rzucić na wybrany cel. Statystyki czaru należy oprzeć na pierwotnymrzucającym. Mag nie może RzCz dopóki Nie skończy z tym czarem.							
Compression Bubble (159)	Miażdżąca Sfera	3	15/22	OMC	30m. (15h.)	Poziom+7 rund	SW+10 / Obrażenia Fizyczne
Powietrze. Mag łączy ręce jakby trzymał piłkę po czym ją puszcza i RzCz. Udany Test sprawia, że wokół ofiary tworzy się sfera. Każdej rundy mag musi koncentrować się nad ściskaniem sfery, aby zadać obrażenia. Może też po prostu odejść i nie zadawać obrażeń a jedynie więzić ofiarę. Sferę można zniszczyć z zewnątrz zadając jej obrażenia jedynie w trakcie osiągnięcia Wyjątkowego Wyniku. Ofiara Może uwolnić się-Test Siły Fiz. (17). Broń i czary nie działają na sferę od wewnątrz.							
Delay Blow (162)	Dodatkowy Atak	2	14/20	OMC+	Dotyk	Poziom+10 rund	SW+15 / Obrażenia Fizyczne drugiego ataku
Mag stoi spokojnie i dotyka broń i RzCz o ST=Max OM celu lub broni. Po Teście Obrażeń a przed Testem Zachowania Równowagi ofiara Wykonuje drugi Test Ataku korzystając z tego samego talentu lub umiejętności. Czar przestaje działać.							
Peacebond (188)	Narzucenie Pokoju	3	11/21	OMC	Dotyk	Poziom+5 minut	SW+10 o ST=OM przeciwnika Ofiara staje się pokojowo nastawiona
Mag dotyka ofiary i RzCz. Jeśli coś/ktoś atakuje ofiarę czaru, ta wykonuje Test Efektu. Jeśli się uda to atakujący otrzyma takie same obrażenia Co ofiara. I na odwrót. Mag może rzucić czar na rok i dzień za 2 punkty obrażeń.							
Safe Opening (194)	Bezpieczne Otwarcie	2	12/19	OMC	6m. (3h.)	Poziom+5 rund	SW+8 o ST=OM pułapki lub Trudności Rozbrojenia, zależnie co większe. Czar chroni przed pułapkami w drzwiach lub skrzyniach.
Mag naśladuje dźwięk otwieranych drzwi lub skrzyni i RzCz.Jeśli się uda robi Test Efektu. Jeśli ten test się uda wszelki pułapki magicznie i nie są zamrożone na czas działania zaklęcia.							
Spell Snatcher (199)	Porwanie Zaklęcia	2	14/24	OMC	24m. (12h.)	1 runda+	SW+10 Czar pozwala skraść zaklęcie z matrycy innego maga i zastąpić nim jedno ze swoich. Najczęściej bywa to właśnie Porwanie Zaklęcia.
Mag RzCz. Jeśli się uda robi Test Efektu o ST=Rozproszeniu danego czaru. Jeśli się uda czar opuszcza matrycę ofiary i zajmują matrycę maga. Czar pozostaje w matrycy do czasu rzucenia, zmiany w matrycy itp. Porwany czar może być każdego Kręgu i rodzaju. Jeśli mag nie będzie mógł użyć porwanego czaru (np. Nie ma odpowiedniego Tkania) to i tak może rzucić to zaklęcie jak z książki magicznej lub poprzez surową magię, po czym znika.Jeśli mag może Normalnie rzucić czar, to pozostaje on w matrycy do czasu jego usunięcia. Jeśli mag nie zna czaru, To może się go nauczyć korzystając z Czyt/Pis ZnakM.							
Wound Mask (210)	Ochronna Mask	3	13/15	OMC	Dotyk	Poziom+5 rund	SW+10=Obronie Fizycznej ofiary
Mag dotyka i uciska twarz ofiary i RzCz. Jeśli się uda, miedziana maska pokrywa twarz ofiary. Maski nie ma utworów na oczy czy usta, jednakże ofiara normalnie widzi i odczuwa. Test Efektu określa Pancerz Fizyczny ofiary. Każdy Test Ataku, który chybi cel, trafia w maskę. Maski ma PrŚ=25 i PF=10, przebicie zachodzi przy Wyjątkowym Wyniku. Na zakończenie rundy, gdy maska ma chociaż jeszcze 1 punkt życia, To regeneruje się w pełni. Maski pochłania wszystkie obrażenia aż do następnego ataku.							

9 Rozproszenie: 21	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Absorbing Sphere (135)	Obronna Kula	3	13/19	OMC+	60m. (30h.)	Poziom+12 rund	SW+8 / Duchowe
Czar przywołuje małą czerwoną kulę, która kręci sięwokół ofiary po zmiennej orbicie. Mag zakreśla palcem krąg nad swoją głową i RzCz o ST=OM ofiary. Jeśli się uda to Test Efektu=OF ofiary. Kula pochłania wszystkie obrażenia. Mag musi oczyścić Kulę z obrażeń, aby ta mogła ponownie zadziać. Może przenieść obrażenia na każdego w zasięgu wykonując Test RzCz o ST=OMC. Może też przenieść obrażenia do astrala wtedy ST RzCz=6.							
Channel Raw Magic (138)	Ukierunkowanie Surowej Magii	2	12/25	OMC	30m. (15h.)	3 rundy	Skierowanie energii astralnej na ofiarę
Mag marszczy brwi koncentrując się i RzCz. Jeśli się uda, ofiara otrzymuje obrażenia każdej rundy. Obrażenia zależą od poziomu splugawienia Astralu. PG str. 136. Bezpieczny: 13. Otwarty: 17. Skażony: 21. Splugawiony: 25.							
Draining Eye (141)	Trzecie Oko	4	14/15	OMC+	60 metrów+	Poziom minut	SW+10
Mag wskazuje swoje czoło i RzCz o ST=swojej OM. Pojawia się oko wyglądające jak rozgwieżdżony wir. Każdej rundy mag patrzy na ofiarę i RzCz o ST=OMC.Gdy się uda to Test Efektu o ST=najwyższemu Stopniowi Atrybutu ofiary. Jeśli i to się uda, to mag Zaczepnie energię życiową ofiary. Ofiara otrzymując karę -1 do Testów Akcji za każdą Poziomą Wyniku, analogicznie mag dostaje bonus +1. Mag może zaczarować tyle osób, ile wynosi jego Poziom RzCz. Jednak dla każdej ofiary musi przeprowadzić osobne testy. Mag otrzymuje tylko największy bonus. Energia życiowa ofiar wraca do normy po zakończeniu działania zaklęcia lub śmierci ofiary.							

9 Rozproszenie: 21	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Glowing Swarm (145)	Świetlisty Rój	4	12/22	OMC+	10 metrów	Poziom+3 rundy	Stworzenie roju świetlistych owadów przypominających świetliki ZR:11 SF:11 ŻYW:- PER: 9 SW:7 CHA:- PL: Trzeci Krąg Inicj:14 Akcje:1 Atak(1):12 Obraż: ugryzienie(1):12 OF:16 OM:12 OS:- PF:0 PD:3 PŻ:-(patrz tekst) PP:- PR:- Testy Zdrow:- Zach. Równy:- Prędkość:8 (lot)
Mag bzczy i RzCz. O ST=OM roju owadów. Jeśli się uda to rój świetlistych owadów wykonuje rozkazy maga. Mag musi być skoncentrowany. Jeżeli mag nie rozkaże, to owady latają 5 metrów ponad nim czekając na rozkaz. Udany Test Ataku przeciwko rojowi redukuje jego Stopnie Inicjatywu, Ataku i Obrażen o -1 za każdy Poziom Wyniku. Rój przestaje istnieć, gdy któryś ze Stopni spadnie do zera. Rój jest odporny na talenty działające na OS włącznie z Testami Interakcji.							
Observe Event (146)	Widzenie Przeszłości	5	14/15	OMC	Dotyk	Różnie	SW+3
Obszar o promieniu 10 metrów (5 heksów) wokół maga. Mag musi dokładnie określić jakie wydarzenie chce obejrzeć np. "chcę zobaczyć co takiego ostatnio uczynił to Malban" i RzCz o ST=max.OM osoby biorącej udział w wydarzeniu, Które chce obejrzeć. Test Efektu o takim samym ST powiększonym o wartość: do dwóch dni +0; do 3 tyg.+1;do 2 miesięcy +2; do pół roku +3;do roku +6; 5 lat +9; 10 lat +12; 50 lat +15; 100 lat +18; 200 lat +21; 500 lat +24; 501+ lat – niemożliwe.							
Reatach Limb (147)	Przytwardzenie Kończyn	6	15/15	OMC	Dotyk	1 runda	SW / - Przytwardzenie utraconej kończyny będącej w dobrym stanie. Nadaje się także taka po użyciu czaru Zamrożenie.
Mag otwiera Ranę – ofiara czaru otrzymuje obrażenia równe Progowi Ran. Przykłada odciętą kończynę i RzCz o ST=OMC. Jeśli się uda to mięśnie, kości i żyłomagicznie łączą się z resztą ciała. Test Efektu to Test Zdrowienia. Mag może przytwardzić kończynę należącą do innej osoby, Jednak musi wtedy uzyskać Dobry Wynik.							
Tell Tale (150)	Nieożywiony Świadek	3	12/15	OMC	Dotyk	1 minuta	Uzyskanie odpowiedzi na pytania od nieożywnego przedmiotu.
Mag dotyka przedmiot i wydaje 1 punkt Wyczerpania po czym RzCz. Jeśli się uda to przedmiot zdoła odpowiedzieć mu na pytanie TAK lub NIE, A odpowiedź będzie prawdziwa. Wydarzenie nie mogło nastąpić wcześniej niż Poziom RzCz liczony w dniach.							
Wipe Matrices (152)	Wyczyszczenie Matryc	1+	12/22	OMC	60m. (30h.)	1 runda	SW+12 Czar wymazuje zaklęcia z Matryc
Czar wymaga tylu wątków ile Matryc ma zostać wyczyszczonych po czym RzCz. Jeśli się uda, mag wykonuje Test Efektu o ST=Rozproszeniu Matrycy na najwyższym Poziomie. Jeśli to się uda to Matryce zostają wyczyszczone z czarów. Jeśli czar wyczyści zaklęcie które właśnie było rzucane, Rzucający może je dokończyć używając surowej magii lub zaprzestać czynu.							
10 Rozproszenie: 23	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Death Vow (140)	Śmiertelna Przysięga	3	13/22	OMC+	Dotyk	Poziom tygodni	SW+10 Zawarcie umowy
Ten czar wymusza porozumienie między magiem i inną postacią. Mag określa warunki umowy i podaje rękę ofierze. Test RzCz o ST=OM celu lub maga (wyższa). Mag otrzymuje 2 punkty obrażeń z Magi Krwi. Umowa może być bulwersująca tak, jak mag sobie tego zażyczy. Po uzgodnieniu warunków mag wykonuje Test Efektu i zapisuje jego wynik. Jeśli któryś z nich naruszy warunki umowy, to obaj mogą umrzeć. Wtedy Test SW o ST=wynikowi Testu Efektu. Jeśli nieudany to otrzymuje on obrażenia równe Progowi Życia oraz 2 Rany.							
Draw and Quarter (141)	Ćwiartowanie	4	16/26	OMC	Dotyk	1 runda	SW+15 / Duchowe
Ofiara musi być unieruchomiona/skrępowana. Mag wpłata wątki w każdą kończynę. Wokół każdej kończyny pojawia się świetlisty krąg energii. Potem RzCz o ST=OMC Gdy się uda, cztery astralne kręgi ciągną za kończyny zadają obrażenia=TEfektuDodatkowo zadaje 4 Rany. Czar niekiedy stosowany do egzekucji.							
Hold Patern (145)	Utrzymanie Wzorca	6 (rytuał)	14/23	6	Dotyk	Poziom dni	SW+8
Na początku mag tka wątki do dowolnego zaklęcia, a następnie do tego czaru. Mag RzCz na swoją Matrycę. Dalej TeEf o ST=Rozproszeniu czaru w Matrycy Jeśli się uda, to wątki do pierwszego czaru pozostają w Matrycy przez Liczbę dni=Poz RzCz. Czar zajmuje cały czas Matrycę Aż do czasu rzucenia go.							
Journey to Life (145)	Przywrócenie Życia	7+	14/15	OMC+	Dotyk	Poziom dni	SW+15
Mag wysyła wijącą się nić energii poprzez ciało zmarłego do astralu i dalej. Ta nić służy za latarnię i drogę dla duszy. Każda Runda tkania i RzCz kosztuje 1 pkt Wyczerp. Mag dotyka ciała zmarłego i RzCz o ST=OMC. Jeśli się uda to dusza powraca do ciała. Dalej TeEf, którego wynik określa OM chroniącą ciało przed innymi, podążającymi za nicią duszami, pragnącymi je opętać. Pełne Przywrócenie Życia zajmuje tyle dni, ile dni postać była martwa. Czar działa przez Poziom dni, więc istnieje możliwość, że mag będzie musiał RzCz kilkukrotnie Magowie wiedzą, że najlepiej używać zaklęcia na terenie bezpiecznym, w innym Przypadku można łatwo zaprosić Horra do ciała nieszczęśnika. Data zgonu / ST: do 2 dni/0; do 3 tyg./+1; do 2 mies./+2; do 6 mies./+3; Do roku/+6; do 5 lat/+9; do 10 lat/+12; do 50 lat/+15; Do 100 lat/+18 do 200 lat/+21; do 500 lat/+24. Więcej niż 500/ niemożliwe.							
Onion Blood (147)	Darcie Ciała	4	16/19	OMC	100m. (50h.)	Poziom rund	SW+6 / Duchowe
Mag drze pergamin, wrywa płatki z kwiatka lub obdziera cebulę po czym RzCz. Ofiara jest obdzierana ze skóry, ciała i mięśni warstwa po warstwie. Jeśli ofiara otrzyma jakiegokolwiek obrażenia, to dostaje dodatkową Ranę. Mag wykonuje co Rundę TeEf. Każda postać (oprócz maga) widząc efekt czaru, musi wykonać Test SW o ST=Stop. SW maga. Jeżeli się nie uda, to ucieka poza zasięg czaru. Użycie czaru w Throalu jest zakazane z wyjątkiem legalnych egzekucji na tych co dokonali nadzwyczaj okropnych czynów.							
Spell Fusion (149)	Połączenie Zaklęć	4	16/26	6;OMC;12	40m. (20h.)	3 rundy	SW+3
Obszar o promieniu 20 metrów od maga. Mag RzCz o ST=6. Jeśli się uda to wokół maga pojawia się sfera astralnej energii. Jeżeli inny mag RzCz w tej sferze to Czarodziej będzie mógł przejąć to zaklęcie wykonując TeEf o ST=wynikowi RzCz drugiego maga. Jeśli się uda, to sfera przechwytuje energię czaru (wymaga to koncentracji). Kiedy Połączenie Zaklęć przestanie działać, mag Będzie mógł użyć ich przeciwko jednemu celowi znajdującemu się w zasięgu. Musi wykonać normalny Test RzCz o ST=OMC i osiągnąć Duży Wynik. Jeśli się to uda, to ofiara otrzymuje wszystkie efekty zaklęć jakie zostały rzucone. Mag może także Rozproszyć zaklęcia wykonując Test o ST=12. Jeśli się nie uda, to będzie musiał rzucić Je na jakąś ofiarę.							
Warp Astral Space (151)	Wypaczenie Przestrzeni Astralnej	3	17/23	15	Dotyk	Poziom+5 rund	Wypacza przestrzeń astralną; -8 do Rzucania Czarów wewnątrz sfery
Sfera o promieniu 50 metrów od miejsca wskazanego przez maga. Mag wypacza, rozciąga, przebija lub inaczej deformuje przestrzeń astralną w promieniu 50 m. Udany test RzCz. oznacza, że inni magowie rzucający czary z, poprzez lud do astralu dostają karę -8 do RzCz. W płaszczyźnie fizycznej zaklęcia te manifestują się pod postacią szaleńczych wirów ponad lub poniżej celów, lub rozpylają się w powietrzu. Kara dotyczy także czarów, dzięki którym można wędrować po astralu.							

11 Rozproszenie: 24	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Block Magic (137)	Blokada Magii	4	16/25	10	40m. (20h.)	Poziom+3 minuty	-10 do testów opartych na magii

Czar poważnie ogranicza przepływ energii astralnej na obszarze o prom.=10 m. Po udanym teście RzCz. wszystkie testy oparte na magicznych umiejętnościach (np. testy talentów, czary, magiczne przedmioty itp.) przeprowadza się z karą -10. Kara odnosi się do testów Rzucania Czarów i ich efektów, stopnia talentów, a także stopni magicznych efektów przedmiotów magicznych, włącznie ze stopniem obrażeń. Modyfikator dotyczy również samego Czarodzieja, Horrorów, duchów oraz stworzeń. Jeśli czar zmniejszy stopień zaklęcia, talentu, itd. dana zdolność nie działa. Zaklęcie nie działa na talenty nie posiadające Stopnia (jak i niektóre czary i zaklęcia) takie jak. Wytrzymałość, Rytuał Karmiczny czy Matryca. Jeśli opis talentu, czaru lub przedmiotu nie wskazuje aby miał on wpływ na Stopnie, czar nie będzie na nie działał.

12 Rozproszenie: 25	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Alter Form (135)	Zmiana Formy	8 (rytuał)	16/26	OMC+	Dotyk+	1 runda	Zmienia naturę i wzorzec celu

Zmienia naturę fizyczną oraz prawdziwy wzorzec wybranego przedmiotu, Dawcy Imion, zwierzęcia lub innej istoty. Magowie najczęściej używają go, by naprawić lub przywrócić kształt starym i zużytym bądź znoszonym przedmiotom, np. by zmienić stary, porzucony miecz w nowiutką, lśniącą broń. Rzucenie czaru na magiczne bądź przekute przedmioty pozbywa ich tych ulepszeń. Rzucenie czaru na przedmiot z Prawdziwym Wzorcem, sprawia że staje się zwykłym niemagicznym przedmiotem a wszystkie utkane wątki przestają istnieć. Rzucenie czaru na żywą istotę zmienia jej prawdziwy wzorzec. Na Dawców Imion zaklęcie działa tak jak zmiana Imienia: niszczy tożsamość ofiary i odbiera jej wszystkie talenty i zdolności. Czarodziej poświęca godzinę dziennie na utknięcie jednego wątku. Podczas tkania nie może oddalać się od celu o więcej niż 10 metrów, inaczej utraci wcześniej utkane wątki i będzie musiał zaczynać od nowa. Mag wypowiada na głos opis w co przemieni cel, następnie go dotyka i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Przy niemagicznym przedmiocie mag musi osiągnąć Przeciętny Wynik. Przy magicznym Odmowny (Excellent), a przy Dawcach Imion, stworzeniach i Horrorach Wyjątkowy (Extraordinary). Jeśli powiedzie się test RzCz, cel przekształci się w formę nadaną mu przez maga. Jeśli nie, mag będzie musiał powtórzyć cały rytuał od nowa ze ST większym o +2 za każdą kolejną próbę. Zaklęcie można użyć tylko raz wobec jednego celu.

13 Rozproszenie: 26	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
Cleanse Astral Space (138)	Oczyszczenie Przestrzeni Astralnej	5 (rytuał)	20/28	10	Dotyk	1 runda	SW+12

Obszar o promieniu 1 mili Utkanie każde wątku trwa godzinę. Co godzinę MG wykonuje Test Naznaczenia o ST=OM maga, aby sprawdzić czy jakieś Horror go nie zauważyły. Stopień tego testu wyznacza się zależnie od rodzaju przestrzeni astralnej (PG. str. 110). Upany test nie naznacza maga, ale powiadamia przebywające w pobliżu Horror o jego obecności, które zapewne będą chciały przeszkodzić Magowi. Po utkaniu ostatniego wątku, mag wykonuje test RzCz o ST=10. Jeśli się powiedzie MG wykonuje test Spaczenia oparty na rodzaju przestrzeni astralnej, która ma być oczyszczona. Wynik staje się ST testu Efektu maga. Każdy osiągnięty Poziom Wynik pozwala zmniejszyć astralne zanieczyszczenia w astralu o 1 poziom (np. ze skażonego do otwartego). Po określeniu efektu, MG wykonuje ostatni test Spaczenia o ST=OM maga. Jeśli się powiedzie, mag otrzymuje normalne obrażenia za wykorzystywanie surowej magii, jednakże nie będzie miał dodatkowego testu Naznaczenia. Oczyszczający efekt tego zaklęcia Jest trwały, chyba że jakieś przyszłe okrucieństwa bądź działalność Horroru w tym regionie ponownie ją zanieczyszczą.

15 Rozproszenie: 29	Nazwa	Wątki	TU	TR	Zasięg	Czas działania	Efekt
City in a Bottle (138)	Miasto w Butelce	8 (rytuał)	18/33	12	25 mil	Poziom+1 dzień	Więzi teren w butelce

100 mil kwadratowych Ten czar jest w Barsawii owiany legendą. Wielu magów twierdzi wręcz, że nie istnieje. Jego rzucenie wymaga odprawienia długiego rytuału. Utkanie każdego wątku zajmuje tydzień, a mag może podjąć jedną próbę tkania w okresie dwóch księżyców (około 8 tygodni). Czarodziej tka je wokół specjalnie przygotowanej, szklanej butelki. Po utkaniu ostatniego przeprowadza test RzCz. W przypadku sukcesu obszar o powierzchni 100 mil kwadratowych znika z ziemi i zostaje umieszczony w butelce. Miejsce, gdzie znajdował się poprzednio, staje się pustą równiną. Ludzie i inne stworzenia, które znajdują się na danym terenie, zauważają tylko, że niebo stało się mieszaniną wirujących kolorów. Butelka stanowi nieprzekraczalną ścianę, okalającą zamknięty obszar. Wszystkie istoty, Dawcy Imion i Horror, pozostają zamknięte przez czas działania czaru. Po upływie czasu działania zaklęcia dany obszar powraca na swoje dawne miejsce. Mag może przedłużyć czas działania do roku i jednego dnia, zadając sobie tyle obrażeń z magii krwi, ile wynosi jego Próg Ran. Według legend, całe miasta przetrwały Pogrom dzięki utrwalonej wersji zaklęcia. Podobno wciąż istnieją w butelkach trzymanyh w pilnie strzeżonych kryptach.