

::: ILUZJONISTA :::

1	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara: 6, Przejrzanie: 13
Assuring Touch (148)	Uspokajający Dotyk	0	-/7	OMC	Dotyk	Poz.+12 min.	+3 do Obron: Magicznej i Społecznej przeciw strachowi.+3 do SW przy oparciu się strachowi
Mag myśli pozytywnie i delikatnie dotyka ofiarę i szepcze coś w stylu: "wszystko będzie dobrze" i RzCz.							
Bellow of the Thundras (152)	Wrzask	0	-/15	OMC	60m (30h)	Poz.+5 min.	Pozwala postaci być głośniejszym
Mag naśladuje mowę po czym RzCz. Czar pozwala ofierze głośniejszym mówić w zasięgu działania czaru. Czar często połączony jest z Wywieraniem Wrażenia.							
Best Face (152)	Dobra Mina	2	5/14	OMC	Dotyk	Poz.+8 min.	+5 do Testów opartych na Charyźmie przy próbie przekonania innych do swojej fałszywej osoby.
Iluzja. Mag spryskuje twarz ofiary wodą lub perfumami i RzCz. Jeśli się uda twarz i szyja zmienia się przypadkowo. Jeśli mag chce zmienić w znaną mu twarz, musiał widzieć tw maksymalnie tyle miesięcy temu ile=Poziom RzCz. Maksymalnie można zmienić rozmiary części twarzy o 100%.							
Blazing Fists of Rage (153)	Płomienne Pięści Gniewu	0	-/16	OMC	Dotyk	Poz.+4 rundy	SW+5 / Obrażenia Fizyczne w walce wręcz
Iluzja. Mag dotyka jedną z kończyn ofiary RzCz. Dłonie lub stopy ofiary rozbłyskują na czerwono, a jej ciało zostawia za sobą niknącą powoli smugę i wydaje pomruk mocy. Zamiast Tesu Zach. Równ. Przeprowadza się Test Przejrzania (13) (Sensing Test).							
Catseyes (157)	Kocie Oczy	1	5/10	OMC	Dotyk	Poz.+3 min.	Widzenie w półmroku
Mag mruga kilka razy po czym dotyka oczu ofiary i Rzuca Czar. Jej oczy stają się takie jak u kota, świecą w mroku.							
Disguise Metal (163)	Przemiana Metalu	1	7/14	OMC	Dotyk	Poz.+7 min.	Zmienia jeden metal w drugi. Wynik Swx10, określa ilość funtów jakie mag może zmienić.
Iluzja. Mag Rzuca Czar o ST=OM metalu. Jeśli się uda to Test Efektu. Zmieniony metal ma OM=6przeciwko identyfikacji metalu. Zmienia się jedynie wygląd metalu, jego kształt							
Displace Image (163)	Lustrzane Odbicie	1	7/15	OMC	Dotyk	Poz.+7 rund	Tworzy podobiznę ofiary
Iluzja. Mag rysuje w powietrzu obrys ofiary po czym dotyka ramion obrysu i ofiary, następnie RzCz. Najpierw kontury są nieco rozmyte, potem jednak - po odpłynięciu na 4 m - przemienia się we jej rzeczywistą kopię. Ofiara przestaje być widoczna, natomiast jest słyszana i czuta. Atak przeprowadzony na iluzyjną postać nie odnosi żadnych skutków, jednak jeśli ofiara nie będzie udawać skutków ataków, to atakujący może wykonać Test Niewiary (6). Test Ataku jest Testem Przejrzania (13).							
Fun With Doors (173)	Zabawa Drzwiami	2	5/10	OMC+	20m (10h)	Poz.+1 min.	Tworzy i zmienia iluzje związane z drzwiami
Iluzja. Mag musi widzieć drzwi, zapadnie lub bramę. Mag gestykułuje w powietrzu jakby malował drzwi i RzCz. Jeśli się uda, mag może stworzyć różne iluzje dotyczące celu np. Zmienić je w ścianę, przenieść na ścianie o 4m. Sprawić, że zatrzęsą się lub otworzą albo, że pokryte są orichalkiem itp. Wszystkie testy Przeciw drzwicom są Testami Przejrzania (13). Iluzyjne drzwi nie mogą być większe niż 3m2. Przez przesunięte drzwi nie da się przejść.							
Light (181)	Światło	1	6/14	6 lub OMC	4m (2h)	Poz.+5 min.	Przywołuje kulę światła
Mag wyciąga ręce i RzCz. Jeśli się uda, mag sięga do astralu i wyjmuje z niej energię tworzącą świecącą sferę wielkości pomarańczy, która oświetla teren o promieniu 10 m. Mag musi się skupić (nie może RzCz) jeśli porusza światłem. Może też umieścić światło na jakimś obiekcie, jeśli przerzuci jego OM. Można też oślepić wroga, rzucając czar na o wtedy zależnie od Wyniku: Częściowe (+1), Głębokie (+2), Całkowite (+3). Można rzucić czar na rok i jeden Dzień za 1 punkt obrażeń z Magii Krwi.							
Pauper's Purse (188)	Sakiewka Biedaka	0	-/7	OMC	Dotyk	Poz.+1 min.	(SW+4)x10=ilość przeniesionych monet do innowymiarowej sakiewki.
Mag dotyka sakiewkę, skrzyneczkę na pieniądze, sejf itp. i RzCz o ST=Max OM sakiewki lub właściciela. Jeśli się uda, część pieniędzy zostaje przeniesiona do innowymiarowej sakiewki i są widoczne jedynie w astralu po udanym teście o ST=wynikowi Testu Efektu.							
Rope Guide (193)	Kontrola nad Liną	0	-/7	6	Dotyk	Poz.+3 rundy	SW+4
Mag dotyka linę i RzCz. Jeśli się uda lina zacznie wciąć się po ziemi z prędkością 5 po strefie=30 metrów. Mag musi być skoncentrowany jeśli steruje liną. Lina ma Zr równą Stopn Testu Efektu jeśli próbuje się coś związać. Lina nie udźwignie ciężaru.							
True Blazing Fists of Rage (205)	Prawdziwe Płomienne Pięści Gniewu	0	-/16	OMC	Dotyk	Poz.+4 rundy	SW+2 / Obrażenia Fizyczne w walce wręcz
Działa jak Płomienne Pięści Gniewu, tylko jest mniej potężne.							
Unseen Voices (206)	Tajemnicze Głosy	0	-/7	OMC	40m (20h)	Poz.+15 rund	Tworzy iluzyjne głosy.
Iluzja. Mag mamrocze pod nosem i RzCz. Jeśli się uda, mag tworzy iluzoryczne głosy w liczbie równej Poziomowi RzCz. Mag może wykorzystać tyle głosów ile zechce. Koncentrując się, może kontrolować co mówi każdy głos – jeśli przestanie się koncentrować, głosy powtórzą to co w ostatniej rundzie. Jeśli mag chce dzięki temu czarowi rozmawiać, musi być w zasięgu słuchu.							

2	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:7, Przejrzanie: 15
Blindness (153)	Ślepotą	1	8/14	OMC	10m (5h)	Poz.+5 min.	Oślepią ofiarę
Iluzja. Mag zamyka jedno oko i wskazuje ofiarę, mruga dwukrotnie i Rzuca Czar. Ofiara otrzymuje karę jakby zapanowała całkowita ciemność (-3 do Testów Akcji). Ofiara może wykonać Test Niewiary (7). Każdy test oparty na wzroku jest Testem Przejrzania (15).							
Crafty Thought (160)	Wizje	1	6/14	OMC	2m (1h)	Poz. Minut	Czar umieszcza myśl w umyśle ofiary, która go rozprasza SW+5 0 ST=OMC
Iluzja. Mag mówi do ofiary(może też gestykułować) i RzCz. Przekazywana wizja musi być prosta, powstały obraz nie może wymagać akcji dłuższej niż runda, a obszar przekraczać pokoju w karczmie, liczba osób będących pod wpływem czaru nie może przekraczać 4. Ofiary nie muszą działać zgodnie z wizją, ale sama idea zostanie i tak zasiana w ich umysłach. Każdej następnej rundy, mag może powtórzyć wizję (Free Akcja), może je zmieniać koncentrując się i robiąc Test Efektu. Jeśli się uda, mag może zmienić wizję, jednak jej główne założenie musi pozostać bez zmian. Jeśli się nie uda, czar przestaje działać. Jeśli czar wygaśnie wcześniej, lub nie uda się RzCz i mag powtórnie chce rzucić czar ofiara może zrobić Test Przejrzania (15). Jeśli się uda, ofiara wie, że mag próbuje zauroczyć go i będzie odporny na ten czar przez jeden dzień.							

2	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:7, Przejrzenie: 15
Disaster (163)	Katakлизм	1	9/17	MaxOMC +1 za 1	10m (5h)	Poz.+5 rund	SW+6 o ST=OS każdej ofiary w zasięgu
<i>Iluzja.</i> Mag rozgląda się wokół, nagle zatrzymuje swój wzrok na punkcie na horyzoncie i mówi np. "na Pasje, co to?" i Rzuca Czar. Jeśli się uda, to wybrane przez maga objawy katastrofy uwidaczniają się na horyzoncie. Np. dym, krzyczący ludzie itp. Test Efektu określa czy udało się magowi odwrócić uwagę ofiar i każda z nich jest traktowana jak Zaskoczona (Blindsided) (-2 do wszystkich Obron).							
Encrypt (166)	Zaszyfrowanie	0	-/11	OMC+	Dotyk	Poz. Godzin	SW+4 określa Trudność Przejrzenia zaszyfrowanego tekstu dzięki Pe oraz Czyt/Pis Znaków Magicznych
<i>Iluzja.</i> Mag przejeżdża ręką po tekście i Rzuca Czar o ST=OM książki, paieru itp. OM księgi magicznej=Poziomowi Rozproszenia czaru z najwyższego Kręgu w danej księdze. Jeśli się uda, tekst staje się nieczytelny (dla maga nie).							
Ephemeral Bolt (167)	Efemeryczny Pocisk	0	-/9	OMC	24m (12h)	1 runda	SW+7 / Obrażenia Fizyczne
<i>Iluzja.</i> Mag kręci palcami i RzCz. Jeśli się uda, wijący się zielony pocisk energii trafia w ofiarę. Jeśli ofiara dostanie Ranę, jej Test Zachowna Równowagi będzie Testem Przejrzenia (15).							
Impossible Knot (178)	Nierozwiązywalny Węzeł	2	6/14	6	Dotyk	Poz.+1 dzień	SW+4 określa Trudność Przejrzenia I staje się także Pan Fiz węzła.
<i>Iluzja.</i> Mag wiąże linę po czym Rzuca Czar. Jeśli się uda, węzeł ciężko jest rozwiązać lub przerwać.Każdy test wykonany w celu rozwiązani supta, jest Testem Przejrzenia (15) (Test Zr do rozwiązania, Test Obrażeń do przecięcia, itp.)							
Innocent Activity (178)	Niewinna Czynność	1	6/14	OMC	Dotyk	Poz.+12 rund	Ukrywa prawdziwe działania ofiary
<i>Iluzja.</i> Mag porusza rękami jakby malował na dużym płótnie i Rzuca Czar. Jeśli się uda kolorowa fala wypływa z jego rąk zlewając się w obraz postaci (ofiary), która wykonuje jakieś niewinne czynności. Jeśli postać poruszy się ze swojego miejsca czar przestaje działać. Skryta postać może wykonywać dowolną akcję, nawet atak. Każde dziwne dźwięki, efekty czarów, ciosy, sprawiają że obserwujący mogą wykonać Test Percepcji na Przejrzenie (15).							
Monstrous Mantle (185)	Fałszywa Skóra	2	8/13	OMC	Dotyk	Poz.+5 rund	Zwiększa wartość bojową ofiary czary
<i>Iluzja.</i> Mag wydaje odgłosy warczenia po czym dotyka ofiary i Rzuca Czar. Pojawiają się dwa źródła światła poruszające się po spirali, by po chwili przybrać postać potwora. Ofiara otrzymuje +3 do Testów Ataku i Obrażeń oraz do OF. Jeśli mag nie walczył ze stwoema, którego obraz utkał, wrogowie mają bonus +3 do Przejrzenia i Niewiary. Jeśli nigdy nie widział stwora, dodatkowo +3 do Przejrz.							
Remove Shadow (192)	Usunięcie Cienia	1	6/14	OMC	Dotyk	Poz. +5 minut	Usuwa cień oraz odbicie celu
Mag dotyka Dawcę Imion, odciągając coś, co zdaje się być delikatną zasłoną jedwabistoszarego materiału, który wydaje się mieszać i znikać. Następnie Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ofiara nie rzuca cienia nawet w silnym świetle, nie odbija się w lustrach ani innych powierzchniach odbijających światło. Podczas trwania zaklęcia, cel otrzymuje premię +1 do Testów Akcji wymagających ukrycia się itp. Staje się także odporny na wszystkie czary i moce, które mają wpływ na czyjś cień lub odbicie, takie jak Spętanie Cienia str. 195 (Shadow Tether/Ksenomanta). Niestety osoby bez cienia i odbicia, często są brane za naznaczone przez Horra.							
Send Message (195)	Wysłanie Wiadomości	1	6/14	OMC	Osobisty	Poziom rund	Przesyła papierową wiadomość do wybranego celu
<i>Iluzja.</i> Czar tworzy i przenosi wiadomość do wybranej postaci, będącej w zasięgu wzroku maga. Mag wykonuje mały, szybki ruch w powietrzu jakby pisał i RzCz. Jeśli się uda pojawia się iluzyjna wiadomość na papierze w ręce/sakiewce/itp. maga. Wiadomość może zawierać nie więcej niż Poziom Rzucania Czarów x10 słów.							
Tailor (203)	Krawiec	2	6/7	OMC	Dotyk	10xPoz. Minut	SW+4
Mag zagryza zęby jakby chciał przegryźć nić, dotyka ofiarę i Rzuca Czar. Kolor, krój i styl ubrania ofiary zmieniają się. W momencie interakcji z inną osobą, robi Test Efektu o ST=OS. Jeśli się uda, Nastawienie osoby zmienia się o jeden, na lepsze lub gorsze zależnie od intencji maga.							
True Ephemeral Bolt (205)	Prawdziwy Efemeryczny F	0	-/8	OMC	24m (12h)	1 runda	SW+8 / Obrażenia Fizyczne
Zaklęcie wygląda tak jak Efemeryczny Pocisk, jednakże nie jest iluzją.							
Weather Cloak (208)	Płaszcz Wygody	1	6/9	OMC	Dotyk	Poz.x10 minut	SW+3
Mag unosi ręce nad głowę i Rzuca Czar. Jeśli się uda, pojawia się lśniący niebiesko-srebrny płaszcz utkany wokół celu, który chroni go przed żywiołami. Postać dostaje +3 do Testów Akcji przy oparciu się gorąca lub chłodu spowodowanych przez pogodę. Zapewnie też ochronę przed czarami wpływającymi na pogodę. Każdej rundy TE o ST=Max OM czaru lub maga.							
You Got Me (210)	Przebieranka	1	6/14	6	Osobisty	Poz.+6 min.	+6 do Testów opartych na Charyźmie
<i>Iluzja.</i> Czar zwiększa zdolność rzucającego w udawaniu kogoś innego. Jest podobny do Dobrej Miny (Best Face), jednakże zmienia cały wygląd. Mag wykonuje ruch, jakby zdejmował maskę lub ubranie i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, jego wygląd - w tym odzież, wyposażenie i głos - zmieniają się tak, jak sobie tego zażyczy. Mag otrzymuje premię +6 do testów opartych na Charyźmie w próbach przekonania innych osób o swojej fałszywej tożsamości itp. Podczas działania czaru, mag może ponownie RzCz (6), aby zmienić iluzję. Może nawet stworzyć iluzję swojego naturalnego wyglądu. Magowie używają tego czaru do wszystkiego, począwszy od zmiany ubrania do przebierania się za swoich największych wrogów w trakcie popełniania przestępstw. Jeśli mag naśladuje kogoś, musiał widzieć tę osobę wcześniej. Iluzja może zmienić rozmiar maga, postać może stać się olbrzymia jak troll i mała jak wietrznik. Każdy Test Akcji wykonany przeciwko magowi traktowany jest jako Test Przejrzenia.							

3	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:8, Przejrzenie: 16
Alarm (146)	Alarm	1	8/17	OMC	50m (25h)	Poz.+6 minut	SW+4 o ST=OM podchodzącej postaci
Mag wskazuje miejsce gdzie chce zamieścić Alarm i Rzuca Czar. Test Efektu określa Czy coś nie przeszło w polu działania (4 metry) Alarmu.							
And Then I Woke Up (147)	I Wtedy się Obudziłem	1	10/15	OMC	Osobisty	2 rundy	+8 do Percepcji i Przejrzenia Iluzji (True Sight)
Mag głośno klaszcze i Rzuca Czar. Czar pozwala wykrzyć Iluzje i magię Iluzjonisty							
Blinding Glare (153)	Oślepiający Błysk	1	10.20	OMC	12m (6h)	Różny	SW+6
Mag otwiera oczy najszerzej jak potrafi, po czym zakrywa je i Rzuca Czar. Jeśli się uda Test Efektu o ST=Stopniowi Per na obszarze 4m (2h). Jeśli się uda ofiary są całkowicie oślepione (+3 do Testów Akcji na czas 1 rundy za każdy Poziom Wyniku.)							
Dampen Karma (161)	Oslabienie Karmy	1	7/15	OMC	24m (12h)	Poz+6 rund	-3 do Stopnia Karma
Mag musi wydać punkt Karmy na Test Rzucania Czarów bądź TW. Mag unosi otwartą dłoń a następnie ją zamyka i wykonuje test Rzucania Czarów. Jeśli się powiedzie, ofiara zmniejsza o 3 Stopień swojej Karmy. Nie działa na cele nie używające Karmy.							

3	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:8, Przejrzenie: 16
Detect Illusionism Magic (162)	Wykrycie Magii Iluzyjnej	2	5/15	6	Osobisty	Poziom+10 minut	SW+6
Okrąg o promieniu 30 metrów (15 heksów) Czar ten wykrywa magię iluzji. Magowie wykorzystują to zaklęcie do wykrywania efektów zaklęć iluzyjnych lub obecności magicznych iluzorycznych efektów. Działa jak czar Zmysł Astralnyale tylko na płaszczyźnie fizycznej. Str 150 PG.							
Dispel Illusionism Magic (163)	Rozproszenie Magii Iluzyjnej	1	6/13	6	30 m (15h)	1 runda	SW
Zaklęcie to rozprasza iluzoryczne zaklęcia. Działa tak zamo jak czar Rozproszenie Magii. Poniżej: 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 stwórow - łącznie z duchami, smokami i Horrorami. Można rozproszyć jedynie magiczne efekty o niestałym czasie działania.							
False Floor (169)	Fałszywa Podłoga	2	7/17	6	Dotyk	Poz+1godz.	SW+6
<i>Iluzja.</i> Mag wyobraża sobie wygląd ukrytej pułapki i Rzuca Czar na obszar 6m (3h). TE określa Trudność Przejrzenia (16). Jeśli się nie uda, postać wierzy, że podłogą jest coś nie tak (że jest w niej pułapka). Jeśli postać wejdzie w nią, nic się nie stanie. Można rzucać na ściany i inne płaszczyzny.							
Impossible Lock (178)	Zamek nie do otwarcia	2	7/15	OMC+	Dotyk	Poz+1godz.	SW +7 Trudniej otworzyć zamek
<i>Iluzja.</i> Mag udaje niepowodzenie w otwarciu zamka dotykając go i testuje Rzuca Czar. Jeśli się powiedzie wynik Testu Efektu określa Trudność Przejrzenia. Postać próbująca otworzyć taki zamek, wykonuje test Magicznego Wytrychu Jako test Przejrzenia (PG str. 139). Jeśli się nie uda, nie otworzy zamka. Jeśli się powiedzie zamek otwiera się a iluzja znika.							
Mind Fog (185)	Zaćmienie Umysłu	1	8/15	OMC	24m (12h)	Poz. rund	SW+6=Stopniowi Trudności SW na oswobodzenie się spod czaru
Mag drapie się po skroni i próbuje sobie coś przypomnieć, po czym Rzuca Czar. Jeśli się uda ofiara może tylko reagować na akcje przeciwko niej.							
Nobody Here (187)	Nikogo tu nie ma	1	10/18	OMC+	Osobisty	Poz+8 minut	SW +8
Okrąg o promieniu 4 metrów (2 heksów) wokół maga. Iluzja. Mag koncentruje się na myśli "nikogo tu nie ma" i testuje Rzucanie Czarów o ST= maxOM spośród ofiar (łącznie ze swoją) w obrębie działania czaru. Jeśli test się powiedzie, postaci w obrębie działania czaru stają się niewidoczne dla osób znajdujących się poza nią. Zaklęcie nie porusza się z magiem. Postacie opuszczające obręb działania czaru, stają się widoczne, po powrocie do niego na powrót stają się niewidoczne. Test Efektu określa ST Przejrzenia. Postać, które wejdzie w obręb działania iluzji wykonuje Test Percepcji jako Test Przejrzenia (str. 139, PG). Postać dodaje +3 do Testu Percepcji, jeżeli niewidoczny cel manipuluje otoczeniem (np. Otwiera drzwi, przesuwu książki); +5 jeśli ukryty cel nawiązuje z nim fizyczny kontakt. Jeśli się powiedzie, iluzja zostanie ujawniona. Jeśli nie, zmysły obserwującej postaci zostają stłumione - jego zmysły wykrywają każdą postać, jednakże wiedza ta jest tłumiona przez zaklęcie. Jeśli ukryty cel zada obrażenia postaci, czar się skończy.							
Phantom Warrior (189)	Widmowy Wojownik	1	7/15	OSC	4m (2h)	Poz + 3 rundy	Stwarza trzy widmowe postaci celu
<i>Iluzja.</i> Zaklęcie tworzy trzy fantomowe obrazy postaci, czyniąc go trudniejszym do trafienia. Mag porusza powoli dłońmi tworząc abstrakcyjne wzory, następnie wskazuje cel i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, pojawiają się trzy identyczne wizerunki celu, pozostające w obrębie 1 metra od celu, czasem zachodząc na siebie podczas poruszania się. Wizerunki te nie poruszają się w pełnej synchronizacji z celem - jeden może wymachiwać mieczem wysoko, drugi nisko, a trzeci parować. Obrazy myśl przeciwnika - cel dodaje +3 do swojej OF. Ponadto ataki celu są trudniejsze do obrony. Przeciwnicy otrzymują karę -3 do Uników, Parowania, Riposty, itp. Testy te są testami Przejrzenia Iluzji.							
See the Unseen (194)	Ujrzenie Niewidocznego	1	7/15	OMC	Dotyk	Poziom + 5min	+8 do testów Percepcji opartych na wzroku
Czar ten pozwala lepiej widzieć ukryte rzeczy. Mag lekko muska oczy celu, następnie RzUca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, zyskuje premię +8 do wzrokowych testów Percepcji, których zadaniem jest wykrywanie ukrytych przedmiotów lub postaci. Czar nie pozwala ujrzeć rzeczy, których normalnie nie widać, takich jak horrory czające się w astralu, choć w połączeniu z Astralnym Spojrzeniem, już tak.							
Soothe the Savage Beast (198)	Ujarmienie Dzikiej Bestii	1	7/15	OMC	4m (2h)	Poziom + 3min	Hipnotyzuje zwierzę Isprawia, że jest pasywne
Czar sprawia, że zwierzę jest pasywne. Mag rozciąga ręce, sprawiając że delikatne niebieskie smugi światła poruszają się w zawiłym wzorze pomiędzy nimi, następnie Rzuca Czar o ST OM zwierzęcia. Jeśli się powiedzie, cel staje się całkowicie pasywny - nie będzie atakować. Przy Wyjątkowym (Extraordinary) Wyniku, czar tworzy delikatną więź pomiędzy magiem a celem, gdzie zwierzę odczuwa efekt czaru jako przyjemny. Cel podąża za magiem przez liczbę godzin równą jego Poziomowi RzCz. mrucząc lub wydając inne dźwięki przyjemności. Jeśli cel zostanie zaatakowany lub poddany jakimś dezorientującym czarem lub talentem, zaklęcie kończy się.							
Suffocation (203)	Duszenie	3	7/18	Max OMC	48m (24h)	Poz.+3 rundy	SW+8 = obrażenia duchowe
<i>Iluzja.</i> Mag wstrzymuje oddech i Rzuca Czar. Ofiary tracą oddech i zaczynają się dusić są traktowani jak Otoczeni (za wyjątkiem Testów Niewiary) a ich Ruch ograniczony zostaje do połowy aż do końca czaru lub wyjścia poza Zasięg.							

4	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:9, Przejrzenie: 18
Aura (151)	Aura	1	10/16	OMC	4m (2h)	Poz + 3 rundy	Sprawia, że aura celu jest widoczna
Czar ten sprawia, że astralna aura celu widoczna jest jako jarząca się poświata kolorów i kształtów. Mag otwiera szeroko oczy i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, aura celu jest widoczna, umożliwiając każdemu, kto ma zdolność odczuwania astralnego (PG, str. 110), zebrać informacje z odsłoniętej aury bez kosztów Wyczerpania czy też spoglądania w przestrzeń astralną. Jasno jarząca się aura sprawia, że cel jest wyraźnie widoczny w ciemności, a wszystkie wynikające z ciemności negatywne modyfikatory nie są brane pod uwagę podczas atakowania takiej postaci.							
Bleeding Edge (153)	Krwawiące Ostrze	1	10./20	OMC+	Dotyk	Poziom rund	Bonus +5 do Testów Obrażeń broni białej przeciwko poprzedniemu posiadaczowi broni
Czar ten powoduje, że broń biała płacze krwią. Mag drape się w ramię i Rzuca Czar o ST=OM broni lub osoby, która jako ostatnio dzierżyła tę broń, zależnie która jest większa. Jeśli się powiedzie, broń krwawi wzdłuż krawędzi lub powierzchnią którą uderza w cel. Krew kapie na ziemię. Jeśli broń zostanie użyta przeciwko poprzedniemu posiadaczowi, atakujący dostaje premię +5 do Testów Obrażeń.							
Circle of Well Being (158)	Krąg Dobrego Samopoczucia	3	8/17	6	Dotyk	Poziom x10 min	SW
Czar ten tworzy strefę (2 m./1h.), która ochładza i odświeża tych, którzy w niej odpoczywają. Mag kroczy po obwodzie koła i RzUca Czar (6). Jeśli się powiedzie, obszar działania kręgu błyszczy jak lód i, ochładza powietrze. Mag wykonuje Test Efektu o St= podstawowej OMC, każdej postaci w kręgu, która odpoczywa w nim co najmniej przez 10 minut. Jeśli się powiedzie, postać dodaje Stopień Efektu jako bonus do każdego Testu Zdrowienia wykonanego w Kręgu. Postać może skorzystać tyle razy z efektu zaklęcia, o ile pomiędzy ów testami minie co najmniej godzina.							

4	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:9, Przejrzenie: 18
Clarion Call (158)	Zew Rogu	1	8/17	OMC	40m (20h)	Poz + 12 rund	SW+4
<i>Iluzja.</i> Czar ten tworzy iluzoryczny głos, który przekonuje innych by wykonali wolę maga. Mag mówi cicho do siebie, a następnie Rzuca Czar o ST=maxOM+1 za każdą dodatkową osobę. Jeśli się powiedzie, iluzoryczny głos o dużym autorytecie tłumaczy słowa maga na zrozumiały język dla każdego celu. Test Efektu maga jest porównywany z Obroną Społeczną każdego z nich. Przy Przeciętnym Wyniku cel działa z zaleceniami maga, o ile działanie nie jest szkodliwe dla innych w oczywisty sposób. Przy Ogromny Wyniku cel zostaje zmylony i postępuje zgodnie z zaleceniami maga, nawet jeśli miałby wyžądzić szkodę komuś innemu. Jeśli jest przekonany, że wyrządzi komuś krzywdę, wykonuje Test Niewiary (10) jako Wolną Akcję (Free), zanim wykona polecenie. Jeśli się powiedzie, cel niszczy wpływ sugestii maga. Mag może wpłynąć na tyle celów, na jakim poziomie ma RzCz. Cel nie skrzywdzi siebie, a taka sugestia od maga natychmiast przerywa działanie czaru.							
Conceal Tracks (159)	Zatarcie Śladów	2	10/20	OMC+	Dotyk	Poziom godzin	SW+5
<i>Iluzja.</i> Czar ten maskuje ślady jednej lub więcej postaci, myląc każdego próbującego śledzić grupę. Mag przeczesuje ziemię wokół siebie i Rzuca Czar o ST=maxOM+1 za każdą postać. Jeśli się powiedzie, Test Efektu określa Trudność Przejrzenia Iluzji. Każdy test Per lub Tropienia wykonany do wykrycia śladów uznawany jest jako Przejrzenia Iluzji.							
Eyes Have It (168)	Bielmo	3	7/17	6, OMC+	24m (12h)	Poziom + 1 min	SW+4
Czar ten tymczasowo oślepia jedną lub więcej postaci. Mag dotyka palcami swoich powiek, następnie swoich szat i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, na szacie maga pojawiają się lustrzane pary oczu w liczbie Poziomu Rzucania Czarów maga. W każdej rundzie mag może skoncentrować swój wzrok na postaci i wykonać RzCz o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, mag duplikuje jedną z par lustrzanych oczu na oczach celu. Oczy celu stają się szkliste, zmieniają kolor na matowy biały - postać ślepień i otrzymuje kary, jakby był w całkowitych ciemnościach. Test Efektu maga określa jak skuteczne jest oślepienie. W każdej rundzie cel może wykonać test SW o ST=Testowi Efektu. Jeśli się powiedzie, cel znowu widzi a oczy znikają z szaty maga.							
Great Weapon (175)	Potężna Broń	1	13/20	OMC+	Dotyk	Poziom +2 rundy	Osaczenie przeciwników
<i>Iluzja.</i> Czar ten powoduje, że broń o rozmiarze=2 lub większym, wydaje się większa i bardziej niebezpieczna niż jest w rzeczywistości. Mag wykonuje groźne inwokacje i Rzuca Czar o ST= większej OM broni lub posiadacza brani. Jeśli się powiedzie, przeciwnicy stają się Osaczona (Harried). Każdy Test Akcji wykonany w walce przeciw broni lub posiadaczowi broni jest uznawany za Test Przejrzenia Iluzji.							
Hunger (176)	Głód	3	10/17	OMC	Dotyk	Poziom dni	Zwiększa lub zmniejsza głód
<i>Iluzja.</i> Czar ten sprawia, że postać czuje głód lub zapomina o nim. Mag udaje, że je posiłek lub wymiotuje, następnie RzCz o ST=OMC. Jeśli się uda czar wywoła silne uczucie głodu lub nudności. Jeśli mag udawał jedzenie, cel odczuwa nagłe przytłaczające bóle głodu i otrzymuje karę -1 do Testów Akcji. Głód ten sprawia, że cel jest drażliwy i łatwo się rozprasza – ciągle poszukuje jedzenia i je, nadal pozostając głodnym. Jeśli mag udawał wymioty, cel przestaje odczuwać głód. Jeśli cel zje coś będzie odczuwać mdłości. Jeśli cel nie będzie jadł przez trzy dni, będzie znużony i otrzyma karę -1 do Testów Akcji. Za każdy dodatkowy dzień bez jedzenia kara wzrasta o -1. Każdego dnia MG wykonuje Test Obrażeń o Stopniu równym ilości dni bez jedzenia. Każdy Test Akcji wykonany przez cel a związany z jedzeniem lub przeciwstawieniem się głodowi, uznawane są za Testy Przejrzenia Iluzji.							
Improved Alarm (178)	Ulepszony Alarm	3	8/19	OMC	120 m (60 h)	Poziom +1 godzina	SW+ 5
Podobnie jak czar Alarm, ten czar dyskretnie ostrzega o obecności innych. Mag wskazuje na przedmiot lub miejsce, gdzie chce postawić alarm, następnie szepcze do siebie i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, Test Efektu porównuje się z OM każdej żywej lub czującej istoty przechodzącej w zasięgu 4 m. (2h.) od alarmu. Jeśli się powiedzie, Alarm włącza się i cicho powiadamia maga, że ktoś znajduje się w pobliżu Alarmu. Następnie mag nakazuje Alarmowi milczeć bądź wykrzyczeć ostrzeżenie o liczbie słów równą Poziomowi RzCz. Czar nie można rzucać na żywe cele.							
Memory Blank (184)	Luka w Pamięci	2	10/17	OMC	2m (1h)	Poziom +1 godzina	SW+4
<i>Iluzja.</i> Czar ten chwilowo tłumi wspomnienia. Mag spogląda na cel i pyta "co to było?", następnie Rzuca Czar o ST=OMC Jeśli się powiedzie wykonuje Test Efektu o Stpniu Siły Woli celu. Jeśli i ten test się powiedzie, cel zapomina o zdarzeniach mających miejsce minutę razy Poziom Wyniku przed rzuceniem czaru. Cel może zapomnieć o tym co mówił lub wykonywał nawet w trakcie mówienia lub czynienia tego co ma zapomnieć. Pomyślny Test Niewiary kończy zakłęcie i cel wszystko sobie przypomina. Mag może przedłużyć czas działania do roku i 1. dnia otrzymując 3 stałe obrażenia z Magii Krwi. Obrażeń nie można wyleczyć do końca działania czaru.							
Multi-Missile (186)	Powielenie Pocisku	2	8/17	OMC+	Dotyk	1 runda	Tworzy cztery pociski
<i>Iluzja.</i> Czar ten dodaje iluzoryczne pociski do ataku dystansowego postaci. Mag naśladuje ładowanie broni dystansowej, takiej jaką wykorzystuje postać. Następnie dotyka broni postaci i RzCz o ST=Większej z OM broni lub posiadacza broni. Jeśli się powiedzie, pojawiają się cztery dodatkowe pociski. Cel wykonuje normalny Test Ataku. Jeśli trafi, iluzoryczne pociski także trafiają. Każdy z nich zadaje obrażenia ze Stopniem 4/k6. Test Uniku (lub podobny Test Akcji) jest równocześnie Testem Przejrzenia Iluzji.							
Nightmare of Foreboding (187)	Proroczy Koszmar	5	10/17	OMC	20m (10h)	Poziom dni	-6 do Progu Ran
Czar ten dramatycznie osłabia ofiarę poprzez wysłanie złowieszczych snów. Mag musi widzieć śpiący cel. Staje twarzą do celu i wyrzuca piasek wraz z sadzą w powietrze, następnie rysuje "X" w spadającym pyłe i RzCz o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel śni przerażające rzeczy w którym jest bezsilny i słaby w obliczy niebezpieczeństwa. Kiedy się budzi, otrzymuje -6 do Progu Ran (minimum 1). Czar ten często używany jest jako groźba śmierci lub powodujący wygodne "wypadki". Plotka głosi, że czar został stworzony przez Plugawą Dłoń, a ci którzy go używają, często są podejrzewani o współpracę z tą tajną organizacją.							
Stop Right There (202)	Ani Kroku	0	-/9	OMC	24m (12h)	Poziom rund	SW+3
Czar ten unieruchamia postać. Mag podnosi rękę i krzyczy "Stop!" i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, stopy celu zastygają w bezruchu - cel nie może się poruszyć, jednak może wykonywać inne działania. Jest traktowany jak Osaczony. Test Efektu określa trudność Testu SW, aby móc się poruszyć. Trudność Testu SW zmniejsza się o 5 jeśli postać otrzymała jakieś obrażenia.							
Unmask (206)	Demaskacja	1	10./20	OMC	8m (4h)	Poziom +3 minuty	SW+6
Czar ten ujawnia prawdziwy fizyczny wygląd postaci, każdemu kto patrzy. Mag RzCz o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=Trudności Rozproszeniu dowolnej mocy, czaru lub talentu ukrywającego wygląd celu. Jeśli się powiedzie, skutki tych zaklęć zostaną zawieszone (nie rozproszone) a prawdziwy wygląd celu zostanie ujawniony.							

5	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:10, Przejrzenie: 20
Awaken (151)	Przebudzenie	2	11/18	OMC	Dotyk	1 runda	SW+6
Zakłęcie to budzi nieprzytomną lub śpiącą postać. Mag trzykrotnie klaszcze w dłonie i delikatnie dotyka ofiary i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST= Trudności Rozproszenia dowolnego czaru lub zdolności magicznej, utrzymującej ofiarę w stanie nieprzytomności, snu, otumanienia, itp.; albo w odniesieniu do Stopnia trucizny lub narkotyku, jeśli ofiara jest nieprzytomna. Jeśli się powiedzie, cel natychmiast odzyskuje przytomność.							
Bond of Silence (155)	Zmowa Milczenia	3	11/18	OMC	20m (10h)	Poziom minut	SW+4
Zakłęcie to nie pozwala mówić postaci o określonej przez maga rzeczy (choć nadal może udzielać pośrednich wskazówek). Mag wstrzymuje oddech i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu. Za każdym razem, gdy ofiara próbuje mówić o zakazanym temacie, wykonuje test Siły Woli o ST=wynikowi Tesu Efektu. Jeśli się powiedzie, może mówić normalnie i swobodnie, a czar się kończy. Jeśli się nie powiedzie, jego głos załamuje się i postać nie może mówić, dopóki nie zmieni tematu na taki, o którym może swobodnie dyskutować.							
Clothing Gone (158)	Zniknięcie Ubrania	3	11/21	OMC	24m (12h)	5 rund	Postać jest Osaczona
Iluzja. Zakłęcie to sprawia, że postać wierzy, że jego ubrania i zbroja zniknęły, pozostawiając go nagiego i bezbronnego. Mag usuwa przedmiot z własnej odzieży, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ofiara staje się rozkojarzona (i być może zawstydzona) zniknięciem odzieży i zbroi, przez co jest traktowana jak osaczona (Harried). Wszelkie testy akcji, które wykonuje cel, uważa się za testy Przejrzenia Iluzji (Sensing).							
Enter and Exit (167)	Wejście i Wyjście	3	11/21	6	Osobisty	Poz + 5 min	pokazuje drogę do lub z lokalizacji
Obszar o promieniu 60 metrów (30 heksów) wokół maga Zakłęcie to pokazuje najszybszą drogę do lub z lokalizacji. Mag rozgląda się najpierw w lewo, potem w prawo i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, bezbłędnie znajduje najbardziej bezpośrednią drogę do lub z docelowej lokalizacji w obszarze działania czaru. Ujawniona trasa musi być tą, którą mag może przemierzyć (w ocenie MG), choć nie musi być najłatwiejszą. Zakłęcie nie ujawnia lokalizacji pułapek ani strażników, ani nie zapewnia hasła ani innych środków wejścia lub wyjścia, ale jeśli istnieje trasa, która omija takie rzeczy, zakłęcie je pokaże. Zakłęcie ujawnia również ukryte przejścia - mag Rzuca Czar o ST=trudności wykrycia przejścia. Jeśli się powiedzie, znajdzie przejście.							
Eye of Truth (168)	Oko Prawdy	1	11/18	OMC	Osobisty	Poz + 5 min	+10 do Testów Niewiary
Czar ten pozwala patrzeć poza zasłonę iluzji z niemal całkowitą jasnością. Mag ociera oczy czystą wodą, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM [podstawa]. Jeśli się powiedzie, mag zyskuje premię +10 do dowolnych testów Niewiary [ale nie testów Przejrzenia Iluzji] przeciw iluzjom w zasięgu działania czaru.							
Flesh Eater (171)	Pożercz Ciała	1	14/21	OMC	Dotyk	Poz + 5 rund	Postać jest Osaczona
Iluzja. Zakłęcie to sprawia, że ciało wygląda jakby gniło i odchodziło od kości. Mag kręci głową, a następnie drapie ofiarę i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli odniesie sukces, cel przechodzi w stan łagodnego szoku, gdy widzi, jak jego ciało wypełnia się robakami i gnije na jego oczach, jest traktowany jak Osaczony - to również wpływa na jego Obronę Społeczną. Wszelkie testy akcji, które wykonuje cel, uważa się za testy Przejrzenia Iluzji.							
Flying Carpet (171)	Latający Dywan	3	10/18	7	Dotyk	Poz + 1 godz	SW+5
Zakłęcie to umagicznia dywan lub inny kawałek materiału, nie większy niż cztery metry kwadratowe, w latającą platformę. Mag energicznie potrząsa dywanem lub tkaniną, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=7. Jeśli się powiedzie, materiał ożywa, unosząc się kilkanaście cm nad ziemią. Test Efektu określa wartość SF latającego dywanu oraz ciężar jaki może unieść. Dywan przewożący więcej, niż pozwala na to jego nośność, nie może latać. Jeźdźcy na latającym dywanie nie korzystają z jego pancerza fizycznego. Jeśli dywan odniesie obrażenia równe lub większe od jego Progu Życia, czar się kończy. Mag może werbalnie kontrolować dywan, co wymaga koncentracji. Może przekazać dowodzenie dywanem innej postaci. Mag może odzyskać kontrolę nad dywanem po udanym teście Rzucania Czarów o ST=7. Dywan nie jest inteligentny i łatwo go zmylić, więc wydawane mu polecenia muszą być proste, ograniczone do kilku słów. Dywan zwykle lata kilkanaście centymetrów nad ziemią, ale może latać nawet do 100 metrów (50 heksów). Dywan może unieść się o 2 metry (1 heks) pionowo na każde 2 metry (1 h) ruchu poziomego. Mag może przedłużyć czas trwania do roku i dnia, przyjmując 2 Obrażenia od Magii Krwi. Tych obrażeń nie można wyleczyć, dopóki dywan nie zostanie zniszczony lub zakłęcie się nie skończy.							
ZR:maga SF:Test Efektu ŻYW:4 PER:5 SW:4 CHA:4 INICIATYWA:maga AKCJE:1 ATAK:- OBRAŻENIA:- OF:maga OM:7 OS:- PF:4 PD:0 PŻ:30 PP:- PR:- Testy Zdrowienia:- Zachowanie Równowagi:- Ruch:9 PL: Piąty Krąg							
Illusion (177)	Iluzja	2	11/21	6	12 m (6h)	Poz +5 min	Tworzy iluzje
Promień 10 metreów od wskazanego miejsca Iluzja. Zakłęcie to tworzy iluzoryczne efekty. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, tworzy iluzję, wypełniając obszar o promieniu do 10 metrów (5 heksów). Stworzone złudzenia są proste i nie mogą tworzyć Dawców Imion oraz innych skomplikowanych obrazów. Na przykład, iluzoryczne drzwi mogą się kołysać o kilka cm, ale nie mogą się całkowicie otwierać ani zamykać. Iluzoryczny sztandar może falować na wietrze, ale nie można go usunąć. Mag może utrzymać iluzję poza początkowym czasem trwania, wykonując dodatkowe testy Rzucania Czarów o ST=6, jednak nie więcej niż wynosi poziom Rzucania Czarów. Jeśli jakkolwiek test Rzucania Czarów zakończy się niepowodzeniem, iluzja znika, a czar się kończy. Ci którzy wchodzi w interakcję z iluzją, wykonują testy Przejrzenia Iluzji przy użyciu umiejętności odpowiednich do danej aktywności. Na przykład postać otwierająca iluzoryczne drzwi wykonałaby Test Zręczności, który służy również jako Test Przejrzenia Iluzji.							
Improve Karma (178)	Wzmocnienie Karmy	3	7/15	OMC	Dotyk	Poz +6 rund	+4 do Stopnia Karmy
Zakłęcie poprawia zdolność postaci do używania karmy. Mag musi wydać Punkt Karmy na test Rzucania Czarów. Mag trzyma przed sobą zamkniętą rękę, a następnie otwiera ją do góry i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel zyskuje premię +4 Stopnie do Karmy na czas trwania zaklęcia. Jeśli cel nie może użyć Karmy, czar nie działa.							
Noble Manner (187)	Dumna Postawa	0	-/10	OMC	Dotyk	Poz +3 min	+5 do Testów Interakcji
Iluzja. Zakłęcie to sprawia, że postać ma wyższy status społeczny niż jest w rzeczywistości. Mag przybiera wyniosłą minę, powoli łągodząc ją do uśmiechu, a następnie Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel zyskuje premię +5 do Testów Interakcji, o ile działa tak, jakby pochodził z wyższej klasy społecznej. Cel może być arogancki, łaskawy, przyjazny, protekcyjny itp. Jednakże musi zachowywać się tak, jakby należał do klasy społecznej przewyższającej słuchacza lub jakiegokolwiek Testy Interakcji wykonane przeciwko niemu są uważane za testy Przejrzenia Iluzji.							
Phantom Fireball (189)	Widmowa Kula Ognia	1	11/21	OMC	40m (20h)	1 runda	SW+8 / Obrażenia Fizyczne
4 metry (2 heksy) od miejsca uderzenia Iluzja. Zakłęcie tworzy iluzoryczną kulę ognia, podobną do tej wytwarzanej przez zakłęcie Kuli Ognia. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM każdej postaci w obszarze działania. JJeśli się powiedzie, z dłoni maga wylatuje niewielka kula ognia, która szybko się rozszerza do wielkości kuli o srednicy około 70 cm. Następnie eksploduje w miejscu uderzenia. Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń. Jeśli jakkolwiek cel odniesie Ranę, jego test Zachowania Równowagi jest uważany za test Przejrzenia Iluzji.							

5	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:10, Przejrzenie: 20
Pleasant Visions (189)	Przyjemne Wizje	1	9/18	OMC+	24m (12h)	Poz +3 min	Tworzy wizje, które uniemożliwiają działanie
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie odwraca uwagę postaci przyjemnymi myślami i fantazjami. Mag przypomina sobie przyjemną scenę lub doświadczenie, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM w docelowej grupie +1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli się powiedzie, gofiary zanurzają się w przyjemnych myślach i wrażeniach. Nie podejmą żadnych działań poza Testami Niewiary, dopóki wizje nie zostaną rozwiane lub nie zostaną zranione. Postać która odniesie obrażenia, wykonuje Test Siły Woli z premią +5 jako Test Przejrzenia Iluzji. Mag może wpłynąć na tyle osób jaki ma poziom Rzucania Czarów.							
Switch (203)	Wymiana	5	11/18	OMC	4m (2h)	Poz miniut	Zmienia wygląd maga
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie zmienia wygląd maga na inną postać. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, mag przybiera wygląd ofiary i na odwrót. Testy akcji wykonane przeciwko ofierze lub magowi są uważane za testy Przejrzenia Iluzji.							
Wall of Unfre (208)	Ściana Iluzyjnego Ognia	3	7/15	6	24m (12h)	Poz +3 min	SW+8 / Obrażenia Duchowe
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie tworzy ścianę iluzorycznego ognia. Mag wydaje trzaskające, syczące dźwięki naśladując ogień, a następnie Rzuca Czar o ST=6. Jeśli się powiedzie, ściana płomieni o wielkości równej obszarowi działania pojawia się w zasięgu działania czaru. Jeśli postać próbuje przejść przez ogień, mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, jego Test Efektu określa, ile obrażeń zostanie zadanych. Jeśli cel otrzyma Ranę, jego test Zachowania Równowagi jest uważany za test Przejrzenia Iluzji.							

6	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:11, Przejrzenie: 21
Astral Shadow (150)	Astralny Cień	2	12/17	OMC	Dotyk	Poz +3 min	SW+4
Zakłęcie to utrudnia dostrzeżenie w przestrzeni astralnej żywych istot będących w świecie fizycznym. Mag macha jedwabną chustką przed twarzą ofiary i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, Test Efektu maga określa Trudność Wykrycia ofiary przy użyciu umiejętności wyczuwania astralnego, takiego jak talent Spojrzenie Astralne lub zakłęcie Zmysł Astralny. Oprócz zaciemnienia swojej obecności w przestrzeni astralnej, ofiara nie zyskuje żadnej ochrony przed zakłęciami ani mocami Horrorów, takimi jak Znamię Horra.							
Bouncing Blaster (156)	Magiczna Mina	4	9/20	6	Dotyk	Poz +3 dni	SW+8 / Obrażenia Duchowe
Promień do 12 metrów Zakłęcie to „sieję” w ziemi magicznymi bombami, tworząc pole minowe, przez które podróżni mogą przejść na własne ryzyko. Mag wykonuje ruchy, jakby rzucał ziarno na pole, a następnie dotyka ziemi i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, ziemia w obrębie działania czaru jest zasiana magicznymi minami. Mag może podłożyć liczbę min równą jego poziomowi Rzucania Czarów i dokładnie określa, gdzie na polu minowym zostanie podłożona każda bomba. Po zasianiu, jeśli jakakolwiek postać, w tym mag, przejdzie w odległości 2 metrów od miny, wylatuje w powietrze w ognistej eksplozji. Test Efektu określa ilość obrażeń zadanych wszystkim postaciom w promieniu 2 metrów (1 heks) od miny.							
Chosen Path (157)	Wybrana Ścieżka	3	10/18	6	Osobisty	Po +3 godz	SW+8
60 metrów (30 heksów) Zakłęcie to sprawia, że inne postacie podążają ścieżką wybraną przez maga. Mag rozważa jaką drogą pójść a następnie wskazuje swój wybór i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie mag wykonuje Test Efektu o ST=maxOM spośród wszystkich celów w obszarze działania. Jeśli się powiedzie, pozostałe postacie uważają, że wybrali swoją drogę ale w rzeczywistości podążają drogą wyznaczoną przez maga. Oszustwo wychodzi na jaw, gdy podróżni opuszczą zasięg działania czaru lub gdy to się skończy. Jeśli podróżni zdecydują się cofnąć i ruszyć właściwą ścieżką, mag może wykonać kolejny Test Efektu, aby ponownie skierować ich na niewłaściwą ścieżką.							
Dancing Disks (161)	Wirujący Dysk	3	7/19	OMC	30 m (15h)	Poz +3 rundy	SW+6
Zakłęcie to tworzy wirujące dyski pod stopami jednej lub więcej postaci. Mag obraca się w coraz ciasniejszych kręgach, a następnie zatrzymuje się i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM +1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli się powiedzie, pod stopami ofiar pojawiają się świecące fioletowo lub zielono dyski. Za każdym razem, kiedy wynik Testu Akcji ofiary będzie niższy od Testu Efektu, ofiara zostaje obrócona o około 180 stopni. Zakłęcie daje przeciwnikom ofiar niezwykle możliwości wykonania Niespodziewanego Ataku [Blindsided]. Mag może rzucić to zakłęcie na tle osób ile wynosi jego poziom Rzucania Czarów.							

Foreseeing (172)	Przewidywanie	2 (rytuał)	12/22	9	Osobisty	1 runda	SW+3
Rytuał ten pozwala czytać przyszłość w tajemniczych wizjach. Wymaga odpowiedniego narzędzia wróżenia, takiego jak talia kart elfich ścieżek, kości, itp. Tkanie każdego wątku trwa godzinę medytacji, co wymaga koncentracji maga. Gdy wszystkie wątki czaru zostaną utkane, mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=9. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST określonym przez MG na podstawie poszukiwanych informacji. Jeśli się powiedzie, poziom wyniku określa liczbę dni w przyszłości, które mag może przewidzieć. Jeśli mag chce zobaczyć losy konkretnego celu, wykonuje kolejny Test Efektu o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, poziom wyniku wskazuje na przejrzystość obrazu - Przeciętny Wynik jest niejasny, a Wynik Wyjątkowy jasny. Prognozowanie powinno zawierać informacje złożone z symboli, dziwnych wizji i zagadek, które mag musi rozszyfrować. Mistrz Gry powinien wykorzystać informacje dostarczone przez to zakłęcie jako źródło zahacek przygody lub jako sposób na przyspieszenie fabuły kampanii, zamiast pozwalać łatwo rozwiązać każdy problem napotkany przez maga.							
Illusory Missiles (177)	Iluzyjne Pociski	2	12/15	OMC	48m (24h)	1 runda	SW+11 / Obrażenia Fizyczne
Promień 4 metry (2 heksy) <i>Iluzja.</i> Zakłęcie to tworzy iluzoryczną falę pocisków. Mag wymachuje ręką jakby rzucał kamieniem, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM. Jeśli się powiedzie, spada grad iluzorycznych pocisków. Test Efektu określa, ilość zadanych obrażeń każdej ofierze. Każdy defensywny Test Akcji wykonany przez ofiar uważany jest za test Przejrzenia Iluzji.							

Memory Scribe (184)	Pisanie w Pamięci	3	12/19	OMC	Dotyk	Poz + 1 godz	SW+6
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to zmienia pamięć postaci, powodując, że pamięta rzeczy inaczej niż było w rzeczywistości. Mag dotyka ofiarę i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=SW ofiary. Jeśli się powiedzie, mag może zmienić jeden fakt, który ofiara pamięta na dany temat lub wydarzenie za każdy jeden Poziom Wyniku. Pomyślny test Niewiary kończy zakłęcie. Ofiara wykonuje również Test Percepcji jako Test Przejrzenia Iluzji za każdym razem, gdy „przywołuje” fałszywą pamięć. W przypadku powodzenia lub zakończenia zakłęcia pamięć ofiary wraca do normy. Mag może przedłużyć czas trwania czaru do roku i jednego dnia, otrzymując 3 punkty obrażeń od Magii Krwi. Obrażeń nie można wyleczyć, dopóki czar się nie skończy.							
Spotlight (200)	Krąg Światła	2	11/20	OMC+	40m (20h)	Poz +7 rund	SW+8
Krąg o promieniu 2 metrów (1heks) Zakłęcie to tworzy krąg światła do oświetlania postaci. Mag pstryka palcami i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM. Jeśli się powiedzie, nad każdą ofiarą tworzy się punktowe światło, które wisi około 2 metrów (1 heks) nad głową, oświetlając ją jasno. Jeśli ofiara próbuje uniknąć ataku lub uniknąć wykrycia, mag wykonuje Test Efektu o ST=wynikowi testu ofiary. Jeśli się powiedzie, próba uniknięcia lub skradania się nie udaje się. W przypadku niepowodzenia, ofiara unika wiązki światła i światło gaśnie. Krąg Światła pozostaje przy swojej ofierze, dopóki go nie uniknie, nie znajdzie się poza zasięgiem lub nie skończy się zakłęcie. Mag może wpływać na liczbę ofiar równą jego poziomowi Rzucania Czarów.							

Stench (201)	Odór	3	12/22	OMC	16m (8h)	Po +3 rundy	SW+6
Krąg o promieniu 4 metrów (2 heksy) <i>Iluzja.</i> Zakłęcie to tworzy okropny zapach, powodujący mdłości i wymioty. Mag miażdży kilka kwiatów śmierzdacej lub podobnej rośliny, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM spośród wszystkich postaci w obszarze działania. Jeśli się powiedzie, pojawia się ohydny zapach, który sprawia, że ofiary nie są w stanie nic zrobić, prócz prób powstrzymania się od wymiotów. Test Efektu maga określa moc smrodu. Ofiara musi wykonać test Siły Woli O ST=wynikowi Testy Efektu, aby wykonać dowolne działanie, w tym ruch. Jeśli odniesie sukces, może działać normalnie, jednak odób wciąż się unosi. Jeśli się nie powiedzie, zgina się wpół i wymiotuje, uważany jest za Powałonego. Testy Siły Woli uważane są za testy Przejrzenia Iluzji.							

7	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:12, Przejrzenie: 23
Dream Sight (164)	Wejrzenie w Sny	3 (rytuał)	13/23	OMC	1 mila	Poz +8 minut	SW+8
Rytuał ten pozwala podejrzeć sny postaci. Ofiara musi spać w miejscu znanym magowi, a także musi posiadać coś osobistego, co należy do ofiary - przedmiot nie musi być Przedmiotem Wzorca, tylko czymś, co cel ostatnio używał lub nosił. Mag co godzinę wplata jeden wątek, zraszając drobnym pyłem przedmiot. Po spleceniu wszystkich wątków mag podnosi przedmiot i wykonuje Test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=SW ofiary. Jeśli się powiedzie, mag może zobaczyć sny ofiary - nie może z nimi wchodzić w interakcje, tylko widzieć, jak się rozgrywają. Sny Dawcy Imion mogą dać wgląd w jego ukryte cechy, sekrety, nadzieje lub lęki. Mistrz Gry określa, co widzi mag i jakie użyteczne informacje są przekazywane podczas oglądania.							
Drunken Stagger (165)	Krok Pijanego	4	13/20	OMC	Dotyk	Poz +5 dni	osłabia działania ofiary
Zakłęcie to powoduje upojenie postaci. Mag pije wodę lub piwo, kieruje niewyraźny komentarz w stronę ofiary, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel upija się, co pociąga za sobą karę -1 do wyników we wszystkich Testach Akcji.							
False Enchantment (168)	Fałszywe Umagicznienie	5	8/20	6+	Dotyk	Poz +7 dni	Nadaje przedmiotowi fałszywe zdolności magiczne; +5 do ST testów Niewiary
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to nadaje przedmiotowi iluzoryczną magiczną moc. Fałszywej mocy nie można aktywować, ale inni mogą ją wykryć i zostać przez nią oszukani. Mag wyobraża sobie wspanełale właściwości, które chciałby, aby przedmiot miał, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, może wybrać nową OM dla przedmiotu nie większą niż wynik testu Rzucania Czarów. Obrona Magiczna przedmiotu służy jako Stopień Trudności magicznego uzyskania informacji o nim. Jeśli magiczne dochodzenie powiedzie się, badacz uzyskuje fałszywe informacje umieszczone przez maga. Fałszywe umagicznienie utrudnia ustalenie prawdziwości zaklęcia bardziej niż zwykle. Mag dodaje +5 do ST niewiary w iluzje. Podczas Rzucania Czarów należy odnotować Obronę Magiczną oraz Tajniki, a także ST Niewiary. Testy magicznie badające przedmiot są uważane za testy Przejrzenia Iluzji. Mag może przedłużyć czas trwania do roku i dnia, przyjmując 2 Obrażenia od Magii Krwi. Obrażeń nie można wyleczyć, dopóki czar działa.							
Rebel Limb (191)	Bunt Kończyny	1	16/18	OMC	24m (12h)	Poz +10 rund	SW+4
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to przejmuje kontrolę nad kończyną. Mag potrząsa luźno jedną ze swoich kończyn, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, przejmuje jedną z kończyn ofiary, kontrolując jego ruch, dopóki ofiara znajduje się w zasięgu. Kończyna działa z wszystkimi talentami fizycznymi lub umiejętnościami posiadanymi przez właściciela - ręka może atakować, noga może kopać i tak dalej. Test Efektu maga określa, jak dużą kontrolę ma nad kończyną. W każdej rundzie ofiara może odzyskać kontrolę, wykonując udany test niewiary o ST=wynikowi Testu Efektu. Jeśli ofiarę atakuje własna kończyna, uzyskuje ona premię +3 do testu niewiary.							
Reversal of Passion (193)	Odwrócenie Emocji	2	13/20	OMC	30 m (15h)	Poz +3 rundy	SW+8
Zakłęcie to odwraca emocje postaci. Mag naśladuje mimikę ofiary, a następnie gwałtownie zmienia wyraz na przeciwny do tego jaki wyraża i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ofiara odczuwa przeciwieństwo tego, co czuł, gdy zakłęcie zadziałało - nienawiść staje się miłością, chciwość staje się hojnością i tak dalej. Podczas działania czaru ofiara działa zgodnie z nową emocją. Mag wykonuje Test Efektu. W każdej rundzie ofiara może wykonać test Siły Woli o ST=wynikowi Testu Efektu. Jeśli się powiedzie, odzyskuje kontrolę nad swoimi emocjami i zakłęcie się kończy. Jeśli ofiara jest Głosicielem, może dodać swój Poziom Głosiciela jako bonus do testu Siły Woli.							
Silent Stampede (197)	Cichy Popłoch	6	11/20	OMC	Dotyk	Poziom godzin	Tłumienie dźwięków
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to wycisza dźwięki wydawane przez grupę postaci lub zwierząt, w tym ruch, mówienie, oddychanie, rżenie koni itp. Mag wędruje po grupie dotykając każdej osoby i zwierzęcia, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM +1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli się powiedzie, wszelkie dźwięki wydawane przez grupę są tłumione - wszyscy członkowie grupy zyskują premię +4 do Testów Akcji opartych na skrytości. Stopień Trudności wykrywania w testach Percepcji opartych na słuchu, w celu wykrycia dowolnego członka grupy, wzrasta o +4. Mag może wpływać na tyle celów ile wynosi jego poziom Rzucania Czarów x3. Zakłęcie nie ukrywa grupy docelowej przed wzrokiem, zapachem ani dotykiem. Wszelkie testy działania, które mogłyby ujawnić istnienie grupy, są uznawane za testy Przejrzenia Iluzji.							
Stampede (201)	Popłoch	4	12/17	OMC	48m (24h)	Poz +1 runda	Ofiary stają się Osaczone
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to tworzy iluzję paniki, ogarniającej wybrane postacie. Mag tupie i prycha, a następnie Rzuca Czar o ST=maxOM +1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli się uda, ofiary wpadają w panikę i są traktowane jak Osaczone [Harried]. Rzucenie zaklęcia w miejscu, gdzie normalnie niemożliwy byłby popłoch (w pomieszczeniach, na statkach powietrznych, itp.), pozwala ofiarom na wykonanie testu Niewiary. Mag może wpłynąć na tyle osób ile wynosi poziom jego Rzucania Czarów.							
Time Flies (204)	Uciekający Czas	4	10/23	6	Dotyk	Poz godzin	SW+3
Obszar o promieniu 24 metrów (12 h) <i>Iluzja.</i> Zakłęcie to zmienia sposób postrzegania czasu. Mag zapala świecę lub pochodnię, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6, przecyzując jednocześnie czy czas spowolnia czy przyspiesza (do 10 razy). Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu przeciwko Obronie Magicznej wszystkich postaci w obszarze działania lub wchodzących do niego. Jeśli się powiedzie, percepcja czasowa ofiary (postrzeganie czasu) zmienia się - wydaje się, że czas płynie szybciej lub wolniej. Np. ofiara może wierzyć, że minęło dziesięć godzin na każdą godzinę czasu rzeczywistego, lub tylko jedna godzina minęła, gdy faktycznie minęło dziesięć godzin. Zakłęcie zmienia jedynie sposób postrzegania czasu - nie ma wpływu na czas trwania zaklęć i talentów ani na Testy Zdrowienia. Jeśli dotknięty cel zauważy, że czas płynie inaczej, może wykonać Test Percepcji jako Test Przejrzenia Iluzji.							
Twisted Tongues (206)	Pomieszanie Języków	1	14/18	OMC	24m (12h)	Poz +3 min	Miesza mowę
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to miesza mowę. Mag plecie androny pod nosem, a następnie Rzuca Czar o ST=maxOM +1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli się powiedzie, słowa ofiary zdają się nie mieć sensu. Na przykład ktoś, kto mówi „Zabij ich wszystkich!”, Może tłumaczyć na „Masło Slig covo bebop!”. Nikt nie rozumie co mówią ofiary. Wszelkie testy języka mówionego wykonane przez ofiary są uznawane za testy Przejrzenia Iluzji. Mag może wpłynąć na tyle osób ile wynosi poziom jego Rzac. Czarów.							
Vertigo (206)	Zawrót Głowy	3	12/16	OMC	30 m (15h)	Poz +7 rund	-6 do Testów Akcji.
Zakłęcie to całkowicie dezorientuje postać. Mag kręci się szybko w kółko co powoduje u niego lekkie zawroty głowy, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ofiara nie może już określić, w którą stronę jest góra lub dół, i staje się poważnie zdezorientowany, otrzymując karę –6 do Testów Akcji.							
Walk Through (207)	Magiczne Przejście	1	13/17	OMC	Dotyk	Poz +6 rund	Tworzy przejście
Zakłęcie to tworzy tymczasowe przejście przez ścianę, bramę lub inną przeszkodę o grubości nie większej niż 2 metry (1 heks). Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM przeszkody. Jeśli się powiedzie, powstaje niezbyt stabilne przejście - losowo się wije, rozszerza i kurczy. Poziom Wyniku określa, jak duże jest przejście w porównaniu do ludzi. Przy Przeciętym Wyniku przez otwór może przecisnąć się jedna postać na rundę co wymaga udanego testu Zręczności o ST=7; Duży Wynik pozwala jednej postaci łatwo przejść przez otwór w każdej rundzie; Ogromny Wynik pozwala w każdej rundzie na swobodne przejście przez otwór liczbie postaci równej poziomowi Rzucania Czarów.							

8	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:13, Przejrzenie: 25
Astral Nightmare (149)	Astralny Koszmar	4	12/21	OMC	10m (5h)	Poz +3 min	SW+10 / Obrażenia Duchowe
<i>Iluzja.</i> Zakłęcie to wprowadza innych w przekonanie, że zostali wysłani na płaszczyznę astralną. Mag przywołuje wspomnienia lub wyobrażenia o przestrzeni astralnej, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli odniesie sukces, cel uważa, że został nagle przetransportowany w przestrzeń astralną. Mag koncentruje się, by kontrolować iluzję - jeśli przestanie się koncentrować, iluzja znika, a czar się kończy. Wszystkie Testy każdego stworzenia lub efektu wyzarowanego przez maga wykonywane są w oparciu o Test Efektu czaru. Mag może dobrowolnie obniżyć Stopień Efektu działania małych stworzeń. Wszelkie obrażenia zadane celowi przez zakłęcie pozwalają mu na wykonanie testu Percepcji jako testu Przejrzenia Iluzji.							
Dreamsend (164)	Zesłanie Snu	3 (rytuał)	11/24	OMC	1 mila	Poz +5 min	SW+6
<i>Iluzja.</i> To rytualne zakłęcie umożliwia interakcję ze snami postaci. ofiara musi spać w miejscu znanym magowi. Mag musi posiadać coś osobistego, co należy do ofiary - przedmiot nie musi być Przedmiotem Wzorca, tylko czymś, co ofiara ostatnio używała lub nosiła. Mag tka co godzinę jeden wątek posypując pyłem przedmiot. Po spleceniu wszystkich wątków, mag podnosi przedmiot i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=Stopniowi SW ofiary. Jeśli się powiedzie, mag może wywołać sny u ofiary. Stworzone sny wywołują różne skutki. Jeśli są używane do uspokojenia i relaksu, ofiara dodaje dodatkowy test Zdrowienia na każdy Poziom Wyniku. Jeśli sny będą używane do straszenia, ofiara straci tyle Testów Zdrowienia ile mag otrzyma Poziomów Wyniku. Kiedy zakłęcie zostaje rzucone, ofiara wykonuje Test Percepcji jako Test Przejrzenia Iluzji. Jeśli się powiedzie, natychmiast się budzi i zakłęcie się kończy. Tego zaklęcia można użyć tylko raz przeciwko tej samej postaci każdego dnia.							
Form Exchange (172)	Wymiana Kształtu	4	11/21	OMC	10m (5h)	Poz +7 min	SW+10
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie zamienia położenie i wygląd maga i innej postaci. Mag patrzy uważnie na ofiarę, zwracając uwagę na jego wygląd i położenie, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=najwyższemu Stopniowi Cechy ofiary. Jeśli się powiedzie, mag zamienia się formą z ofiarą - teraz wygląda jak ofiara i stoi tam, gdzie pierwotnie stała, podczas gdy ofiara zajmuje teraz pozycję maga i wygląda tak jak on.							
Leaping Lizards (181)	Skaczące Jaszczurki	3	9/21	6	60m (30h)	Poz miniut	SW+7 / Obrażenia Fizyczne
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie tworzy iluzoryczne potwory. Mag wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, zostaną stworzone iluzoryczne potwory w liczbie równej Poziomowi Rzucania Czarów maga. Pomimo swojej nazwy zakłęcie może tworzyć inne potwory niż tylko jaszczurki. Każdy Stopień Cechy stwora równy jest Stopniowi Efektu zaklęcia, przy czym mag może zdecydować się na zredukowanie niektórych Stopni, aby zwiększyć realizm iluzji. Mag musi pozostać w zasięgu, w przeciwnym razie czar się skończy. Potwory są kontrolowane przez maga i wymagają jego koncentracji, aby kierować swoimi działaniami. Wszelkie testy akcji wykonane na potworach są traktowane jako testy Przejrzenia Iluzji. Jeśli obrażenia zadane przez potwora powodują Ranę lub Test Zachowania Równowagi należy wykonać test Przejrzenia Iluzji.							
Massive Missiles (184)	Wzmocnione Pociski	4	12/21	OMC	100m (50h)	Poz +3 rundy	SW+12 / Obrażenia Fizyczne
Czar ten zwiększa rozmiar i skuteczność pocisków broni strzeleckiej. Mag trzyma strzałę, belt lub pocisk do procy korzystającego z zaklęcia i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM +1 za każdą osobę w grupie. Jeśli test się powiedzie, ofiary wykonują test Efektu zamiast testu Obrażeń w swoich atakach bronią strzelecką. Mag może rzucić zakłęcie na tyle osób, ile wynosi jego Poziom Rzucania Czarów.							
Other Place (187)	Inne Miejsce	3	9/21	OMC+	1 mila	Poz +3 godz	Łączy dwoje drzwi
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie łączy dwa wejścia, które są oddalone od siebie o nie więcej niż milę. Zakłęcie należy rzucić dwukrotnie w ciągu dwóch godzin, najpierw na portalu docelowym, a następnie na portalu wejściowym. Mag wykonuje dla każdego portalu test Rzucania Czarów o ST=własnej naturalnej OM. Jeśli oba testy zakończą się pomyślnie, postacie przechodzące przez portal wejściowy natychmiast przekraczają odległość do celu. Portale są połączone poprzez wypaczenie przestrzeni astralnej. Wypaczenie jest prawdziwe, ale zakłęcie wymaga wielu iluzorycznych „skrótów”, które można przerwać, aby przerwać połączenie. Pomyślny test Niewiary niszczy połączenia i kończy zakłęcie.							
Shadow Spell (195)	Magia Cieni	2	14/21	OMC	24m (12h)	Poz +1 runda	SW+12
To potężne zakłęcie zmniejsza skuteczność zaklęć maga, kierując większość mocy z powrotem w przestrzeń astralną. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wynik Testu Efektu maga jest odejmowany od wszelkich Testów Efektu zaklęć wykonywanych przez cel. Jeśli zakłęcie zredukuje Test Efektu ofiary do zera, czar staje się nieszkodliwym cieniem samego siebie - wyglądem bez substancji. W każdej rundzie ofiara może wykonać Test Siły Woli przeciwko Stopniowi Efektu. Jeśli się powiedzie, czar się kończy. To zakłęcie nie wpływa na talenty, moce stworów ani żadną inną formę magii niż magia zaklęć.							
9	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:14, Przejrzenie: 26
Do Unto Others (140)	Oko za Oko	3	14/20	różnie	20m (10h)	Poz rund	Tworzy iluzyjne efekty innych zaklęć
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie pozwala magowi rzucić iluzoryczną wersję dowolnego zaklęcia niebędącego zaklęciem Iluzjonisty, a które zostało pomyślnie rzucone na niego. Mag musi znać talent Zapamiętanie Obrazu i zapamiętać obraz zaklęcia użytego przeciwko niemu. Mag wykonuje Test talentu Zapamiętanie Obrazu o ST=Trudności Rozproszenia czaru, które zamierza naśladować. Jeśli się powiedzie, zapamiętuje elementy zaklęcia; każde zapamiętane zakłęcie liczy się jako jeden obraz. Mag wykonuje wszelkie gesty potrzebne do rzucenia zaklęcia, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=ST rzuceniu naśladowanego czaru. Jeśli się powiedzie, tworzy iluzoryczną wersję zaklęcia. Iluzoryczne zakłęcie ma taki sam efekt jak oryginał, ale używa poziomu Rzucania Czarów i Stopnia Siły Woli maga, aby określić obrażenia, czas trwania i inne statystyki. Zasięg iluzorycznego czaru jest ograniczony do maksymalnej odległości Zasięgu zaklęcia, nawet jeśli oryginalna wersja ma większy zasięg. Wszystkie zaklęcia rzucone za pomocą zaklęcia Oko za Oko są iluzjami - mogą nie zabić ofiary i mogą być poddane testom Niewiary. Wszelkie testy wykonane w odpowiedzi na zakłęcie, takie jak testy Zachowania Równowagi, są uważane za testy Przejrzenia Iluzji. Testy Przejrzenia Iluzji oraz Niewiary są wykonywane w oparciu o ST oryginalnego kręgu zaklęć.							
Grim Reaper (145)	Kostucha	5	13/21	OMC	Dotyk	Poz +10 min	SW+13
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie stwarza pozory ducha śmierci, przerażając tych, którzy są świadkami przemiany. Mag dotyka ofiarę i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel przybiera wygląd przypominający czaszkę ducha śmierci. Mag wykonuje Test Efektu o ST=OS każdej żywej postaci będącej świadkiem przemiany w „ponurego zniwiarza”. Jeśli to się powiedzie, postać unika kontaktu z ofiarą za wszelką cenę, uciekając przed „ponurym zniwiarzem” z największą szybkością ruchu, dopóki nie będzie już mógł ujrzeć ducha śmierci. W każdej rundzie postać może wykonać test Siły Woli o ST=Stopniowi Efektu zaklęcia, aby efekt czaru przestał działać.							
One of the Crowd (146)	Jeden z Wielu	5	14/21	OMC+	15 m	Poz + 1 godz	SW+10
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie zmienia wygląd maga, aby lepiej wtopił się w lokalną populację. Mag oczyszcza swój umysł, rozluźniając się jakby spał, i przesuwając dłonią po twarzy za każdym razem, gdy tka wątek czaru. Z każdym przesunięciem jego twarz zmienia wygląd, za pierwszym razem może stać się kupcem t'skrangiem, następnie krasnoludzkim klaunem, a następnie najemnikiem orkiem, by na koniec wrócić do swojej własnej powieści. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=swojej naturalnej OM. Jeśli mu się powiedzie, kiwa głową w kierunku ofiary i wykonuje Test Efektu o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, mag przyjmuje wygląd ofiary. Mag może później wybrać inną ofiarę i przybrać jej wygląd, wykonując kolejny udany Test Efektu. Mag może zmieniać swój wygląd tak często, jak sobie tego życzy podczas trwania zaklęcia. Testy Interakcji wykonywane na magu w trakcie działania zaklęcia są uważane za testy Przejrzenia Iluzji.							
Revelusion (148)	Ohydne Oblicze	4	15/21	OMC	Dotyk	Poz +1 min	SW+13
<i>Iluzja.</i> To zakłęcie zmienia wygląd postaci w groteskową parodię samego siebie, budząc obrzydzenie tych, którzy go widzą. Mag dotyka ofiarę i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wygląd ofiary staje się groteskowy; ci, którzy go widzą, są pełni odrazy. W każdej rundzie mag wybiera postać w zasięgu wzroku swojego lub ofiary, a następnie przeprowadza Test Efektu o ST=OM tej postaci. Jeśli się powiedzie, postać czuje wstręt do ofiary zaklęcia i nie może podjąć żadnej akcji poza odwróceniem głowy [aby odwrócić od niego wzrok] lub ucieczką przed ofiarą. W przypadku Ogromnego Wyniku u ofiary występują nudności i podczas działania zaklęcia nie może robić nic poza wymiotowaniem. Wszelkie testy interakcji z ofiarą są traktowane jako Testy Przejrzenia Iluzji.							

9	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:14, Przejrzenie: 26
Shift Walls (149)	Przesunięcie Ścian	5	15/21	OMC+	20m (10h)	Poz +3 godz	SW+9
To zaklęcie porusza jedną lub więcej sekcji ścian. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ścian (w przypadku ścian o magicznym pochodzeniu użyj OM twórcy). Jeśli się powiedzie, mag przeprowadza Test Efektu o ST=OM ściany, przesuwając ją o maksymalnie dwie sekcje ściany, nie większe niż 3x3x1 metry, za każdy osiągnięty Poziom wyniku. Sekcja ściany odłącza się od reszty ściany, podążając tuż za magiem, aż osiągnie nowe położenie; wymaga to koncentracji maga. Ściany w rzeczywistości poruszają się pod wpływem tego zaklęcia, używając złudnych sił, aby stłumić naturalne siły żywiołów utrzymujące je w miejscu. Po zakończeniu zaklęcia te same siły przesuwają ściany z powrotem do ich pierwotnego położenia, zajmuje to jedną minutę na każdą sekcję ściany.							
Thundering Walls (150)	Ściana Burzy	3	15/21	6	80m (40h)	Poz +7 rund	SW+9/Pancerz Duchowy
<i>Powietrze.</i> To zaklęcie powoduje, że ściany pojedynczego pokoju lub jednego obszaru otoczonego murami. Kiedy czar zostaje rzucony, muru rozbrzmiewają grzmotami i błyskawicami. Mag wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, ściany pokoju drżą, następnie wypełniają się chmurami, w których widać błyski. W każdej rundzie mag ma do wyboru dwie opcje: Grzmot: Ta opcja tworzy niezwykle głośny grzmot, który rozlega się po całym pomieszczeniu. Mag porównuje swój Test Efektu z OS każdej postaci w pokoju. Jeśli się powiedzie, postać ucieka z pokoju z największą szybkością ruchu i nie wróci, dopóki nie wykona udanego testu SW o ST=Stopniowi Efektu Czarów lub momentu, gdy pokój przestanie grzmieć. Błyskawica: Ta opcja tworzy przerażającą nawałnicę piorunów. Mag wykonuje drugi test Rzucania Czarów o ST=OM wskazanej postaci w pomieszczeniu. Jeśli się powiedzie, postać zostaje trafiona piorunem, a mag wykonuje Test Efektu, aby określić ilość zadanych obrażeń.							

10	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:15, Przejrzenie: 27
Afterlife (135)	Sąd Ostateczny	5	16/21	OMC	20m (10h)	Poz miniut	SW+14
<i>Iluzja.</i> To zaklęcie sprawia, że mag i inna postać znikają. Mag nuci pieśń żałobną, po czym klania się w kierunku ofiary i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ofiara pojawia się przed wrotami prowadzącymi do świata zmarłych. Ofiara wierzy, że jest sądzona przez duchy zmarłych, których działania są kontrolowane przez maga. Mag wykonuje Test Efektu zamiast jakichkolwiek Testów Interakcji potrzebnych do przekonania ofiary, że naprawdę jest w zaświatach. Ofiara nie musi wierzyć, że nie żyje, tylko że duchy zmarłych chcą go osądzić. Dopóki ofiara wierzy w iluzję, dopóty prawdopodobnie dotrzyma wszelkich układów, które zawarł z „duchami umarłych”. W tym czasie mag musi się skoncentrować, w przeciwnym razie iluzja zniknie i zaklęcie się skończy. Testy Interakcji celu są uważane za testy Przejrzenia Iluzji.							
Astral Materialization (136)	Materializacja	4	15/22	OMC	30 m (15h)	1 godz	SW+13
To zaklęcie zmusza istotę astralną do materializacji na płaszczyźnie fizycznej. Mag musi mieć jakiś sposób spojrzenia w przestrzeń astralną, aby użyć tego zaklęcia. Mag krzywi się i zaciska pięści, po czym wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=max stopień Cechy ofiary. Jeśli się powiedzie ofiara materializuje się, często w towarzystwie zimnej mgły i świecącej posoki, i pozostaje na płaszczyźnie fizycznej przez cały czas trwania zaklęcia, podczas którego podlega on kontroli maga. Mag może werbalnie kontrolować ofiarę w polu działania czaru. Poza tym polem ofiara będzie działał zgodnie ze swoimi ostatnimi instrukcjami. Ofiara może w każdej rundzie wykonać test Siły Woli o ST=Stopniowi Siły Woli maga. Jeśli się powiedzie, uwalnia się spod wpływu maga i może działać niezależnie - może pozostać na płaszczyźnie fizycznej do zakończenia zaklęcia lub, jeśli zechce, może powrócić na płaszczyznę astralną, wykonując udany Test Percepcji lub Rzucania Czarów o ST=własnej OM.							
Eclipse (142)	Zaćmienie	6	15/21	6	20 mil	Poz dni	SW+8
<i>Iluzja.</i> To zaklęcie przywołuje ciemną chmurę, która unosi się w górę, przysłaniając słońce. Mag zasłania twarz lub oczy rękami, po czym wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, chmura ciemności w kształcie dużego dysku unosi się i oddala od maga, całkowicie zasłaniając słońce w promieniu 30 kilometrów w każdym kierunku. Mag wykonuje Test Efektu, którego wynik to trudność Niewiary w to zaklęcie. Ciemność stworzona przez zaklęcie symuluje efekty naturalnej ciemności przez cały czas trwania zaklęcia. Zaklęcie Zaćmienie może być użyte do anulowania efektów zaklęcia Wieczny Dzień [patrz poniżej]. Mag wykonuje Test Efektu o ST=wynikowi Testu Efektu zaklęcia Wieczny Dzień. Jeśli się powiedzie, Zaćmienie przesłania światło stworzone przez zaklęcie Wieczny Dzień, które natychmiast się kończy.							
Eternal Day (143)	Wieczny Dzień	5	18/21	6	20 mil	Poz dni	SW+8
<i>Iluzja.</i> To zaklęcie wywołuje małą jasną iskrę, która unosi się w górę i rozszerza, aż zastępuje słońce. Mag zmienia ubranie, upewniając się, że nic nie zasłania mu wzroku, po czym kieruje rękę w górę i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, iskra wylatuje z ręki maga, pędząc w kierunku nieba, gdzie przyjmuje kształt słońca. Iskra wisi w tym samym miejscu na niebie; słońce już nie jest widoczne. Światło promieniuje na zewnątrz w promieniu 30 kilometrów w każdym kierunku. Mag wykonuje Test Efektu, którego wynikiem jest trudność Niewiary w zaklęcie. Światło stworzone przez zaklęcie Wieczny Dzień niweluje efekty naturalnej ciemności podczas walki. Zaklęcie Wieczny Dzień może być użyte do anulowania efektów czaru Zaćmienie [patrz powyżej]. Mag wykonuje Test Efektu przeciwko Testowi Efektu zaklęcia Zaćmienie. Jeśli się powiedzie, światło Wiecznego Dnia zasłania ciemność stworzoną przez zaklęcie Zaćmienie, które natychmiast się kończy.							
Haunted House (145)	Nawiedzony Dom	5	15/20	6	70m (35h)	Poz dni	SW+11 / Obrażenia Fizyczne
<i>Iluzja.</i> To zaklęcie zmienia dom lub inne miejsce zamieszkania w siedlisko nadprzyrodzonej aktywności. Mag musi trzymać w ręku przedmiot z wnętrza domu na które ma być rzucony czar. Mag wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli mu się powiedzie, może wytworzyć zjawisko typowe dla nawiedzonego domu, dodając nowe zjawisko każdej nocy podczas trwania zaklęcia. Zjawiska te obejmują przesuwanie mebli, zmiany temperatury, trzeszczenie, zmieniające się odbicia, głosy, krew kapiącą ze ścian, niewytłumaczalne cienie, pojawienie się duchów i tak dalej. Mag może również wymyślić własne efekty specjalne, zapożyczając je z autentycznych lokalnych legend. Mag musi się skoncentrować podczas rzucania aby aktywować zjawisko. Po wyczarowaniu, efekt pozostaje a mag nie musi się już koncentrować. Aby ustalić, czy zjawisko wpływa na postać w domu, mag wykonuje Test Efektu o ST=OF/OM/OS zależnie która z Obron zdaje się być adekwatną do wywołanego zjawiska. Mistrz Gry określa efekt w oparciu o rodzaj zjawisk. Wszelkie Testy Akcji, które ofiara wykonuje przeciwko zjawiskom, są uważane za testy Przejrzenia Iluzji.							

13	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:18, Przejrzenie: 31
Restore Patern (148)	Przywrócenie Wzorca	3 (rytuał)	20/31	OMC	Dotyk	1 runda	SW+15
To rytualne zaklęcie przywraca w całości uszkodzony lub wypaczony wzorec. Utkanie każdego wątku zajmuje godzinę, w tym czasie mag musi znajdować się w promieniu 5 metrów od ofiary. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, jego Test Efektu działa jak Test Zdrowienia, zmniejszając ilość obrażeń, które mogła odnieść ofiara, a także lecząc Rany rany w normalny sposób. Mag porównuje swój Test Efektu z wynikiem Testu (lub Stopniem, jeśli test nie był wykonywany) dowolnego zaklęcia lub zdolności magicznej, która zmieniła lub uszkodziła Wzorec celu, na przykład Strzaskanie Wzorca [Ksenomanta, Krąg XI] lub Pozbawienie Talentów [Ksenomanta, Krąg IX]. Jeśli się powiedzie, niszczący efekt zaklęcia lub zdolności kończy się.							

14	Nazwa	Wątki	TU	Trz	Zasięg	Czas działania	Efekt / Niewiara:19, Przejrzenie: 33
Shadow Palace (148)	Pałac Cieni	6 (rytuał)	21/32	8	Dotyk	Poz dni	SW+10
To rytualne zaklęcie tworzy wrota do przestrzeni astralnej, w której mieści się pałacowe mieszkanie. Mag powoli buduje w powietrzu drzwi, tkając jeden wątek na godzinę. Po utkaniu ostatniego wątku wykonuje test Rzucania Czarów (8). Jeśli się powiedzie, mag otwiera drzwi i odśladnia piękny pałac, do którego on i jego goście mogą wejść. Test Efektu maga określa Stopień Trudności wykrycia dla każdego, kto próbuje wykryć zamknięte wejście do Pałacu Cieni. Aby wejść do pałacu bez pozwolenia maga, postać musi wykonać udany test Siły Woli o ST=Stopniowi Efektu zaklęcia. Pałac Cieni zajmuje kieszeń przestrzeni astralnej o wielkości do 10 000 metrów kwadratowych, umeblowaną i wyznaczoną zgodnie z pragnieniami maga. Postacie w pałacu są wolne od ograniczeń fizycznej przestrzeni, którą właśnie opuścili. Pałac jest bezpieczny, czysty i suchy: jest idealnym miejscem do odpoczynku i regeneracji sił. Pożywienie i napoje są dostarczane w dowolnej formie, jakiej pragnie mag; w przeciwnym razie jedyne rzeczy w pałacu to te, które przynoszą ze sobą goście. Kiedy postacie opuszczają pałac lub gdy zaklęcie się kończy, mag i wszyscy jego goście pojawiają się ponownie w tym samym miejscu w świecie fizycznym, z którego wyszli. Mag może przedłużyć czas działania do roku i jednego dnia, otrzymując 1 Obrażenie z Magii Krwi, których nie można wyleczyć, dopóki pałac nie zostanie zniszczony lub zaklęcie się nie skończy. Za każde dodatkowe +1 obrażenie z Magii Krwi może jeszcze bardziej wydłużyć czas działania o kolejny rok i dzień.							