

::: MISTRZ ŻYWIÓŁÓW :::

1	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Air Armor (146)	Powietrzna Zbroja	0	-/10	OMC	Dotyk	Poz.+5 minut	+3 PF; +3 do odporności na wyczerz gorąca
<i>Powietrze.</i> Czar ten tworzy ochronną poduszkę powietrzną. Mag wydycha powoli powietrze i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, powietrze wpływa pod ubranie celu wypychając je na zewnątrz tworząc powietrzną poduszkę, jednocześnie zapewniając wentylację. Cel dodaje +3 do PF i +3 do testów Odporności (Fatigue) na wysoką temperaturę (GG, str. 121). Jeśli cel nie nosi ubrania czy zbroi zaklęcie nie działa. Czar ten jest popularny wśród górników pracujących w pobliżu Morza Śmierci.							
Crunch Climb (160)	Wspinaczka	1	6/14	OMC	Dotyk	Poz.+5 minut	+3 do Testu Wspinaczki
<i>Ziemia.</i> Czar zwiększa zdolności wspinaczki. Mag przykuca na czworakach a następnie dotyka celu, gdy ten zaczyna się wspinać. Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie cel otrzymuje +3 do testów Wspinaczki.							
Earth Blend (165)	Maskowanie	0	-/7	OMC	Dotyk	Poz.+5 minut	SW+7
<i>Ziemia.</i> Czar ten sprawia, że postać wtapia się w otoczenie, sprawiając, że trudniej go dostrzec. Zarówno mag, jak i cel muszą stać na kamieniu lub ziemi. Mag rzuca kamieniem, wciera ziemię lub dotyka kamieniem celu i wykonuje Rzucanie Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, Test Efektu określa trudność wykrycia celu. Osoby używające magicznego wzroku lub zmysłów muszą wykonać Test Percepcji o ST=OMC, aby go ujrzeć. Cel musi pozostać nieruchomy - jeśli się poruszy, zaklęcie przestaje działać.							
Earth Darts (165)	Kryształowe Pociski	1	5/12	OMC	12m. (6h.)	1 runda	SW+6/Fizyczne
<i>Ziemia.</i> Czar ten przekształca ziemię w kryształowe strzałki, które lecą w stronę wroga. Mag podrzuca garść ziemi w powietrze i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, Test Efektu określi obrażenia. To potężne zaklęcie nie należy do rzadkich. Doświadczeni przeciwnicy będą wycofywać się poza jego zasięg, gdy tylko ujrzą kryształowe pociski.							
Flameweaon (171)	Płomienne Ostrze	2	5/14	OMC+	4m. (2 h.)	Poz.+10 rund	Broń zadaje dodatkowe k6 obrażeń/Fizyczne
<i>Ogień.</i> Zaklęcie pokrywa płomieniami broń. Mag pstryka palcami i Rzuca Czar o ST równym OM broni lub właściciela broni, zależnia która z Obron jest większa. Jeśli się powiedzie, płomień pomiędzy palców przejdzie na broń, z wyjątkiem miejsca gdzie się ją trzyma. Posiadacz broni otrzymuje +k6 do testów obrażeń. Broń nagrzewa się, ale nia parzy. Jednakże gdy obrażenia zadane przez bonusową kostkę przekrocza 6, posiadacz otrzymuje 1 punkt wyczerpania od oparzeń. Czar można wykonać z dowolnego materiału (drewna, metalu, kości, itd.). Płomień nie niszczy broni.							
Heat Food (175)	Podgrzanie Pożywienia	1	5/7	6	Dotyk	Poz.+10 minut	Podgrzewa i odświeża pożywienie
<i>Ogień.</i> Czar podgrzewa jedzenie i napełnia go korzystną magią. Mag dmucha w ręce jakby je ogrzewał, powodując że świecą delikatnie na czerwono, następnie dotyka jedzenie i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, blask przenosi się na żywność, która w ciągu minuty robi się gorąca. Zjedzenie takiej żywności sprawia, że do najbliższego Testu Zdrowienia dodaje się Poziom Rzucania Czarów maga, w trakcie trwania zaklęcia. Za każdym razem można podgrzać maksimum tyle posiłków ile wynosi Poziom Rzucania Czarów maga.							
Moonglow (185)	Księżycowy Blask	0	-/10	6	10m. (5h.)	Poz.+5 minut	Tworzy sferę światła
Czar tworzy małą sferę światła. Mag wskazuje miejsce, w którym ma być środek sfery światła i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, pojawia się sfera światła o promieniu 10 metrów (5 heksów). Światło jest na tyle wystarczające aby rozświetlić całkowite ciemności (odpowiednik pochodni). Nie zapewnia odpowiedniego oświetlenia do czytania lub wykonywania precyzyjnej pracy przez dłuższy czas.							
Plant Talk (189)	Mowa Roślin	0	-/7	6	Dotyk	Poz.+10 minut	Pozwala porozmawiać z duchami roślin
<i>Drewno.</i> Ten czar pozwala na rozmowę z roślinami. Mag przykłada ucho do rośliny i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, będzie mógł porozmawiać z duchami zamieszkującymi roślinę, a nie z samą rośliną. Duchy posiadają przestronniejszy intelekt niż same rośliny, które zamieszkują. Różnią się od siebie temperamentem podobnie do postaci - niektóre będą chętne do rozmów, inne zręczliwe i małowodne, a inne śpiące od wylegiwania się w słońcu. Duchy roślin są świadome wydarzeń w promieniu 4 metrów (2 heksy) od swoich korzeni. Duchy zamieszkują tylko żywe rośliny. Gdy ich gospodarz umiera, muszą szukać nowej rośliny.							
Purify Earth (190)	Oczyszczenie Ziemi	1	5/13	6+	10m. (5h.)	1 runda	Oczyszcza ziemię O promieniu 2 metrów (1heks)
<i>Ziemia.</i> Czar ten usuwa wszelkie zanieczyszczenia i obce materiały, które nie pozwalają glebie podtrzymywać życia roślin. Mag wskazuje na środek pole działania zaklęcia i Rzuca Czar o ST=OM ziemi. Gleba, która w znacznym stopniu nie jest skażona zazwyczaj ma OM=6. Ziemia dotknięta chorobą lub trucizną posiada OM równą OM choroby lub trucizny. Ziemia skażona przez Horra ma OM równą OM Horra. Jeśli test się powiedzie, obszar o promieniu 2 metrów zostaje oczyszczony i znów jest podtrzymywać życie roślin.							
Purify Water (190)	Oczyszczenie Wody	1	5/13	6+	Dotyk	1 runda	SW+8 Czar ten usuwa zanieczyszczenia z wody.
<i>Woda.</i> Czar ten usuwa zanieczyszczenia z wody. Mag rozsmarowuje kroplę wody na ustach, następnie Rzuca Czar o ST=OM wody. Błotnista woda ma OM=6. Zatruta lub nosząca chorobę woda ma OM trucizny lub choroby. Woda skażona przez Horra ma OM Horra. Napoje z dużą ilością wody takie jak: wino, soki, piwo, mleko także mogą zostać oczyszczone, jednakże mag musi osiągnąć przynajmniej Dobry Wynik. Jeśli się powiedzie, wszystkie zanieczyszczenia zostają usunięte, pozostawiając czystą wodę. Test efektu określa ile litrów wody oczyścił mag.							
Resist Cold (192)	Odporność na Zimno	0	-/7	OMC	Dotyk	Poz.+6 minut	Bonus +3 do PF i PD przeciwko zimnu
<i>Woda-chłód.</i> Czar ten pozwala postaci lepiej znieść nagłe lub długotrwałe spadki temperatury. Mag przywołuje szron na dłoni i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie szron topnieje po dotknięciu celu. Cel dodaje +3 do Pancerzy Fizycznego i Magicznego przeciwko obrażeniom z zimna.							
Resist Fire (192)	Odporność na Ogień	0	-/7	OMC	Dotyk	Poz.+6 minut	Bonus +3 do PF i PD przeciwko ognioi
<i>Ogień.</i> Czar ten pozwala lepiej radzić sobie z nagłym lub długotrwałym wzrostem temperatury. Mag przywołuje mały płomień na czubku każdego palca wskazującego i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, dotyka brwi celu – jasny błysk osmala brwi ale ich nie spala. Cel otrzymuje +3 do Pancerzy Fiz. i Mag. przeciwko obrażeniom opartym na ogniu.							

2	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Air Matress (146)	Powietrzny Materac	1	7/17	6	Dotyk	10 godzin	Bonus +2 do Testu Zdrowienia
<i>Powietrze.</i> Czar tworzy łóżko powietrzne pomagające w uzdrawianiu. Mag zakotwicza rogi koca czymś z jednego z czterech żywiołów nie będącym powietrzem: gałęzią drzewa, skałą itp. Następnie dmucha w zaciśniętą pięść jakby pompował balon i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, pod kocem tworzy się poduszka powietrzna, zamieniając go w wygodny materac o wys.=30 cm. Śpiący na materacu nieprzerwanie przez osiem godzin, otrzymują +2 do jednego Testu Zdrowienia wykonywanego w godzinę po przebudzeniu. Czar działa przez 10 godzin lub do czasu próby przesunięcia go lub zniszczenia.							
Billowing Cloak (152)	Falujący Płaszcz	1	6/14	OMC	Dotyk	Poz.+3 minuty	SW +5
<i>Powietrze.</i> Czar ten zwiększa zdolność wywierania wrażenia na innych. Można go rzucić tylko na kogoś noszącego płaszcz lub mającego włosy długości przynajmniej do ramion (grzebień t'skranga liczy się jako włosy).Mag zarzuca głową i włosami (jeśli je ma) lub grzebieniem, następnie kładzie rękę na celu i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, powietrze za celem porusza się i zaczyna falować płaszczem lub włosami. Cel może wykonać Test Efektu zamiast Testu Pierwszego Wrażenia (PG, str. 70). Jeśli cel zna ów talent otrzymuje premię +5. Jeśli się powiedzie otrzymuje premię +5 do wszystkich testów interakcji na postaciach będących "pod wrażeniem".							
Boil Water (154)	Wrzątek	2	7/13	6	Dotyk	Poz.+3 minuty	Gotuje wodę/Fizyczne
<i>Gorąca Woda.</i> Czar ten ogrzewa naczynie, aby szybko doprowadzić wodę do wrzenia. Mag energicznie stuka w naczynie i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie naczynie podgrzewa wodę - jeden litr wody na rundę. Mag może zagotować naraz tyle litrów wody ile wynosi jego Poziom RzCz. Chociaż nie jest przeznaczony do walki, zawartość naczynia można rzucić w przeciwnika wykonując Test Broni Miotanej o ST=OFC. Jeśli się powiedzie wrzątek zada obrażenia ze stopniem 4/k6 za każdy litr. Maksymalny stopień obrażeń nie może przekroczyć 16.							
Detect Elementalism Magic (162)	Wykrycie Magii Żywiołów	2	5/15	6	Osobisty	Poz.+10 minut	SW+6
30 metrów (15 heksów) wokół maga. Czar ten wykrywa magię żywiołów. Magowie uważają ten czar za przydatny, gdy chcą ustalić czy dany przedmiot jest magiczny, gdyż wiele z nich powstaje przez wplecenie ziaren żywiołów. Czar działa podobnie do czaru Zmysł Astralny, jednakże tylko na płaszczyźnie fizycznej.							
Flame Strike (170)	Ognisty Cios	0	-/11	OMC	12m. (6h.)	1 runda	SW+6/Fizyczne
<i>Ogień.</i> Czar ten stwarza ognisty belt z źródła ognia takiego jak pochodnia czy ognisko. Mag wskazuje obiema rękami i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie Test Efektu określa obrażenia.							
Gills (174)	Skrzela	2	4/13	OMC	Dotyk	Poz.+10 minut	Pozwala oddychać pod wodą
<i>Powietrze.</i> Czar ten pozwala oddychać pod wodą. Mag wykonuje ruchy przypominające rybie ruchy i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, niewielki skrzela pojawiają się za uszami celu (lub na szyi, jeśli nie posiada widocznych uszu). Może normalnie oddychać powietrzem pod jak i nad wodą.							
Hunter's Sense (176)	Zmysł Myśliwego	0	-/14	OMC	30m. (15h.)	Poz.+3 minuty	SW+5
Czar ten pozwala wyczuć pobliście zwierzęta oraz ich gatunek. Mag dotyka oczu, uszu i nosa celu wodą lub pyłem a następnie Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie cel wykonuje Test Efektu przeciwko OM wszystkich zwierząt w zasięgu. Jeśli i ten test się powiedzie, cel wyczuje rodzaj zwierząt i ogólny kierunek, w którym się znajdują. Czar nie wykrywa Dawców Imion, nieumarłych stworzeń oraz Horrorów i ich konstruktów.							
Ice Spear (176)	Lodowa Włócznia	1	7/14	OMC	48m. (24h.)	1 runda	SW+3/Fizyczne
<i>Woda-chłód.</i> Czar ten tworzy i miota włócznią z lodu. Mróz tworzy się na palcach maga podczas Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, tworzy półtora-metrową włócznię z lodu, która wystrzeliwuje w kierunku przeciwnika. Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń.							
Icy Surface (177)	Gołoledź	0	-/8	6	Dotyk	Poz.+3 minuty	SW
100 metrów kwadratowych, nie więcej jak 20 metrów w jedną stronę.Woda-chłód. Czar ten tworzy śliską, lodową powierzchnię. Mag dmucha na powierzchnię, którą chce obłodzić i Rzuca Czar (6). Jeśli się uda, docelowy obszar pokrywa się lodem. Miejsce w którym stoi mag, staje się krawędzią obszaru od którego rozciąga się obszar objęty zaklęciem. Test Efektu określa ST Zachowania Równowagi podczas próby przejścia przez lód bez przewrócenia się. Postacie pokonujące śliską nawierzchnię muszą wykonać Test Zręczności lub odpowiedniego talentu bądź umiejętności (stworzy wykonują test Zr lub Zachowania Równowagi). Jeśli test się powiedzie, postacie będą mogły poruszać się po śliskiej powierzchni z połową swojej Szybkości. Jeśli się nie uda, przewracają się.							
Path Home (188)	Powrotna Droga	2	7/14	OMC+	60m. (30h.)	Poz.+20 minut	Przyzywa duchowe skrzydła, które zaprowadzą do ostatniego miejsca noclegu
Czar ten przywołuje parę duchowych skrzydeł, by poprowadzić maga do znajomego miejsca. Mag zamyka oczy i wyobraża sobie miejsce w którym ostatnio spał, po czym Rzuca Czar o ST=OM ducha. Jeśli się powiedzie, pojawia się para połyskujących, półprzezroczystych, błyszczących zielenią lub złotem skrzydeł poruszających się z prędkością 8, w kierunku ostatniego miejsca, gdzie mag spał. Skrzydła zwalniają bądź przyspieszają na ustną komendę, jednakże nigdy nie oddalą się dalej od maga niż wynosi Zasięg działania czaru.							
Shield Willow (196)	Wierzbową Tarczą	2+	6/14	6+	Dotyk	Poz. minut	+6 do Progu Zniszczenia tarczy; +1 do PF i PD
<i>Drewno.</i> Czar ten wsmacnia wyparowania tarczy. Mag łączy palce, a następnie dotyka tarczę i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, tarcza wypuszcza korzenie oraz liście i zyskuje sprężystość wierzby, dodając +6 do Progu Roztrzaskania i +1 do PF i PD.							
Slow Metal Weapon (197)	Spowolnienie Metal. Bror	1	9/13	OMC	24m. (12h.)	Poz.+8 rund	Kara -3 do Testów Obrażeń
<i>Ziemia-Metal.</i> Czar ten spowalnia broń z metalowym ostrzem lub szpicem, Zmniejszając zadawane przez nią obrażenia. Mag udaje spowolniony atak i Rzuca Czar o ST= większej OM broni lub jej właściciela. Jeśli się powiedzie, broń zwalnia za każdym razem gdy ma trafić cel, zadając 3 obrażenia mniej. Nic nie stoi na przeszkodzie, by posiadacz rzucił spowolnioną broń i zamienił ją na inną. Broń spowalnia dopóki nie upłynie czas zaklęcia.							
Small Slayer (197)	Mały Zabójca	1	6/14	OMC+	4m. (2 h.)	Poz.+3 minuty	Przywołuje jadowite stworzenie
Czar ten przywołuje małe jadowite stworzenie takie jak pająk, wąż czy skorpion aby zaatakować przeciwnika. Mag cicho nuci i powoli wykonuje rękami faliste ruchy, a następnie Rzuca Czar o ST= swojej podstawowej OM. Jeśli się powiedzie pojawia się jadowite stworzenie i zakrada się do swojej ofiary, wielokrotnie ją atakując, dopóki nie ukąsi lub czar się skończy i zwierze zniknie. Trucizna posiada 8/2k6 stopień obrażeń i OM=8, działa natychmiast i rani przez 4 rundy. Atak stworzenie nie przejdzie przez pancerz - jeśli to konieczne, mały zabójca będzie próbował zaatakować nieosłonięte miejsce za pomocą Mierzonego Ataku (Called Shot). Jeśli się powiedzie, ugryzienie bądź żądło dziabnie w ciało wpuszczając truciznę do ciała.							
Sterilize Object (201)	Oczyszczenie Przedmiotu	1	5/14	6	10m. (5h.)	1 runda	SW+7
Zaklęcie to oczyszcza obiekt z trucizn i chorób. Mag pociera nadgarSKI wytwarzając białą iskrę, która przeskakuje na cel, następnie mag Rzuca Czar. Jeśli się powiedzie, przeprowadza Test Efektu o ST=OM trucizny/choroby lub Stopniowi trucizny/choroby. Jeśli się powiedzie, obiekt zostaje oczyszczony. Przedmiot z wieloma truciznami/chorobami wymaga rzucenia kilku razy tego zaklęcia. Czar ten działa tylko na przedmioty nieożywione. Jeśli zostaje rzucone na żywność, ta staje się sterylna, traci smak oraz konsystencję i wymaga Testu Siły Woli (4) aby je zjeść.							
Stick Together (202)	Zlepienie	1	5/13	OMC	10m. (5h.)	Poz.+3 minuty	SW+7
Czar ten wiąże ściśle ze sobą dwa przedmioty. Mam składa dwie ręce razem i próbuje je rozdzielić, następnie wskazuje obiema (nadał złączonymi) rękoma dwa cele i wykonuje Test Rzucania Czarów o ST=większej z OM obu przedmiotów. Jeśli się powiedzie, cele natychmiast się połączą, gdy tylko się dotkną. Mag może zdecydować połączyć się dwa cele, które już się stykają jak np. Postać i podłoga. W przeciwnym razie cele muszą znajdować się maksimum 2 m. od siebie. Test Efektu określa wartość Siły magicznego powiązania. W każdej rundzie , cel może wykonać test Siły Fizycznej o ST=Testowi Efektu. Jeśli się powiedzie, więź pęka i czar się kończy.							

3	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Behind Eye (152)	Tylne Oko	2	6/16	OMC	Dotyk	Poz.+30 minut	Stopień 4/k6 Percepcji z tyłu
<i>Ogień.</i> Czar ten tworzy oko na tyle głowy postaci. Mag cicho śpiewa i dotyka świecą lub pochodnią głowę ofiary i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, z tyłu głowy pojawia się błyszczące oko. Oko "widzi" rzeczy z tyłu głowy za pomocą Percepcji 4/k6. Oko nie ma specjalnych zdolności, nie widzi w ciemności czy astralu, nawet jeśli postać normalnie posiada takie zdolności. W walce oko zabezpiecza przed niespodziewanym atakiem z tyłu. Atakujący może temu przeciwdziałać wykorzystując umiejętności lub Talenty, które sprawiają, że ciężiej go zobaczyć - jeśli nie powiedzie się Test Percepcji "oka" o ST=Trudności Wykrycia, "oko" nie widzi.							
Dispel Elementalism Magic (163)	Rozproszenie Magii Mistrza Żywiołów	1	6/13	6	30m. (15h.)	1 runda	SW
Zaklęcie to rozprasza zaklęcia Mistrza Żywiołów. 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 ozproszenia 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.							
Fingers of Wind (169)	Palce Wiatru	1	7/15	6	20m. (10 h.)	Poz.+5 minut	SW
<i>Powietrze.</i> Czar ten tworzy parę niewidzialnych rąk, które mogą podnosić i manipulować przedmiotami. Obserwujący to, zdaje się widzieć delikatną bryłę poruszającą przedmiotem. Mag porusza palcami i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, wynik Testu Efektu jest dzielony pomiędzy SF i Zr, zgodnie z decyzją maga. Niezależnie od wyniku, wartości te nie mogą być większe od 30. Ręce mogą dosięgnąć miejsca, które widzi mag i jest w zasięgu działania czaru. Przesuwany lub przenoszony przedmiot nie może służyć do ataku.							
Fuel Flame (173)	Zasilenie Ognia	0	-/14	6	4m. (2 h.)	Poz. rund	SW+3
<i>Ogień.</i> Czar ten powoduje chwilę szczeliny w płaszczyźnie Ognia, podsycając pobliskie źródło ognia. Mag wskazuje na ogień i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=Stopniowi Obrażeń ognia. Jeśli się powiedzie, Stopień Obrażeń ognia zwiększa się o +2 za każdy osiągnięty Poziom Wyniku, zaczynając od Przeciętnego. Ogień płonie mocniej i zużywa więcej paliwa w trakcie działania czaru. Ogień gaśnie normalnie, gdy paliwo się kończy.							
Grounding (175)	Uziemienie	2	4/12	OMC	Dotyk	Poz. minut	Dodaje +6 do PF i PD przeciwko elektryczności; bonus +6 do Testu Zachowania Równowagi
<i>Ziemia.</i> Czar uziemia postać przed skutkami elektryczności. Zarówno mag, jak i ofiara muszą dotykać ziemi. Mag popycha ofiarę, powodując naprężenie mięśni i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ofiara dodaje +6 do swojego PF i PD przeciwko elektrycznym efektom takim jak czar Błyskawica. Ofiara nie może zerwać kontaktu z ziemią, jednocześnie nie kończąc czaru - aby to odzwierciedlić szybkość zmniejszona zostaje o połowę. Efektem ubocznym czaru jest +6 do Testów Zachowania Równowagi. Talenty i czary próbujące podnieść lub poruszyć ofiarę (np. Lewitacja), zwiększają poziom Wyniku wymagany do osiągnięcia sukcesu o jeden poziom.							
Ice Mace and Chain (176)	Lodowy Łańcuch	0	-/15	OMC	16m. (8h.)	2 rundy	SW+5/Fizyczne
<i>Woda-Zimno.</i> Czar ten tworzy lodową broń, rzucaną na przeciwnika. Mag rzuca dwoma kamykami, monetami itp. w ofiarę i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, przedmioty zmieniają się w zamrożone kolczaste kule połączone lodowym łańcuchem owijającym się wokół wroga. Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń. Jeśli przy wyrzucie będzie kość premiowa (przerzut) kolczaste kule rozbijają się. Jeśli nie będzie przerzutu, ofiara jest Osaczona (Harried), dopóki nie uwolni się pod koniec rundy.							
Lightning Bolt (182)	Błyskawica	1	10/15	OMC	10m. (5h.)	1 runda	SW+5/Fizyczne (nie metalowe)
<i>Powietrze-Elektryczność.</i> Mag podnosi ręce w kierunku nieba, następnie wskazuje ofiarę i Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, pioruny wylecą z palców maga uderzając w ofiarę. Test Efektu określa obrażenia.							
Plant Feast (189)	Roślinna Uczta	3	6/16	6	24m. (12h.)	Poz.+1 godzina	SW+8
<i>Drewno.</i> Czar zmienia rośliny w smakowitą ucztę. Czar wymaga trzech nienaruszonych roślin, niezależnie od tego jak wyglądają. Mag tnie je lub rozrywa na małe kawałki, następnie Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, Test Efektu określa liczbę wyprodukowanych posiłków. Każdy posiłek składa się z przystawki, zupy, sałatki, chleba, dania głównego, warzywa i deseru. Wszystkie posiłki są identyczne. Choć może здаwać się, że posiłki zawierają mięso, w rzeczywistości tak nie jest. Są jednak tak samo odżywcze i smaczne jak ich prawdziwe odpowiedniki. Czar tworzy jedynie rodzaje pożywienia, które mag próbował w ciągu ostatniego dnia i jednego roku - co jest dobrym powodem aby czasami zjadał smakowite rzeczy. Niejedzony posiłek znika po zakończeniu czaru.							
Porter (190)	Tragarz	2+	9/15	OMC+	15 m.	Poz. dni	SW
Czar ten tworzy na wpół czującą istotę, mogącą nosić ekwipunek. Mag spędza pół godziny tworząc ziemny kopiec, formując go w humanoidalny kształt. Przesuwając ręce w uformowanego ciała, Rzuca Czar o ST=OM Tragarza. Jeśli się powiedzie, kopiec ziemi unosi się z ziemi i staje na nogach. Tragarz chodzi ze stopami przytwierdzonymi do zier która marszczy się wokół nich. Test Efektu określa wartość Siły Tragarza, na podstawie której otrzymuje Stopień Siły Fizycznej oraz Udźwig. Tragarz musi pozostać w zasięgu maga przez cały czas inaczej zaklęcie się kończy. Tragarz słucha poleceń "stój" oraz "chodź za mną". Rozumie i wykonuje proste instrukcje dotyczące pakowania i rozpakowy ekwipunku. Mag musi dać Tragarzowi plecak, worek itp. które ten ma nosić.							
ZR:4 SF:* ŻYW:12 PER:2 SW:2 CHA:3 INICJATYWA:4 AKCJE:- ATAK: OBRAŻENIA:- KARMA:8 PUNKTY KARMY:10 OF:6 OM:7 OS:9 PF:3 PD:4 PZ:59 PP:- PR:17 Testy Zdrowienia:5 Zachowanie Równowagi:SF Ruch:4 *wynik Testu Efektu							
Puddle Deep (190)	Głęboka Kałuża	1	7/15	6	6m. (3h.)	Poz.+3 minuty	SW/-
Tworzy się kałuża o promieniu i głębokości 2 metrów (1 heks). <i>Woda.</i> Czar ten zwiększa głębokość małej kałuży. Kałuża musi być zbiornikiem wodnym nie większym niż obszar działania. Mag Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, porównuj wynik Testu Efektu z OM każdego stojącego na, lub próbującego przekroczyć kałużę. Jeśli się nie powiedzie, kałuża pozostaje bez zmian. Jeśli się powiedzie, ofiara wpada do kałuży, której głębokość zwiększa się o tyle metrów ile wynosi Stopień Efektu. Będąc w kałuży, ofiara jest traktowana jak Osaczona podczas wszystkich testów za wyjątkiem prób wydostania się. W każdej rundzie ofiara wykonuje Test Zr lub Wspinania się o ST=wynikowi Testu Efektu. Jeśli się powiedzie, wyczołguje się. Jeśli nie, pozostaje w kałuży. W przypadku Pechu (Pathetic) ofiara zachłystuje się brudną wodą - mag wykonuje oddzielny Test Efektu określający zadane obrażenia. Każda postać w kałuży podczas zakończenia czaru, siedzi w mokrej kałuży wody a nadmiar wody w kałuży znika.							
Repair (192)	Naprawa	1	9/16	6+	Dotyk	Poz.+3 mies.	SW+5
Czar ten używa sił żywiołów, by tymczasowo naprawić zepsute proste przedmioty. Mag dotyka przedmiotu i wyobraża go sobie w całości, następnie Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, kawałki obiektu zmieniają się w swój pierwotny kształt. Test Efektu określa wartość Siły wiązania, trzymającego obiekt razem. Każde brakujące elementy nie są zastępowane, chociaż gdy brakuje małej ilości, przedmiot może nadal spełniać swoją rolę.							
Rust (194)	Rdza	1	7/15	OMC+	12m. (6h.)	1 runda	Redukuje Stop. Obraz. broni lub PF pancerza/tarczy
<i>Woda-Kwas.</i> Czar ten szybko niszczy zwykłe, metalowe (żelazne) przedmioty. Mag rzuca garść wody na docelowy przedmiot, następnie Rzuca Czar o ST=większej z OM przedmiotu lub posiadacza. Jeśli się powiedzie, przedmiot szybko rdzewieje, trwale zmniejszając stopień obrażeń broni lub PF zbroi o -1 za każdy Poziom Wyniku. Jeśli któraś z wartości spadnie do zera, przedmiot rdzewieje całkowicie i rozspuje się. Jeśli przedmiot pozostanie nienaruszony, będzie można go naprawić wykorzystując umiejętności Tworzenie Broni lub Zbroi. Pomyślna naprawa wymaga tygodnia pracy i dobrego wyniku o ST=oryginalnemu Stopniowi Obrażeń lub Pancerzowi Fizycznemu zbroi. Wpływ tego czaru na inne metalowe przedmioty określa Mistrz Gry.							

3	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Sky Lattice (197)	Powietrzna Sieć	3	8/17	6	120m. (60h.)	Poz.+10 minut	SW+3
<i>Powietrze.</i> Czar ten tworzy połyskującą sieć energii. Mag wykonuje serię krzyżujących się gestów w powietrzu, następnie Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, w zasięgu wzrołu pojawia się sieć - jest przymocowana do powietrza i nie musi dotykać ziemi. Powietrzna Sieć ma zawsze 2 metry szerokości, ale mag może zmienić długość, aż do zasięgu czaru. Test Efektu maga określa Stopień Siły wiązania trzymającegocego wspinającą się postać po siatce. Wspinacz wykorzystuje ten Stopień Siły zamiast własnych Testów Akcji, w których może zostać usunięty z sieci, np. podczas testów Zachowania Równowagi. Uchwyty zabezpiecza postać, ale w żaden sposób nie utrudnia poruszania się. Z tego powodu wspinacz nie musi wykonywać testów Wspinaczki. Sień może udźwignąć 750 kg. Mag może wydłużyć czas działania do roku i jednego dnia otrzymując 1 punkt obrażeń od magii krwi. Obrażenia te można wyleczyć, po zakończeniu czaru.							
Smoke Cloud (198)	Chmura Dymu	1	10/15	6	Osobisty	Poz.+8 rund	Ofiara otrzymuje kary jak podczas całkowitej ciemności
Tworzy czarną chmurę wokół maga o prom. 4 metrów (2 hekсы). <i>Ogień.</i> Czar ten tworzy chmurę dymu ze źródła ognia o wielkości pochodni lub większej. Mag wydyma policzki i wypuszcza powietrze, następnie Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, z ognia wydobywa się gruba, szybko rozprzestrzeniająca się, chmura czarnego dymu, wypełniająca obszar działania czaru. Mag widzi i działa normalnie w dymie, wszyscy inni w jego wnętrzu otrzymują karę wynikającą z całkowitej ciemności do Testów Akcji wymagających użycia wzroku, smaku i zapachu (postacie kaszlą i mają ograniczony wzrok).							
Snuff (198)	Zdmuchnięcie Ognia	2	7/15	OMC+	Dotyk	1 runda	SW+5
2 metry (1 heks) wokół środka. <i>Ogień.</i> Czar ten gasi ogień. Mag wydycha ostro przez nos, macha ręką nad ogniem i Rzuca Czar o ST=OM ognia lub podpalacza, zależnie która jest wyższa. Jeśli się powiedzie mag wykonuje Test Efektu o ST=Stopniowi Obrażeń ognia. Jeśli i ten test się powiedzie, Stopień OBrażeń ognia zmniejsza się o -2 za każdy Poziom Wyniku. Jeśli ogień nie zostanie ugaszony do końca, jego Stopień Obrażeń będzie wzrastał o +1 co minutę, aż do swojej pierwotnej intensywności. Plotki głoszą, że bibliotekarze Wielkiej Biblioteki Throalu przechowują to zaklęcie w kryształowych skrzynkach (crystal spell boxes, GG, str. 133) w wielu miejscach biblioteki.							
Sunlight (203)	Słoneczny Blask	2	10/15	6	Osobisty	Poz.+5 minut	Tworzy słoneczne światło
10 metrów (5 heksów) wokół maga. Czar ten tworzy światło słoneczne. Mag porusza rękami w kształcie okręgu i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, naturalne światło słoneczne wypełnia obszar działania, nawet jeśli jest rzuca w nocy lub wewnątrz. Czar wpływa na stworzenia wrażliwe na słońce.							
Thrive (204)	Bujny Wzrost	1	7/15	8	Dotyk	1 runda	Przyspiesza wzrost roślin
2 metry (1 heks) wokół środka. <i>Drewno.</i> Czar ten przyspiesza wzrost roślin. Mag kropi wodą ziemię i Rzuca Czar (8). Jeśli się powiedzie, rośliny w obszarze działania wzrosną w ciągu rundy o tyle, ile normalnie w ciągu tygodnia. Po zakończeniu działania czaru tempo wzrostu powraca do normy, rośliny pozostają zmienione - efekt jest trwały.							
Throne of Air (204)	Powietrzny Tron	2	8/17	6	Osobisty	Poz.+10 minut	SW+7
<i>Powietrze.</i> Czar ten tworzy tron z powietrza. Mag przyjmuje pozycję siedzącą i Rzuca Czar (6). Jeśli się powiedzie, tron tworzy się pod nim, wyglądając jak chwiejny, burzliwy obraz. Koncentrując się, mag może przemieszczać się na tronie z prędkością 8, maksimum 4 metry nad ziemią. Mag może wykonać Test Efektu zamiast Uniku otrzymując jednak takie same obrażenia z Wyczerpania, z powodu dodatkowej koncentracji. Jeśli mag zostanie zdjęty z tronu, czar się kończy.							
Winds of Deflection (209)	Obronny Wiatr	1	8/15	OMC+	Osobisty	Poz.+5 rund	SW+5
<i>Powietrze.</i> Czar ten tworzy ścianę wirującego wiatru, wystarczająco silną, by odeprzeć fizyczne ataki. Mag wydaje dźwięki szumu i Rzuca Czar o ST=swojej naturalnej OM. Jeśli się powiedzie, otacza go falujące powietrze. Mag wykonuje Test Efektu po każdym udanym Ataku w niego, jeśli się powiedzie, unika ciosu. Wirujący wiatr nie blokuje ataków, którym Pancerz Fizyczny nie jest w stanie się oprzeć, jak niektóre zaklęcia i moce stworów.							

4	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Air Blast (146)	Podmuch Powietrza	1	10/16	OMC+	24m. (12h.)	1 runda	SW+9
Działa na jedną ze ścian heksu (60 stopni) i dalej, aż do końca zasięgu czaru. <i>Powietrze.</i> Czar ten tworzy wyjący podmuch wiatru. Mag kładzie obie ręce na ustach i mocno dmucha, po czym rozrzuca szeroko ramiona i Rzuca Czar o ST=największej OM w zasięgu. Jeśli się powiedzie, potężny podmuch powietrza pościeli od maga w wyznaczonym kierunku. Rozpiętość podmuchu ma 60 stopni. Osoby w zasięgu muszą przeprowadzić udany test Zachowania Równowagi o ST= wynikowi Testu Efektu.							
Blizzard Sphere (154)	Gradobicie	2	10/17	OMC	40m. (20h.)	Poz.+3 rundy	SW+8/Fizyczne
Okrąg o promieniu 4 metrów (2 hekсы). <i>Woda-Zimno.</i> Czar ten wywołuje małą burzę śnieżną. Mag drży i ociera ramiona, następnie łączy dłonie jakby trzymał kulę śnieżną i Rzca Czar o ST=najwyższej OM wszystkich ofiar w zasięgu. Jeśli się powiedzie, lód, śnieg z deszczem i śnieg wypełnia sferę, która pozostaje nieruchoma przez czas trwania czaru. W każdej rundzie, Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń ofiarom. Czar działa na tyle ofiar, jaki Poziom Rzucania Czarów posiada mag.							
[Element] Spear (166)	Włócznia [żywiół]	1	7/14	OMC	24m. (12h.)	1 runda	SW+7/Fizyczne
<i>Żywiół [Powietrze, Ziemia, Ogień, Woda, Drewno].</i> Zaklęcie to tworzy włóczęnię z jednego z żywiołów. Każdą wersję czaru uczy się osobno. Aby zrobić drewnianą włóczęnię, mag musi dotknąć kawałka martwego drewna, a nie żywej rośliny; wykonanie włóczęni z ognia wymaga, aby mag dotknął otwartego płomienia lub żarzących się węgli i może zadać obrażenia zależne od wielkości źródła ognia. Tworząc wodną włóczęnię mag powinien posiadać butelkę wody lub dotknąć kałuże; wykonanie ziemnej włóczęni wymaga od maga klęczenia na ziemi lub trzymania kamienia w dłoni. Najłatwiejsze jest stworzenie włóczęni powietrznej, gdyż wystarczy aby mag wziął kilka głębokich oddechów. Dotykając żywiołu, mag Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, z żywiołu powstaje włóczęnia lecąca w kierunku przeciwnika. Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń. Niezależnie od wyniku testu włóczęnia rozpada się na kawałki.							
Falcon's Cloak (168)	Płaszcz Sokoła	2	10/20	OMC	Osobisty	Poz. godzin	Zmienia rzucającego w sokoła
Zaklęcie to zmienia maga w sokoła, orła lub podobnego drapieżnego ptaka. Czar wymaga posiadania ogona lub skrzydła danego ptaka którym macha z boku na bok, następnie dotyka nim swego czoła i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM (podstawowej). Jeśli się uda, mag przekształca się w ptaka z jego wszystkimi normalnymi zdolnościami oraz z własnymi zdolnościami umysłu. Mag może latać z normalną szybkością ruchu ptaka, wykorzystywać jego zmysły oraz metody ataku. Całe wyposażenie maga znika po rzuceniu zaklęcia i pojawia się ponownie, gdy czar się kończy. Będąc w ptasiej formie, Mag może rzucać czary niewymagające mowy i gestów. Mag może rozproszyć transformację w dowolnym momencie posięgając na to Standardową Akcję.							
Fire Whip (170)	Ognisty Bicz	1	10/20	6	Dotyk	Poz.+5 rund	SW+6/Fizyczne
Ogień. Zaklęcie to tworzy ognistą broń z giętkiego paska materiału, skóry a nawet materiału roślinnego o długości co najmniej jednego metra. Mag "strzela z bąta" i Rzuca Czar o ST=6. Jeśli się powiedzie materiał rozciąga się na trzy matry i pokrywa się płomieniami. Posiadacz bicia wykonuje Test Efektu aby ustalić ilość zadawanych obrażeń. Ataki z użyciem Ognistego Bicia mogą podpalać łatwopalne cele, takie jak sucha słoма, powodując Normalne obrażenia od ognia (GG, str. 109).							

4	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Great Sticky Vines (174)	Wielkie Lepkie Pnącza	2	11/20	6; OMC	10m. (5h.)	Poz. minut	SW+4
	Drewno. Zaklęcie to pozwala strzelać lepkimi pnączami wysuniętymi z rąk maga. Mag wciera w nadgarstki roślinny sok i Rzuca Czar o ST=6. Jeśli się powiedzie, małe, wijące się i ociekające sokiem kosmyki pnączy wyrastają z jego nadgarstków. W każdej rundzie mag może spróbować omotać cel wykonując test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się uda, pnącza strzelają z wyciągniętej ręki i owijają się wokół celu. Jeśli trzy lub więcej pnączy omota cel, to taką postać uważa się za Pochwyconą [Grappling, PG, str. 230]. Test Efektu maga określa stopień trudności oswobodzenia się. Uwięziony cel musi wykonać udany Test Siły Fizycznej lub Zręczności, aby się uwolnić.						
	Pnącza mogą ciągnąć przedmioty nie cięższe od wielkości Udźwigu maga z maksymalną prękością równą 3. Pochwycone ofiary mogą również zostać przyciągnięte do maga. Ofiara może się oprzeć przyciąganiu wykonując test Siły Fizycznej o ST=Stopniowi Efektu [test można wykonać niezależnie od prób oswobodzenia się z pnączy].						
Pnącza można odciąć. Test Efektu określa Próg Życia pnączy. Jeśli pnącze zostanie odcięte, mag może upuścić je i wystrzelić nowe. Mag może utrzymać Liczbę pnączy równą Poziomowi Rzucania Czarów.							
Lighten Load (182)	Odciążenie	1	9/16	OMC	10m. (5h.)	Poz.+7 godzin	SW+3
Powietrze. Zaklęcie tymczasowo zmniejsza wagę przedmiotów w obszarze działania. Mag pochyla się i grymasi, jakby podnosił coś ciężkiego, a następnie wstaje i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM wśród obiektów na obszarze działania czaru. Jeśli się powiedzie, mag wykona Test Efektu, zmniejszając łączną wagę wszystkich obiektów o wynik testu x25 kg, do co najmniej 5 kg. Podczas rzucania zaklęcia obiekty docelowe muszą stać w miejscu. Nie można na przykład skierować go na spadający przedmiot w celu zmniejszenia jego ciężaru.							
Lightning Shield (182)	Tarcza Błyskawic	0	-/16	OMC+	Dotyk	Poz.+7 rund	SW+3/Duchowe
Powietrze-Elektryczność. Zaklęcie to ładuje tarczę elektrycznością, wstrząsając każdym, kto w nią uderzy. Mag pstryka palcami tworząc iskrę przeskakującą na tarczę celu, następnie Rzuca Czar o ST=maxOM tarczy lub jej posiadacza. Jeśli się powiedzie, front tarczy zaczyna syczeć i trzeszczeć nabierając niebieskawo-białej elektrycznej poświaty. Ataki w walce w zwarciu skierowane w tarczę grożą trafieniem. Atakujący musi osiągnąć Dobry Wynik [Good], aby uniknąć trafienia w tarczę. Przy Porażce [Poor] atakujący trafia w tarczę. Przy Przeciętnym Wyniku [Average] atakujący trafia przeciwnik jednocześnie uderzając we front tarczy. Jeśli przeciwnik trafi w tarczę, Test Efektu posiadacza tarczy określa ilość zadanych obrażeń. Atakujący może skorzystać z opcji walki [Going Inside a Shield] aby ominąć tarczę. Jeśli się powiedzie, unika efektu czaru w tej rundzie. Postać z tarczą wykorzystująca talent bądź umiejętność Atak Tarczą [Shield Charge], wykonuje osobny Test Efektu, aby określić ilość zadanych elektrycznych obrażeń.							
Lightning Step (182)	Krok Błyskawicy	3	10/17	OMC	Osobisty	Poz.+3 rundy	SW+2
Powietrze-Elektryczność. Zaklęcie to ładuje elektrycznie maga usprawniając jego ruch. Mag musi stać pod gołym niebem z mokrymi stopami. Mag pociera stopami o ziemię i Rzuca Czar o ST=OM [podstawowej]. Jeśli się uda, iskrząca się zielona błyskawica otacza stopy maga. Mag porusza się na skwierczącej błyskawicy o szerokości jego stopy, która strzela z każdym jego krokiem pomagając mu przeskakiwać z miejsca na miejsce. Dodaje mu +2 do jego Szybkości oraz OF. Podczas walki mag wykonuje Test Efektu zamiast Inicjatywy.							
Liquid Arrow (182)	Płynna Strzała	1	10/17	OMC	32m. (16h.)	1 runda	SW+9/Fizyczne
Woda. Zaklęcie to tworzy pocisk z niewielkiej ilości wody. Mag zbiera garść wody, a następnie ciska nią w cel i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ciecz zamienia się w strzałę, która uderza w cel. Test efektu maga określa, ile obrażeń zostanie zadanych.							
Lodestone's Touch (183)	Magnetyczny Dotyk	2	13/17	OMC	6m. (3h.)	Poz.+5 minut	SW+3
W promieniu 2 metrów (1 heks) wokół celu Ziemia - Metal. Czar ten magnesuje ofiarę. Mag Złącza dwa metalowe przedmioty razem i wskazuje cel, następnie Rzuca Czar o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel zostaje silnie namagnesowany i przyciąga wszystkie luźne żelazne lub stalowe przedmioty w promieniu 2 metrów (1 heks). Przedmioty przyklejone do celu mogą go obciążać. Test Efektu maga określa efektywną wartość siły magnetycznej mocy. Osoby znajdujące się w obszarze działania muszą wykonać udany test SF o ST=Stopniowi siły czaru [Test Efektu], aby utrzymać metalowe przedmioty albo oprzeć się przyciąganiu w przypadku noszenia metalowego pancerza [siła zaklęcia jest wystarczająca do przyciągnięcia ciała]. Każdy przeciwnik atakujący metalową bronią dystansową zyskuje premię +3 do testów ataku. Każdy przeciwnik atakujący metalową bronią w zwarciu również zyskuje premię +3 do ataków, jednakże konieczne jest wykonanie udanego testu SF o ST=Testowi Efektu, aby uwolnić broń.							
Root Trap (193)	Pułapka z Korzeni	0	-/20	6; OMC	4m. (2 h.)	Poz.+5 rund	SW+2
Drewno. To zaklęcie tworzy żywą pułapkę z korzeni pobliskiego drzewa. Mag wskazuje na drzewo, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, korzenie drzewa ożywają, próbując złapać stojącą na nich postać. Korzenie drzewa zwykle wyrastają w promieniu równym wysokości drzewa - im większe drzewo, tym większy obszar działania. Mag wykonuje Test Efektu zamiast Testu Ataku jako atak Pochwycający [PG, str. 230] o ST=OFC. Jeśli się powiedzie, korzenie drzew chwytają cel.							
Shield of Warping (196)	Wyginająca Tarcza	1	10/17	OMC	Dotyk	Poz.+5 rund	SW+6
Drewno. Zaklęcie to powoduje, że drewniane bronie wyginają się i odkształcają. Mag przywiązuje do celu pasek kory, trawy lub innego materiału roślinnego i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel otoczony jest magicznym polem, które powoduje zginanie i wypaczanie broni z drewna, gdy jakas zostanie zaatakowany. Cel wykonuje Test Efektu o ST=Stopniowi Obrażeń każdej drewnianej broni jaką go zaatakowano. Jeśli się powiedzie, broń wygina się, a atak nie trafia celu. Przy Wyjątkowym Wyniku [Extraordinary] broń pozostaje trwale wykrzywiona, zmniejszając stopień obrażeń o -3. Jeśli zmniejszy to stopień obrażeń broni do zera, broń zostaje zniszczona. Niezależnie od liczby ataków na cel, efekt wypaczenia czaru można zastosować tylko raz na rundę.							
Spirits of Death's Sea (200)	Duchy Morza Śmierci	3	10/17	OMC+	Dotyk	Poz. godzin	SW+6
Ogień. To zaklęcie tworzy mocny, orzeźwiający napój. Mag potrzebuje kubka napoju alkoholowego, takiego jak piwo lub hurlg. Mag macha rękami nad kubkiem, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, napój zamienia się w palącą, stopioną ciecz przypominającą lawę. Cała zawartość kielicha musi zostać skonsumowana, aby zyskać jakąkolwiek korzyść z zaklęcia. Połknięcie płynu wymaga, aby cel wykonał test Żywności (7). Jeśli się nie powiedzie, cel nie odniesie żadnej korzyści, ale otrzymuje obrażenia Stopnia 4/k6 od gorącego płynu parzącego jego wnętrza (żadna zbroja nie zapewnia ochrony). Jeśli się powiedzie, cel staje się pobudzony i ożywiony, podobnie jak Powietrzni Żeglarze, którzy żeglują po Morzu Śmierci. Podczas trwania zaklęcia cel wykonuje Test Efektu zamiast testów Siły Woli, aby oprzeć się zaklęciom, talentom lub zdolnościom wywołującym strach. Cel wykonuje również Test Efektu po wypiciu płynu w celu ustalenia Stopnia Trudności dowolnego Talentu (takiego jak Okrzyk Bojowy czy Wrzask Bojowy) lub Testów Interakcji mających go zastraszyć.							
Sufocating Paste (202)	Dusząca Maź	2	9/18	OMC+	10m. (5h.)	Poz.+6 rund	SW+3/-
Woda. Zaklęcie to tworzy kroplę zielonkawo-żółtej mazi, która oślepia lub dusi każdego, na kogo zostanie rzucona. Mag głośno pociąga nosem, a potem pluje w dłoń, ciskając zawartość w stronę ofiary i wykonując test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, maź zakrywa tę część ciała, którą cel używa do oddychania (zwykle głowę), dusząc go i powodując obrażenia od duszenia ze stopniem 4/k6 w każdej rundzie. Jeśli obszar trafiony mazią zawiera również narzędzia zmysłów celu (zwykle oczy), jest on również oślepiony i otrzymuje karę -1 wynikającą z Częściowej Ciemności. Cele, które nie posiadają narzędzi do widzenia, także są pod wpływem działania mazi - jest ona wystarczająco gruba, aby zahamować działanie zmysłów. Maź ściśle przylega i nie jest łatwa do usunięcia. Mag wykonuje Test Efektu. Jeśli ktoś inny niż cel wykona udany test Siły Fizycznej w o ST=Testowi Efektu, maź zostanie usunięta i czar się kończy. W każdej rundzie cel może wykonać test Siły Fizycznej o ST=Stopniowi Efektu. Jeśli się powiedzie, usuwa wystarczającą ilość mazi z ust, aby zaczerpnąć powietrza i nie otrzyma obrażeń w tej rundzie. Jednak maź szybko powraca na usta, więc wytchnienie jest tymczasowe.							

4	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Uneven Ground (206)	Wstrząsy	1	11/18	OMC+	Osobisty	Poz.+4 rund	Utrudnia akcje przeciwnikom
<i>W promieniu 10 metrów (5heksów) wokół maga</i> <i>Ziemia.</i> Zakłęcie to powoduje, że ziemia wokół maga trzęsie się i porusza gwałtownie. Mag kładzie ręce na ziemi i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM spośród wszystkich postaci w obszarze działania. Jeśli się powiedzie, ziemia trzęsie się nagle i gwałtownie, powodując, że dotknięte ofiary zostają unieruchomione i zmniejszają o połowę swoją Szybkość Ruchu (zaokrąglić w dół), aż wyjdą poza obszar działania lub zakłęcie się skończy. Drżenie nie wpływa na maga.							
Weapon Back (208)	Zakłęcie Powrotu	2+ (rytuał]	5/16	OMC+	Dotyk	Poz. tygodni+	SW+6
100 metrów (50 heksów) To rytualne zakłęcie tworzy połączenie między bronią a postacią, pozwalając jej znaleźć drogę powrotną w przypadku jej zagubienia. O świcie każdego dnia przez tydzień mag spędza pół godziny, wypisując na broni mały wzór używając kropli własnej krwi. Pod koniec tygodnia tka pierwszy wątek zakłęcia. Mag spędza każdego dnia pół godziny o świcie przez kolejny tydzień, wpisując bliźnę o tym samym wzorze na postać, która ma być połączona z bronią. Tka ostatni wątek zakłęcia pod koniec drugiego tygodnia. Po tym, jak wszystkie wątki zostaną utkane, między postacią a bronią powstaje sprzężone połączenie. Śmierć postaci lub zniszczenie broni niszczy połączenie między nimi, powodując zniknięcie zarówno bliźny, jak i wzoru na broni. Po zakończeniu rytuału mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM broni lub postaci. Jeśli się powiedzie, wzory rozświetlają się jasno by później przejść w normalny stan. Połączeni jest teraz aktywne. Za każdym razem, gdy broń zostanie utracona, postać może wykonać Test Efektu o ST=OM broni. Jeśli się powiedzie, a broń znajdzie się w obszarze działania czaru, porusza się ona w stronę postaci z Szybkością ruchu równą 3. Broń nie musi być w zasięgu wzroku. Jeśli broń musi wykonać Test Cechy - na przykład, aby wyrwać się z szafy (Siła Fizyczna) lub przesunąć się wzdłuż wąskiego parapetu (Zręczność) - postać wykonuje Test Efektu zamiast Testu Cechy.							
5	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Balloons of Mist (151)	Balony Mgły	3	8/15	6	24m. (12h.)	Poz.+5 minut	SW+4
<i>Powietrze.</i> To zakłęcie tworzy kilka mglistych balonów wystarczająco dużych, aby unieść przedmioty. Zakłęcie należy rzucić pod gołym niebem. Mag wydycha powietrze w krótkich seriach i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, powstaną mgliste balony w liczbie równej poziomowi Rzucania Czarów. Koncentrując się, mag może kontrolować balony w zasięgu zakłęcia - może nakazać im powrót do niego lub unieść się w górę lub w wybranym przez niego kierunku. W każdej rundzie balony poruszają się z szybkością ruchu równą Poziomowi Rzucania Czarów. Balony, które wylecą poza zasięg, kontynuują ruch w tym samym kierunku i z nadaną Szybkością, aż mag zbliży się na tyle blisko, aby odzyskać kontrolę lub zakłęcie się skończy. Aby uwięzić balon do obiektu lub postaci, mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli test się powiedzie, jego Test Efektu określa wartość Siły balonu, na podstawie której uzyskuje się Stopień Siły i nośność (patrz Określanie charakterystyk, s. 27, PG). Można połączyć kilka balonów, aby uniosły ciężkie przedmioty.							
Earth Staf (165)	Ziemny Kostur	1	11/18	6	Dotyk	Poz.+5 minut	SW+10/Fizyczne
<i>Ziemia.</i> Zakłęcie to tworzy kostur z garści ziemi lub kawałka kamienia. Mag chwytą w dłoń grudkę ziemi lub mały kamień, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, ziemia lub kamień zamieni się w półtorametrowej kostur, który może być używany jako broń do walki w zwarciu. Test Efektu maga określa, ile obrażeń zadaje przeciwnikowi udany atak. Tylko ci ze znajomością magii żywiołów mogą władać ziemnym kosturem. Jeśli postać bez wiedzy o żywiołach posługuje się ziemnym kosturem, czar kończy się, gdy tylko jego przeciwnik zostanie trafiony, nie zadając obrażeń i powracając do swoich pierwotnych składników.							
Fireball (170)	Kula Ognia	1	12/20	OMC+	40m. (20h.)	1 runda	SW+8/Fizyczne
<i>Ogień.</i> Zakłęcie to tworzy wybuchową kulę ognia ze źródła ognia, takiego jak pochodnia lub ognisko. Mag kładzie jedną rękę obok źródła ognia, machając ruchem okrężnym nad płomieniem, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM spośród ofiar w obszarze działania czaru - 4 metry (2 heksy). Jeśli się powiedzie, z dłoni maga wylatuje niewielka kula ognia, która szybko się rozszerza do wielkości kuli o średnicy około 70 cm. Następnie eksploduje w miejscu uderzenia. Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń.							
Inflame Self (178)	Samopodpalenie	3	8/15	OMC	Osobisty	Poz.+1 runda	SW+8/Fizyczne
<i>Ogień.</i> Zakłęcie to sprawia, że mag pokrywa się ogniem. Mag pstryka palcami i wykonuje Test rzucania czarów o ST=OM (podstawowej). Jeśli się powiedzie, maga otacza cienka warstwa ognia. Mag może zaszkodzić przeciwnikowi, wykonując test Walki Wręcz o ST=OFC. Jeśli test się powiedzie, Test Efektu maga określa, ile obrażeń zostanie zadanych. Mag ryzykuje, że sam odniesie obrażenia. Poczynając od trzeciej rundy, mag wykonuje Test Siły Woli o ST=Stopniowi Efektu. Jeśli się nie powiedzie, mag otrzymuje obrażenia o stopniu 4/k6 od ognia (zbroja nie zapewnia pancerza).							
Ironwood (179)	Żelazne Drewno	3	11/18	6	Dotyk	Poz. godzin	Transformacja drewna
<i>Drewno.</i> Zakłęcie to sprawia, że zwykłe drewno jest tak mocne i elastyczne jak metal. Zakłęcie wpływa na żywe drewno lub przedmioty drewniane o wielkości do 10 metrów kwadratowych. Mag stuka w drewno dziewięć razy kawałkiem żelaza lub stali, ostatnie stuknięcie wydaje metaliczny dźwięk, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, drewno staje się tak mocne jak metal, jest w stanie wytrzymać większe naprężenia i nacisk niż zwykłe drewno. Drewniane bronie, zbroje lub tarcze stają się tak mocne, jak ich metalowe odpowiedniki, ale zachowują normalną wagę i karę do inicjatywy. Drewniane ściany lub drzwi mają fizyczny pancerz równy 11 i współczynnik obrażeń równy 40 (GG, str. 108). Zakłęcie rzucone na żywe drewno nie zakłóca procesów biologicznych rośliny i nadal rośnie normalnie.							
Metal Scream (184)	Wrzask Metalu	1	11/17	OMC+	40m. (20h.)	Poz.+1 runda	SW+5
<i>Ziemia - metal.</i> Zakłęcie to powoduje, że metalowe przedmioty krzyczą i zawodzą. Mag grymasi i cicho wyje, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o St=maxOM, +1 za każdy dodatkowy cel. Jeśli się powiedzie, wszystkie metalowe przedmioty noszone lub trzymane przez dotknięte nimi osoby zaczynają krzyczeć i wrzeszczeć z przeszywającym, niepokojącym efektem. Dotknięte zaklęciem ofiary wykonują test Siły Woli o ST=Stopniowi Efektu. Jeśli się nie powiedzie, ofiara ucieka przed magiem ze swoją maksymalną Szybkością, aż znajdzie się poza zasięgiem zakłęcia. Jeśli się powiedzie, ofiara otrzymuje karę –5 do testów opartych na Sile Woli z powodu głośnego wrzasku, w zasięgu działania czaru. Mag może wpływać na ilość ofiar równą Poziomowi Rzucania Czarów.							
Metal Wings (185)	Metalowe Skrzydła	2	8/18	OMC	Dotyk	Poz.+20 minut	Lot; +5 do Siły Fizycznej przy podnoszeniu
<i>Ziemia - metal.</i> Zakłęcie to tworzy błyszczące metalowe skrzydła, które wyrastają z ramion postaci, umożliwiając mu latanie. Mag dotyka ramienia celu, a następnie szeroko rozkłada ramiona i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, błyszczące srebrzyście metalowe skrzydła pojawiają się na plecach celu. Skrzydła pozwalają mu latać z Szybkością 8.							
Nutritious Earth (187)	Życiodajna Ziemia	4	8/15	OMC	Dotyk	Rok i jeden dzień	Ziemia staje się żyzna
100 metrów (50 heksów) wokół maga <i>Ziemia.</i> To zakłęcie wykorzystuje Magię Krwi, aby zwiększyć szybkość, z jaką rośnie pożywienie. Mag nakłuwa dłoń ostrym przedmiotem i pozwala kropli krwi spaść na ziemię, przyjmując 1 Obrażenia od Magii Krwi (obrażenia te można wyleczyć po zakończeniu zakłęcia), a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ziemi (zwykle 6). Jeśli się powiedzie, obszar gleby o promieniu do 100 metrów (50 heksów) zostanie wzbogacony magią, dzięki czemu ziemia będzie wyjątkowo żyzna przez rok i jeden dzień. Rośliny rosną w tej glebie w przybliżeniu dwa razy szybciej niż normalnie - Mistrz Gry określa dokładne skutki tego wzrostu. Wielu Kaerów przeżyło Pogrom, używając tego zaklęcia, dzięki czemu wiele miast odbudowanych na obszarach podatnych na złą pogodę mogło się rozwijać na powierzchni. Plotka głosi, że głosiciele Jaspree z miasta Trosk próbują uleczyć Złoziemia poprzez używanie tego zaklęcia.							

5	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Resist Poison (192)	Odporność na Truciznę	2	11/21	OMC	Dotyk	Poz. godzin	+8 do Testu Żywotności przeciwko truciznom
Zaklęcie to zwiększa odporność postaci na truciznę. Mag przygotowuje napar z ziół i świeżej wody, a następnie podaje go celowi i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel zyskuje premię +8 do testów Żywotności przeciwko skutkom trucizny na czas trwania zaklęcia. Zaklęcie jest nieskuteczne w stosunku do trucizn, które nie wymagają testu Żywotności, ani nie zapewnia żadnych korzyści w stosunku do substancji żrących, takich jak kwas.							
Shatering Stone (196)	Niszczycielski Kamień	1	11/21	OMC	10m. (5h.)	1 runda	SW+6/Fizyczne
4 metry (2 hekсы) od uderzenia <i>Ziemia.</i> Zaklęcie to zamienia zwykły kamień w wybuchowy pocisk. Mag podnosi kamień wielkości pięści, a następnie rzuca go w cel i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM postaci w obszarze działania czaru. Jeśli się powiedzie, kamień eksploduje w ostre fragmenty, które rozpraszają się we wszystkich kierunkach. Test Efektu określa, ile obrażeń zadaje każdej ofierze.							
Stone Cage (202)	Kamienna Klatka	1	11/19	OMC	24m. (12h.)	Poz.+10 rund	Więzi ofiarę w kamiennej klatce
Wymiary 4x4x4 metry <i>Ziemia.</i> Zaklęcie to powoduje uwięzienie postaci w glinianej lub kamiennej klatce. Cel musi stać na ziemi lub kamieniu i musi być mniejszy niż obszar działania. Mag rozkłada szeroko palce, a następnie łączy je ze sobą (przedstawiając zamykającą się kratę) i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli odniesie sukces, ziemia lub kamień, na którym stoi, tworzy klatkę o wielkości odpowiadającej obszarowi działania, więżąc go w środku. Klatkę można zaatakować, aby uwolnić uwięzioną ofiarę, jednakże jest ona odporna na próby jego zniszczenia - zasada Przebicia Pancerza nie obowiązuje. Postać, której nie powiedzie się Test Ataku na klatkę, trafia w nią, jednakże cios nie wyrządza żadnej szkody. Kiedy zaklęcie się skończy, lub jeśli klatka odniesie obrażenia równe lub większe niż jej Próg Życia, natychmiast rozpada się, uwalniając ofiarę. Uwięziony może próbować zniszczyć klatkę od wewnątrz, ale ponieważ jest on ograniczony w swoich wysiłkach, jest traktowany jak Osaczony [Harried].							
Kamienna Klatka PF: 7* PD: maga* OF: 10 OM: maga OS: - Próg Życia: 50 * Nie można go pominąć przy Przebicciu Pancerza							
6	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Drastic Temperature (164)	Ekstremalna Temperatura	2	11/19	6	40m. (20h.)	Poz.+3 minuty	SW+3/-
2 metry (1heks) od środka <i>Ogień lub woda-zimno.</i> Zaklęcie to powoduje radykalną zmianę temperatury otoczenia. Mag opatula się rękoma i drży jakby mu było zimno, a następnie wskazuje miejsce, w którym ma znajdować się środek działania czaru i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, temperatura w obszarze działania wzrośnie powyżej temperatury wrzenia wody lub spadnie poniżej temperatury zamarzania wody, według uznania maga. Zmiana temperatury zajmuje trzydzieści sekund, aby osiągnąć ostateczną temperaturę, po której każda postać w obszarze działania czaru otrzymuje obrażenia równe wynikowi Testu Efektu. Po rzuceniu zaklęcia nie można przenieść sfery działania czaru. Zaklęcie to jest powszechnie używane do tworzenia bariery, która zniechęca innych do przejścia danego punktu.							
Ease Passage (166)	Wygodna Ścieżka	1	11/17	OMC	Dotyk	Poz.+6 godzin	SW+10
Zaklęcie to uspokaja żywiołaki, umożliwiając łatwiejsze podróżowanie w trudnym terenie lub przy złej pogodzie. Mag szepcze słowa uznania, głosząc, że cel jest przyjacielem żywiołów, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, jego słowa zostają przetłumaczone na właściwy język żywiołów (patrz Języki żywiołów, str. 67, PG), a siły żywiołów ulegają ofierze czaru. Niesprzyjający wpływ terenu lub roślinności na ruch postaci jest negowany: luźny piasek zagęszcza się pod stopami, ostre kamienie staczają się na bok, ostre krzewy ułatwiają przejście. Negatywne aspekty pogody również zostają unieważnione: błoto twardnieje, deszcz lub grad spadają po obu jego stronach, pozostawiając go suchym i tak dalej. Wszelkie kary ruchowe, na które cel cierpi z powodu terenu lub pogody, są ignorowane. Mag może wykonać Test Efektu zamiast dowolnych testów Zręczności, Siły Fizycznej lub Wytrzymałości, które cel wykonuje podczas podróży przez niesprzyjający teren lub pogodę. Mistrz Gry określa Stopień Trudności dowolnych Testów Akcji zależnych od okoliczności (GG, str. 89).							
Fireweave (170)	Fala Ognia	2	12/19	OMC	Dotyk	Poz. minut	SW/Fizyczne
<i>Ogień.</i> Zaklęcie to tworzy ochronny płaszcz płomieni ze źródła ognia, takiego jak pochodnia lub ognisko. Mag wykonuje ruchy zszywania, następnie dotyka ofiarę i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, płaszcz ognia owija się wokół ofiary. Każdy, kto stoi w odległości 2 metrów (1 heks) od noszącego lub atakuje go w walce w zwarcu, w każdej rundzie otrzymuje obrażenia od intensywnego ciepła wyrzucanego przez płaszcz. Użytkownik wykonuje Test Efektu w celu ustalenia, ile zadał obrażeń. Ciepło płaszcza nie wpływa na użytkownika.							
Flameshaw (170)	Ognisty Rydwan	4	10/17	OMC+	40m. (20h.)	Poz.+1 godzina	SW+7
<i>Ogień.</i> Zaklęcie to przywołuje potężnego ducha ognia z dużego źródła ognia, takiego jak ognisko. Duch ma przewieźć maga z jednego miejsca do drugiego. Mag wykonuje ruchy jakby ciągnął za uprząż zwierzęcia, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ducha. Jeśli się powiedzie, ognisty duch zostanie przywołany z płomieni, pojawiając się na polecenie maga w dowolnym miejscu w zasięgu czaru. Tylna połowa ducha ma kształt dwuosobowej rikszy, przednia zaś ma korpus i nogi. Mag i pasażer mogą jechać rikszą, nie otrzymując obrażeń od płomieni, chociaż czują jego ciepło. Duch reaguje tylko na polecenia słowne wydane przez maga w zasięgu 40 metrów (20 heksov). Według uznania Mistrza Gry, wydawanie tych poleceń może wymagać od maga, aby włądął językiem ognia (patrz Języki Żywiołów, str. 67, PG). Ognisty Rydwan ma koła, ale tak naprawdę nie dotyka ziemi. Zamiast tego porusza się kilkanaście centymetrów nad ziemią i może wznieść się na wysokość 100 metrów (50 heksov) nad ziemią, wznosząc się o 2 metry w pionie na każde 2 metry ruchu poziomego. Wydawanie prostych poleceń duchowi np. przejechanie nad przeciwnikiem, traktując go ognistymi kołami, traktowane jest jako Akcja Prosta [Simple]. Podróżni w rydwanie nie otrzymują dodatkowego pancerza - tylko bezpośrednie ataki na rydwan sprawiają, że płomień twardnieje tworząc zbroję. Jeśli rydwan przyjmie obrażenia równe lub większe od Progu Życia, zaklęcie kończy się i dcduch natychmiast znika.							
ZR:maga SF:maga ŻYW:7 PER:maga SW:14 CHA:- INICJATYWA:Zr AKCJE:1 ATAK:Zr OBRAŻENIA:SF OF:maga OM:maga OS:maga PF:12 PD:10 PŻ:40 PP:- PR:- Testy Zdrowienia:3 Zachowanie Równowagi:- Ruch:6 PL: Piąty Krąg							

6	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Living Wall (183)	Żywy Mur	2	12/22	6	Dotyk	Poz.+3 minuty	SW+3
Wyrasta 4 metrowej wysokości, 20 metrowej szerokości i 2 metrowej grubości mur <i>Drewno.</i> Zakłęcie to tworzy barierę z żywych roślin i kolczastych winorośli. Mag rysuje linię na ziemi, następnie dotyka jej i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, ściana roślin i kolczastych pnączy wyrasta z linii aż wypełni obszar działania czaru. Bariera hamuje fizyczne i astralne przejście o Pancerzach Fizycznym i Magicznym równym Poziomowi Rzucania Czarów maga. Test Efektu maga określa Próg Życia ściany. Obrażenia równe lub przekraczające Próg Ran ściany pozwalają wejść przez ścianę jednej osobie zanim rośliny samoistnie zasłonią lukę. Każda postać próbująca przedrzeć się przez szczelinę w ścianie otrzymuje obrażenia o stopniu 4/k6 od ostrych kolców i gałęzi (żadna zbroja nie zapewnia ochrony).							
OF: 5 OM: maga OS: - PF:poziom RzCz* PD: poziom RzCz* PŻ: wynik Testu Efektu PP: - PR: -							
* wymaga osiągnięcia Wyjątkowego Wyniku							
Ricochet Atack (193)	Rykoszet	1+	12/19	OMC+	30m. (15h.)	1 runda	SW+12/Fizyczne
To zakłęcie tworzy kulę energii wypełnioną świecącymi, szklanymi, rykoszetującymi odłamkami mającymi trafić wiele postaci. Mag decyduje, ile wątków splata, co określa liczbę jego ataków i celów, na które zamierza wpłynąć. Może wpleść maksymalną liczbę wątków równą jego poziomowi Tkania Wątków. Mag wyczarowuje świecący odłamek, któremu ostrożnie nadaje kształt kuli, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów i porównuje wynik z Obroną Magiczną każdego celu. Jeśli się powiedzie, jego Test Efektu określa, ile obrażeń zostanie zadanych. Jeśli liczba ataków przekroczy liczbę zadeklarowanych celów, odłamki mogą ponownie zaatakować ten sam cel. Co najmniej jeden atak musi zostać skierowany przeciwko każdemu celowi, zanim odłamki trafią z powrotem w cel, który już został zaatakowany. Poziom Wyniku wymagany do trafienia w ten sam cel wzrasta o jeden dla każdego kolejnego ataku powyżej pierwszego, maksymalnie do Wyjątkowego Wyniku [Extraordinary]. Mag używa tego samego testu Rzucania Czarów, aby określić sukces każdego dodatkowego ataku. Musi wykonać drugi atak na każdy cel, nawet jeśli się nie powiedzie, zanim będzie mógł wykonać trzeci atak i kolejne.							
Stone Rain (202)	Kamienny Deszcz	2	15/22	OMC	12m. (6h.)	Poz. rund	SW+4/Fizyczne
2 metry (1 heks) wokół środka <i>Ziemia.</i> Zakłęcie to zrzuca z nieba kamienie wielkości pięści. Mag wskazuje, gdzie spadną kamienie i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM spośród dowolnych postaci w obszarze działania. Jeśli się powiedzie, wskazane ofiary zostaną trafione spadającymi kamieniami. Test Efektu maga określa, ile obrażeń zostanie zadanych. W każdej rundzie kolejne kamienie spadają na ofiary będące w obszarze działania czaru.							
Tossing Earth (205)	Eksplodująca Ziemia	3	11/17	6	40m. (20h.)	Poz.+1 godzina	SW+1
20 metrów (10 heksów) od środka <i>Ziemia.</i> Zakłęcie to gwałtownie podrzuca w powietrze ludzi stojących na ziemi lub kamieniach. Mag wydaje głośne dźwięki, rzucając żwirem, ziemią lub małymi kamieniami na ziemię, a następnie Rzuca Czar o ST=6. Jeśli się powiedzie, obszar działania staje się wybuchowy po dotknięciu. Mag wykonuje Test Efektu. W każdej rundzie każdy poruszający się po obszarze działania wykonuje test Siły Woli o ST=wynikowi Testu Efektu. Jeśli się powiedzie, postać porusza się i działa normalnie. Jeśli się nie powiedzie, ziemia lub kamień pod postacią eksplodują, wyrzucając go w powietrze o k8 metrów, powodując obrażenia od upadku w zależności od wysokości z jakiej spadł (patrz GG, str. 109). Obszar pozostaje niestabilny do momentu zakończenia zaklęcia.							
Tree Merge (205)	Połączenie z Drzewem	3	16/23	OMC	Dotyk	Poz.+6 godzin	Łączy rzucającego z drzewem, ukrywając go
<i>Drewno.</i> Zakłęcie to ukrywa maga, łącząc jego ciało z większym drzewem. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM [podstawową]. Jeśli się powiedzie, wtapia się w pień drzewa i jest całkowicie ukryty przed fizycznym widokiem. Aby go wykryć w przestrzeni astralnej, obserwator musi osiągnąć Dobry Wynik [Good] w teście Wyczuwania Astralnego przeciwko Obronie Magicznej maga. Mag może komunikować się z duchem drzewa podczas połączenia (jeśli taki istnieje), tak jakby z powodzeniem rzucił zakłęcie Mowa Roślin [1 Krąg].							
7	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Beastform (151)	Zwierzokształt	2	16/23	OMC	Osobisty	Poz.+5 minut	Zmienia rzucającego w zwierzę
Zakłęcie to pozwala magowi przybrać postać niemagicznego zwierzęcia i wymaga niewielkiej części pożądanego zwierzęcia (kępka włosów, pióro itp). Mag skupia się na kształcie i cechach zwierzęcia, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM [podstawowej]. Jeśli mu się powiedzie, przekształca się w pożądanego zwierzę, uzyskując jego fizyczne atrybuty i zdolności, ale zachowując własne mentalne Cechy i talenty. Ubranie i ekwipunek maga znikają, gdy przybiera postać zwierzęcą, i pojawiają się ponownie, gdy czar się kończy. Żaden przedmiot z jego ekwipunku nie działa, gdy mag jest w formie zwierzęcej, ale wszelkie wątki wplecione w przedmioty magiczne oraz przedmioty wzorca pozostają aktywne. Będąc w formie zwierzęcej, na maga mogą wpływać talenty lub zaklęcia wpływające na zwierzęta. Może rzucać czary tylko za pomocą gestów, które zwierzę jest w stanie wykonać - to ograniczenie zwykle wyklucza wszelkie czary wymagające mowy. Mag może rozproszyć transformację w dowolnym momencie, przeznaczając na to Akcję Standardową.							
Calm Water (156)	Uspokojenie Fal	4	8/19	6+	Osobisty	Poz.+1 godzina	SW+9
500 metrów kwadratowych wody <i>Woda.</i> Zakłęcie to obniża nasilenie fal tworzonych przez sztorm. Mag stoi w najwyższym punkcie statku lub linii brzegowej i krzyczy do wody, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST= określonym przez pochodzenie i intensywność burzy. W przypadku naturalnych sztormów ST=6; szczególnie silne burze niosą ze sobą ST=9 lub więcej; magiczne lub burze żywiołów posiadają ST=OM własnej lub twórcy. Jeśli się powiedzie, mag wykona Test Efektu, zmniejszając wysokość wszystkich fal w obszarze efektu o liczbę cali równą wynikowi testu. Zakłęcie można rzucić wiele razy na ten sam odcinek wody, aby jeszcze bardziej zmniejszyć gwałtowność burzy.							
Cloud Summon (158)	Przyzywanie Chmury	3	12/20	8+	1 mila	Poz.+1 godzina	SW+7
<i>Powietrze.</i> Zakłęcie to przywołuje zachmurzenie dla innego zaklęcia, takiego jak Deszcz Śmierci (patrz niżej), lub po prostu w celu uzyskania imponujących efektów pogodowych. Mag wykonuje gesty naśladujące wirujący wzór szybko poruszających się chmur, a następnie ciska wodą w powietrze i wykonuje test Rzucania Czarów o ST zależnym od rodzaju chmury. Przywoływanie normalnych chmur niesie ST=8; sztormowa pogoda niesie ST=13; burze z wichurą niosą ze sobą ST=20 (lub więcej, według uznania MG). Jeśli się powiedzie, woda zaczyna się kłębić w strzępiastą chmurę, unosząc się gwałtownie w niebo, gdzie działa jak latarnia przyciągająca do siebie inne chmury. W normalnych okolicznościach przywołane chmury mogą przybyć w godzinę - gromadzenie chmur burzowych może potrwać dłużej, według uznania MG. Mag wykonuje Testu Efektu, odejmując Wynik Testu liczony w minutach od czasu przybycia chmur. Zakłęcie można rzucić wiele razy, aby przyspieszyć nadejście chmur. Efekt czaru koncentruje się w pierwszej pozycji maga podczas jego pierwszego rzutu - nie porusza się wraz z magiem. Zasięg określa również promień powierzchni ziemi pokrytej chmurami. Mag może przywołać każdy rodzaj naturalnych formacji chmur, których był świadkiem lub którego doświadczył. Jeśli nie był na zewnątrz podczas burzy, nie może przywołać tego rodzaju pogody.							
Death Rain (161)	Deszcz Śmierci	1	15/18	OMC+	Osobisty	Poz.+12 rund	k8 obrażeń od kwasu (SW+5)/Duchowe
<i>Woda – Kwas.</i> Zakłęcie to powoduje, że z nieba spada deszcz kwasu. Czar wymaga zachmurzonego nieba, naturalnego, przywołanego lub wytworzonego przez magię, takiego jak zakłęcie Przyzywania Chmury (patrz wyżej). Mag przywołuje imiona przyjaznych mu osób, a następnie porównuje wynik testu Rzucania Czarów z OM każdego niewymienionego z imienia celu w obszarze działania zaklęcia. Jeśli się powiedzie, deszcz kwasu spada z chmur na ofiary. Każda runda kontaktu z kwasem powoduje obrażenia o stopniu 5/k8. Nie ma to wpływu na maga, podobnie jak na tych wymienionych z imienia. Jeśli mag zdecyduje się skoncentrować, zwiększa się intensywność kwasu i dodaje swój Stopień Siły Woli do Testu Obrażeń deszczu w danej rundzie. Po przerwaniu koncentracji mag nie może jej odzyskać ponownie bez ponownego Rzucania Czarów. Nawet jeśli mag straci koncentrację, czar trwa do końca. Jeśli mag się porusza, obszar działania pozostaje nieruchomy.							

7	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Earth Q'wril (165)	Ziemny Q'wril	4	16/18	OMC	Osobisty	Poz.+10 minut	Poruszanie się ziemi
<i>Ziemia.</i> Zakłęcie to pozwala magowi poruszać się po ziemi w podobny sposób, jak ziemny q'wril, kopiące stworzenie. Mag kopie rękami lub narzędziami w ziemi, a następnie Rzuca Czar o ST=OM [podstawowej]. Jeśli mu się powiedzie, może swobodnie poruszać się pod ziemią z szybkością równą 3. Należy zachować ostrożność, aby nie utknąć pod ziemią po zakończeniu działania zaklęcia.							
Earth Surfing (166)	Jazda na Ziemnej Fali	4	10/22	6 (10+)	Dotyk	1 godzina	Tworzy ziemną falę
Obszar o promieniu 4 metrów od środka ożywionej ziemi; Działa również 4 metry w głąb ziemi <i>Ziemia.</i> Zakłęcie to tworzy falę ziemi, która przyspiesza podróż. Mag musi stać na ziemi lub skale, a następnie klęka, przesuwa dłońmi po ziemi i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli odniesie sukces, obszar na którym stoi staje się falą ziemi, na której może jeździć z Szybkością 9. Liczba postaci równa poziomowi Rzucania Czarów maga może bezpiecznie podróżować na fali - wszyscy inni próbujący pokonać falę, muszą wykonać test Zachowania Równowagi o ST=10. Jeśli się nie powiedzie, postać spada z fali, jest traktowana jak Powalona i otrzymuje obrażenia ze stopniem 5/k8 (zbroja nie zapewnia ochrony). Mag nie musi się koncentrować, aby kontrolować ruch fali. Musi jednak wykonać udany test Rzucania Czarów o ST=10 aby zmienić kierunek, zatrzymać lub ruszyć falę, by umożliwić osobom podróżującym na niej bezpieczne opuszczenie jej. Jeśli fala uderzy w solidną przeszkodę, taką jak duże drzewo lub skała, zakłęcie się kończy, a wszyscy podróżujący na fali otrzymują obrażenia o stopniu 10/2k8 od kolizji (Pancerz Fizyczny zapewnia ochronę).							
Engulf [Element] (167)	Pochłonięcie [Żywiotu]	2	13/20	OMC	4m. (2 h.)	Poz. rund	SW/-
<i>Żywiot [Powietrze, Ziemia, Ogień, Woda lub Drewno].</i> Zakłęcie to otacza i tłumi postać w żywiole. Każdą wersję zaklęcia Pochłonięcie [Żywiotu] należy nauczyć się oddzielnie dla każdego żywiołu. Aby zamknąć wroga w drewnie, mag musi dotknąć kawałka martwego drewna, a nie żywej rośliny; otaczanie przeciwnika ogniem wymaga, aby mag dotknął otwartego płomienia lub świecących węgli przez co może otrzymać obrażenia zależne od wielkości źródła ciepła; zatopienie przeciwnika w wodzie wymaga, aby mag miał butelkę wody lub dotknął małej kałuży; zduszenie wroga ziemią wymaga, aby mag klęczał na ziemi lub trzymał kamień; uduszenie przeciwnika poprzez wycofanie z niego powietrza jest łatwe, ponieważ mag musi jedynie stać i oddychać głęboko. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, Test Efektu w każdej rundzie określa ilość zadanych obrażeń. Mag musi się skoncentrować, aby upewnić się, że jego wróg zostanie pochłonięty przez żywioł - jeśli jego koncentracja zostanie zerwana, zakłęcie się kończy. Pod wpływem zaklęcia ofiara jest uznawana za Osaczoną [Harried].							
Fire Hounds (169)	Ogniste Ogary	1-6	13/20	OMC+	4m. (2 h.)	Poz.+5 minut	Przywołuje jednego lub więcej ognistego ogara
<i>Ogień.</i> Zakłęcie to przywołuje jednego lub więcej ognistego ogara ze źródła ognia wielkości dużego ogniska. Za każdy dodatkowy wątek, mag może przywołać jednego ogara więcej do max 6. Im więcej ogarów zostanie przywołanych, tym większe ryzyko, że mag utraci nad nimi kontrolę. Jeśli test Tkania Wątków zakończy się niepowodzeniem, pojawia się tyle ogarów ile udało się utkać wątków, które natychmiast atakują maga. Mag kuca na czworakach i wyje głośno, po czym wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ogarów +1 za każdego dodatkowego stwora. Jeśli się powiedzie, ogniste ogary wyskakują z ogniska. Mag może mentalnie kontrolować psy, o ile pozostają one od niego w odległości 4 metrów (2 hekсы), co wymaga wymaga koncentracji. Jeśli ogary opuszczają zasięg działania, postępują zgodnie z ostatnim poleceniem. Ogary znikają po zabiciu lub po zakończeniu zaklęcia. Ogary przypominają duże psy, mierzące w kłębie około 1,2 metra i przypominają ogary piekielne. Ich krępe, muskularne ciała pokryte są krótkim, ciemnobrązowym futrem, które wydaje się pochłaniać światło, a rzędy ostrych zębów wypełniają ich szczęki. Ogar może z łatwością oderwać kończynę człowiekowi lub elfowi. Oczy ogara wydają się płonąć - głęboko w oczodołach znajdują się bliźniacze kule ognia. W ciemności ich oczy świecą jak płomienie świec.							
ZR:8 SF:8 ŻYW:6 PER:3 SW:4 CHA:4 INICJATYWA:8 AKCJE:2 ATAK:(3)11 OBRAŻENIA:ugryzienie(5)13, 2xSzpony(2)10 OF:10 OM:7 OS:6 PF:5 PD:3 PZ:59 PP:47 PR:9 Testy Zdrowienia:2 Zachowanie Równowagi:9 Ruch:8 MOCE: Spojrzenie Astralne 5/8; Ognisty Oddech 6/10; Wytrzymałość 4; Rzucanie Czarów 7/10 PL: Trzeci Krąg							
Spojrzenie Astralne: Ognisty Ogar wykonuje test Rzucania Czarów zamiast Testu Percepcji, który normalnie przeprowadzałby. Każde użycie tej umiejętności to koszt 1 punktu Wyczerpania.							
Ognisty oddech: zdolność ogarów do zionięcia ogniem czyni je wyjątkowo niebezpiecznymi. Mogą użyć tej mocy tylko raz podczas wezwania. Aby zionąć ogniem, ogar wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, cel otrzymuje obrażenia o stopniu 10/2k8 (Pancerz Fizyczny zapewnia ochronę). Ogień płonie jeszcze przez trzy kolejne rundy, zadając obrażenia ze stopniem 6/k10 w każdej rundzie (żaden pancerz nie zapewnia ochrony), chyba że w jakiś sposób zostanie ugaszony.							
Flame Darts (170)	Ogniste Żądła	2	13/23	OMC	16m. (8h.)	1 runda	SW+7/Fizyczne
Obszar o promieniu 2 metrów (1 heks) <i>Ogień.</i> Zakłęcie to tworzy ogniste strzałki rzucane w przeciwników. Mag trzyma dłonie razem jakby trzymał strzałki, a następnie „rzuca” nimi w przeciwników i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM w obszarze działania o promieniu 2 metrów (1 heks). Jeśli się powiedzie Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń każdej postaci.							
Grasping Hand of Earth (17 Chwytająca Ręka Ziemi		1	13/20	OMC	24m. (12h.)	Poz.+3 rundy	SW+6
<i>Ziemia.</i> Zakłęcie to powołuje do istnienia potężną rękę z ziemi, która chwyta postać stojącą na ziemi lub kamieniu. Mag chwyta się powietrza, następnie wskazuje cel i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ogromna ziemna ręka unosi się z gruntu i ściska ofiarę. Test Efektu określa wartość SF ręki. W każdej rundzie ofiara może wykonać test Siły Fizycznej o ST=SF ręki, aby się uwolnić. Schwytana ofiara nie może wykonywać żadnych innych działań i jest uważany za Osaczoną [Harried] za wyjątkiem prób uwolnienia się.							
Storm Manacles (202)	Burzowe Kajdany	2	12/18	OMC	24m. (12h.)	Poz.+12 rund	SW+5/Duchowy
<i>Powietrze - Elektryczność.</i> Zakłęcie to ogranicza postać burzowymi kajdanami. Mag przemienia kroplę wody we wstęgę chmury lecący w stronę ofiary i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wstęga ciemnieje i rośnie, tworząc zestaw kajdan, które krępują ręce lub nogi ofiary, która staje się Osaczona [Harried]. Jeśli ofiara podejmie jakąkolwiek wrogą akcję przeciwko magowi lub jego oczywistym sojusznikom, kajdany strzelą w niego piorunem. Test Efektu określa, ile obrażeń zostanie zadanych.							
Thunderclap (204)	Grzmot Pioruna	3	13/17	OMC	Osobisty	2 rundy	Kara -8 do Testów Akcji;
2 metry (1 heks) wokół maga <i>Powietrze.</i> Zakłęcie to tworzy głośny grzmot, który ogłusza tych, którzy go słyszą. Mag klaszcze w dłonie i porównuje test Rzucania Czarów z OM każdej postaci, przyjaciela lub wroga w obszarze działania. Jeśli się powiedzie, ofiara otrzymuje karę –8 do swoich Testów Akcji do końca następnej rundy i jest ogłuszona na kolejne 2k6 rund, podczas których otrzymuje karę –8 do swoich Testów Percepcji opartych na słuchu. Większość nieinteligentnych stworzeń ucieka ze strachu przed dźwiękiem.							
Whirlwind (209)	Powietrzny Wir	2	12/18	6; OMC+	24m. (12h.)	Poz.+6 rund	SW+9/Fizyczne
4 metry (2 hekсы) od środka <i>Powietrze.</i> Zakłęcie to tworzy wirującą, burzliwą kolumnę powietrza. Mag wykonuje wirujące ruchy palcami, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, tworzy wirującą wokół maga słup powietrza o wysokości 4 metrów. W każdej rundzie mag może skoncentrować się na skierowaniu trąby powietrznej na jedną lub więcej postaci w zasięgu. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM spośród wszystkich postaci w obszarze działania. Jeśli się powiedzie, jego Test Efektu określa, ile obrażeń zostanie zadanych. Jeśli mag przestanie się koncentrować, wiatr rozproszy się i zakłęcie się skończy.							

8	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Blade Fury (153)	Ostrze Furii	2	13/20	OMC+	Dotyk	Poz.+3 rundy	SW+10/Fizyczne
Czar ten zwiększa skuteczność broni białej. Mag krzyczy bojowo, po czym dotyka broni białej trzymanej przez cel i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM broni lub jej właściciela. Jeśli się powiedzie, broń będzie świecić na czerwono i pojawi się bladoczerwona kopia broni, unosząca się kilkanaście cm od oryginału. Za każdym razem, gdy cel wykonuje udany test ataku w zwarciu za pomocą swojej ulepszonej broni, magiczne podwójne ostrze trafia również w przeciwnika. Test Efektu określa, ile zada obrażeń (zwykła broń także zadaje obrażenia). Wszelkie efekty specjalne osiągnięte przez zwykłą broń mają również zastosowanie do broni ulepszonej. Np, jeśli atak przebił pancerz, podwójne ostrze również przebija pancerz.							
Crushing Hand of Earth (16 Miażdżąca Ręka Ziemi)		2	14/21	OMC	24m. (12h.)	Poz.+3 rundy	SW+6/Fizyczne
<i>Ziemia</i> . Czar ten działa podobnie do zaklęcia Chwyatającej Ręki Ziemi [krąg VII], ale zamiast trzymać postać, wywiera na niego miażdżącą siłę. Ofiara musi stać na ziemi lub kamieniu. Mag potrząsa pięścią w stronę ofiary i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, ogromna ręka uformowana z kamienia lub ziemi podnosi się i chwyta cel, miażdżąc go ze straszliwą siłą. W każdej rundzie Test Efektu maga określa, ilość zadanych obrażeń - wymaga to jego koncentracji lub zaklęcie się kończy. W każdej rundzie ofiara może wykonać test SF przeciwko wynikowi Testu Efektu, aby się uwolnić, w przeciwnym razie nie może wykonywać żadnych innych czynności.							
Earth Wall (166)	Ściana Ziemi	3	12/20	OMC+	20m. (10 h.)	Poz.+1 godzina	SW+12/Fizyczne
4 metry (2 hekсы) wysoki, 2 metry gruby i szeroki mur <i>Ziemia</i> . To zaklęcie przywołuje ziemną ścianę. Mag musi stać na ziemi lub kamieniu, wykonuje ruchy łopata, jakby kopał ziemię, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ściany. Jeśli się powiedzie, przywołuje tyle przyległych do siebie sekcji murów, ile wynosi jego poziom Rzucania Czarów, z których każda ma rozmiar obszaru działania. Przywołanie i ustawienie sekcji zajmuje magowi jedną rundę i wymaga jego koncentracji. Ściana nie może być umieszczona na żywej istocie - czyniąc to natychmiast niszczy tę sekcję, która nadal wliczana jest do maksymalnej liczby przywołanych sekcji ściany. Ścianę można zaatakować fizycznie lub magicznie. Postać, która nie zdała testu ataku na daną sekcję ściany, nadal w nią uderza, ale jego cios nie daje żadnego efektu. Tylko Wyjątkowy Wynik może pokonać Pancerz Fizyczny ściany. Sekcja ściany może zostać przewrócona. Mag wykonuje Test Efektu, aby określić, jak dobrze zakotwiczona jest sekcja. Przewracająca ścianę postać wykonuje test SF przeciwko Testowi Efektu. Jeśli się powiedzie, przewróci ścianę. Każdy nieszczęśnik, który znajduje się w odległości 4. (2h.) od ściany w kierunku, w którym przewraca się ściana, musi wykonać udany Test Zręczności (8), aby uniknąć uderzenia. Jeśli się nie powiedzie, Test Efektu maga określa, ile obrażeń zostanie zadanych.							
OF: 8 OM: 10 OS: - PF:12* PD: 10* PŻ: 70 PP: - PR: - * wymaga osiągnięcia Wyjątkowego Wyniku							
Perimeter Alarm (189)	Obszarowy Alarm	3	10/20	6	Dotyk	Poz.+4 godziny	SW+12
10 metrów (5 hekсов) wokół środka To zaklęcie tworzy alarm, który ostrzega o aktywności w obszarze działania. Mag przechodzi po obwodzie obszaru działania czaru, który zamierza poddać działaniu alarmu, po czym staje pośrodku i wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, obszar działania zaświeci się na chwilę na czerwono i dwukrotnie zabrzmi, wskazując, że jest uzbrojony. Za każdym razem, gdy ktoś lub coś przekroczy tę strefę, mag wykonuje Test Efektu o ST=OM intruza. Jeśli się powiedzie, intruz zostanie wykryty, a zaklęcie wyda sygnał ostrzegawczy słyszalny dla każdej postaci w obwodzie, w tym intruza. Osoby spoza obwodu nic nie usłyszą. Mag może swobodnie przejść przez obszar wyznaczony przez zaklęcie bez uruchamiania alarmu, podobnie jak postacie obecne, gdy zaklęcie zostało rzucone i które stały w obszarze działania. Mag może również zdefiniować minimalny i maksymalny rozmiar stworzenia, na które alarm zareaguje w momencie rzucania, zapewniając w ten sposób, że alarm nie zostanie przypadkowo uruchomiony przez normalne działania lokalnej fauny.							
Silence Metal (196)	Wyciszenie Metalu	3	13/20	OMC	Dotyk	Poz.+1 godzina	SW+7
<i>Ziemia – metal</i> . To zaklęcie tłumi wszelkie dźwięki wydawane przez metalową broń, zbroję lub inne narzędzia, które nosi postać. Mag bierze od celu sztylet lub inny metalowy przedmiot, przykładając go do ust, wydaje dźwięk uciszenia i oddaje go. Następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=maxOM ofiary bądź metalowego przedmiotu, który posiada ofiara. Jeśli się powiedzie, Test Efektu określa trudność usłyszenia metalowych przedmiotów w testach Percepcji. Ofiara może poruszać się z pełną szybkością podczas trwania zaklęcia - odgłosy czegokolwiek metalowego, który nosi, są całkowicie tłumione, niezależnie od tego, czy chodzi, biegnie czy skacze.							
Silver Shadow (197)	Srebrzysty Cień	3	12/19	OMC	40m. (20h.)	Poz.+1 godzina	SW+3
To zaklęcie sprawia, że przyziemne metalowe przedmioty postaci stają się mgliste i niematerialne. Mag macha ręką przed swoją twarzą, delikatnie wdechając i wydychając powietrze, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wszystkie niemagiczne metalowe przedmioty, które cel nosi - broń, zbroja, monety i narzędzia - zamieniają się w srebrzyste, podobne do cienia wersje oryginałów. Przedmioty tracą swoje przeznaczenie w trakcie trwania zaklęcia - narzędzia nie rzeźbią, nie kopią ani nie szyją, broń nie może ranić przeciwnika, zbroja nie zapewnia ochrony i tak dalej. Podczas gdy małe metalowe przedmioty, takie jak monety i narzędzia, są automatycznie zmieniane, większe metalowe przedmioty podlegają wpływowi tylko wtedy, gdy mag przeprowadzi pomyślny Test Efektu przeciwko Stopniowi Obrażeń przedmiotu (broń) lub Pancerza Fizycznego (zbroja lub tarcze). Nie dotyczy to elementów zbudowanych głównie z materiałów niemetalowych.							
Waterspout (208)	Struga Wody	2	14/21	OMC	1 mila	1 runda	SW+15/Fizyczne
<i>Woda</i> . To zaklęcie tworzy olbrzymią kolumnę wody, mogącą zaatakować duże cele na wodzie, w tym łódzie rzeczne, żaglowce i stworzenia, takie jak smoki i lewiatany. Mag musi stać w odległości dziesięciu metrów od dużego zbiornika wodnego, takiego jak rzeka, jezioro lub morze. Atakując łódź rzeczną lub żaglowiec, mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST= wskaźnikowi manewrowości statku. Jeśli się powiedzie, jego Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń. Atakując istotę lub postać, mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Atakowanie celu mniejszego niż łódź wioślowa wymaga Dużego Wyniku. Jeśli się powiedzie, Test Efektu określa ilość zadanych obrażeń. Jeśli cel otrzyma Ranę, dodaje +7 do ST testu Zachowania Równowagi.							

9	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Burning Water (137)	Płonąca Woda	5	15/25	6	20m. (10 h.)	Poz. minut	Stwarza płonącą wodę
100 metrów kwadratowych wody <i>Woda.</i> To zaklęcie sprawia, że powierzchnia zbiornika wodnego staje się wysoce łatwopalna. Mag wlewa kilka kropel alkoholu, oleju lub innego łatwopalnego płynu na powierzchnię wody, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, obszar działania staje się łatwopalny, jak rafinowany alkohol. Nie zapala się od razu - ludzie i zwierzęta mogą go bezpiecznie pić, pływać w niej itp. Zaczarowana woda zapala się tylko wtedy, gdy zostanie wystawiona na działanie źródła ognia, takiego jak świeca lub pochodnia, płonąc zaciekle i zadając obrażenia ze stopniem 10 każdemu, kto ma z nią kontakt (Pancerz Fizyczny zapewnia ochronę). Czar tego używa się najczęściej przeciwko wodnym statkom w walce, ale można go również użyć do podpalenia powierzchni basenu lub innego małego akwenu. Na szybko płynącej wodzie, takiej jak części Wężowej Rzeki, zaklęcie trwa tylko rundę lub dwie (według uznania Mistrza Gry), zanim ruch prądu spowoduje rozproszenie łatwopalnej powierzchni.							
Cloud Banish (138)	Rozproszenie Chmur	3	15/20	8+	Dotyk	Poz.+1 godzina	SW+8
Obszar o promieniu 1 mili <i>Powietrze.</i> To zaklęcie powoduje rozproszenie chmur, zmniejszając ryzyko deszczu, gradu, pioruna, trującego gazu lub innych efektów związanych z rodzajem chmur. Mag wykonuje ochronne gesty, a następnie rozkazuje chmurom rozproszyć się i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM chmur - przeciwko naturalnie utworzonym chmurom, OM wynosi 8; przeciwko burzom OM wynosi 13; przeciw burzom z wicherą, OM wynosi 20 lub więcej, w zależności od intensywności burzy. Chmury lub burze stworzone magicznie lub dzięki żywiołom posiadają OM równą OM ich twórcom. Jeśli się powiedzie, zaklęcie rozproszy wszystkie chmury w obszarze działania. W normalnych warunkach chmury rozpraszają się po godzinie. Burze lub magicznie przywołane chmury mogą potrzebować więcej czasu na rozproszenie, według uznania MG. Wynik Testu Efektu skraca czas rozproszenia chmur o liczbę minut. Mag może rzucić to zaklęcie więcej niż raz na ten sam obszar chmur, przyspieszając ich rozpraszanie. Efekt zaklęcia koncentruje się na pozycji maga w momencie rzucania i nie porusza się wraz z magiem.							
Cold Embers (139)	Zimny Żar	4	18/25	6	Dotyk	1 runda	Zgaszenie płomieni
100 na 100 metrów <i>Powietrze.</i> To zaklęcie jest wariantem zaklęcia Zdmuchnięcie Ognia (Krąg III) i gasi duże niemagiczne pożary, takie jak pożary lasów. Mag nabiera powietrza, a następnie gwałtownie wypuszcza je, dotykając ognia i wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, wszystkie pożary w obszarze działania zostaną natychmiast ugaszone, niezależnie od ich intensywności. Cokolwiek się paliło, staje się całkowicie chłodne w dotyku. Zaklęcie nie gasi źródła ognia, który może zostać ponownie zapalony, zwłaszcza jeśli płonie na większym obszarze niż zostało ugaszone. Mag może doznać obrażeń od ciepła w wyniku bliskiej ekspozycji na duże pożary (GMG, str. 109).							
Dragon's Breath (141)	Smoczy Oddech	3	15/20	OMC+	50m. (25 h.)	1 runda+	SW+12/Fizyczne
<i>Ogień.</i> Czar ten tworzy jęzor ognia o intensywności porównywalnej z intensywnością zionięcia ogniem prawdziwego smoka. Mag robi głęboki wdech, po czym wydaje z siebie ogromny ryk i porównuje swój test Rzucania Czarów z OM każdego celu w zasięgu, z maksymalną liczbą celów równą jego Poziomowi Rzucania Czarów. Jeśli się powiedzie, przeprowadza Test Efektu, aby określić ilość zadanych obrażeń. Cel również zapala się, otrzymując obrażenia o Stopniu 7 (żadna zbroja nie zapewnia ochrony) przez liczbę rund równą Poziomowi Rzucania Czarów maga, bądź do momentu ugaszenia się przez cel, który musi wykonać udany test Siły Woli o ST=Stopniowi Efektu zaklęcia.							
Fire Wall (143)	Ściana Ognia	4	14/20	15	50m. (25 h.)	Poz.+1 godzina	SW+10/Fizyczne
2 metry wysoki i 2 metry szeroki mur <i>Ogień.</i> To zaklęcie przywołuje ścianę ognia, którą można umieścić na ziemi lub zawiesić w powietrzu w wybranych przez maga miejscach. Mag musi mieć dostęp do źródła ognia, na przykład pochodni lub ogniska. Macha rękami dookoła, jakby malował na dużym płótnie, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=15 - jest to OM ognia. Ściana składa się z wielu sekcji zakłętego ognia o wymiarach 2 na 2 metry, z których każda ma grubość do 1 metra. Jeśli się powiedzie, mag przywołuje maksymalnie tyle sekcji ile wynosi jego Stopień Rzucania Czarów. Mag kieruje umieszczaniem każdej sekcji ściany pojedynczo; przywołanie i ustawienie pojedynczej sekcji ściany zajmuje magowi 1 rundę i wymaga koncentracji. Ściana nie może być umieszczona na żywej istocie; uczynienie tego natychmiastowo niszczy tę sekcję ściany, która nadal wlicza się do maksymalnej liczby przywołanych sekcji muru. Sekcje ścian mogą być atakowane fizycznie lub magicznie. Postać, której nie powiedzie się Test Ataku, nadal uderza w ścianę, ale jego cios nie daje żadnego efektu. Tylko uzyskując Wyjątkowy Wynik można pokonać Pancerz Fizyczny ściany. Jeśli postać lub przedmiot dotkną ściany ognia, mag wykonuje Test Efektu, aby określić ilość zadanych obrażeń. Łatwopalne, niemagiczne bronie, które otrzymają liczbę obrażeń równą sumie ich Rozmiarowi i Stopniowi Obrażeń, zostają zniszczone.							
OF: 17 OM: 15 OS: - PF:5* PD: 7* PŻ: 50 PP: - PR: - * wymaga osiągnięcia Wyjątkowego Wyniku							
Moon Shadow (146)	Księżycowy Cień	5	16/22	OMC	100m. (50h.)	1 miesiąc	SW+10/-
To zaklęcie tworzy bladą kopię cienia postaci. Mag potrzebuje Przedmiotu Wzoru wybranej postaci i musi rzucić zaklęcie w nocy, w świetle księżyca. Mag stąpa z nogi na nogę, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, zaklęcie kradnie część cienia ofiary, tworząc w jego miejsce drugi jasnoszary cień. Ten drugi cień tworzy się u stóp celu, po czym sunie do maga. Własny cień celu lekko się rozjaśnia. Nawet w ostrym świetle pustynnego słońca jego cień jest w najlepszym razie słaby i falująco szary. Po utworzeniu zaklęcie ma nieograniczony zasięg. Dzięki zaklęciu mag może usłyszeć wszystko, co słyszy ofiara; kiedy ofiara mówi, cień wypowiada te same słowa. Mag może skrzywdzić cel, wbijając srebrny sztylet w swój własny cień księżyca i wykonując Test Efektu, aby określić ilość zadanych obrażeń. Zaklęcie Rozproszenia Magii może zanegować efekty zaklęcia, ale musi zostać rzucone na sam cień księżyca, a nie na cel.							
Water Wall (p. 152)	Ściana Wody	4	14/20	OMC+	50 metrów	Poz.+1 godzina	SW+10
Powstaje mur o wysokości i szerokości 2 metrów <i>Woda.</i> To zaklęcie przywołuje ścianę wody, którą można umieścić na ziemi lub na wodzie w wybranych przez maga miejscach. Mag musi mieć co najmniej jedną litr wody w naczyniu, aby rzucić to zaklęcie. Wkłada palec do naczynia, mieszając wodę, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ściany. Ściana składa się z wielu sekcji o wymiarach 2x2 metry i o grubości do 1 metra. Jeśli się powiedzie, mag przywołuje liczbę sekcji ścian równą jego Poziomowi Rzucania Czarów. Mag kieruje umieszczaniem każdej sekcji ściany pojedynczo; przywołanie i ustawienie pojedynczej sekcji ściany zajmuje magowi 1 rundę i wymaga koncentracji. Ściana nie może być umieszczona na żywej istocie; uczynienie tego natychmiastowo niszczy tę sekcję ściany, która nadal wlicza się do maksymalnej liczby przywołanych sekcji muru. Sekcje ścian mogą być atakowane fizycznie lub magicznie. Postać, której nie powiedzie się Test Ataku, nadal uderza w ścianę, ale jego cios nie daje żadnego efektu. Tylko uzyskując Wyjątkowy Wynik można pokonać Pancerz Fizyczny ściany. Po zakończeniu czaru woda wraca do swojej pierwotnej objętości. Jeśli ściana jest umieszczona nad strumieniem (lub innym źródłem płynącej wody) lub zbiornikiem wodnym większym od siebie, może "uleczyć się" z otrzymanych obrażeń. Test Efektu maga określa, ile punktów obrażeń zostanie odzyskanych (rozłożonych na dowolne połączone sekcje); wymaga to skupienia się maga w danej rundzie.							
OF: 12 OM: 10 OS: - PF:10* PD: 12* PŻ: 60 PP: - PR: - * wymaga osiągnięcia Wyjątkowego Wyniku							

10	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Air Fortress (135)	Powietrzna Forteca	Różnie	17/23	8	Dotyk	Poz. x 10 godz	SW+12
<i>Powietrze.</i> To zaklęcie tworzy przezroczystą fortecę z żywiołu powietrza. Według uznania maga, forteca może zostać zabarwiona, aby była łatwiejsza do zobaczenia. Mag przemierza wymiary fortecy, tkając maksymalnie tyle wątków ile wynosi jego poziom Tkania Wątków, następnie wykonuje test Rzucania Czarów (8). Jeśli się powiedzie, każdy utkany wątek tworzy do 36 metrów kwadratowych powierzchni podłogi (mur o grubości do 1 metra) i ścianę o wysokości 3 metrów otaczającą powierzchnię podłogi. Mniejsze ściany i sufity można wstawić, aby podzielić przestrzeń wewnętrzną zgodnie z życzeniem maga. Podłogi można układać jedna na drugiej, a niektóre ściany zewnętrzne można wyrzucić ze względów estetycznych. W celu uzupełnienia fortecy można dodać inne elementy niepowietrzne, takie jak drewniane drzwi lub kamienny mur. Po zmontowaniu fortecy mag wykonuje Test Efektu, którego wynik jest używany do określenia Pancerza Fizycznego i Progu Zniszczenia zewnętrznych ścian i podłóg fortecy. Wewnętrzne ściany i sufity mają Pancerz Fizyczny i Próg Zniszczenia równy OM maga. Twierdzą można podnosić i opuszczać w pionie z szybkością ruchu 4; twierdza może poruszać się z szybkością ruchu 8 (około 5 mil na godzinę). Mag może przedłużyć czas działania zaklęcia do roku i jednego dnia otrzymując 1 Obrażenie z Magii Krwi. Za każde otrzymane +1 Obrażenie Magii Krwi mag może wydłużyć czas działania o kolejny rok i dzień. Tych obrażeń nie można wyleczyć, dopóki forteca nie zostanie zniszczona lub zaklęcie się nie skończy.							
Earth and Air (142)	Ziemia i Powietrze	3	16/20	OMC	120m. (60h.)	Poz.+1 godzina	SW+10
<i>Żywioł [powietrze i ziemia].</i> To zaklęcie przekształca ziemię w powietrze lub powietrze w ziemię. Mag skupia się całkowicie na zaklęciu - nie może mówić, ruszać się ani wykonywać innych działań - myśląc o esencjach ziemi i powietrza, a następnie wyobraża sobie odwrócenie tych dwóch i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ziemi lub powietrza. Jeśli się powiedzie, zaklęcie przekształca ziemię w powietrze lub powietrze w ziemię, zgodnie z życzeniem maga. Mag wykonuje Test Efektu, którego wynik określa maksymalny promień przetworzonego materiału równej 1/3 wynikowi Testu Efektu w metrach. Przekształcona objętość może mieć dowolny kształt wybrany przez maga - nie jest ona ograniczona kształtem oryginalnego materiału źródłowego. Po wygaśnięciu zaklęcia materiał powraca do swojej pierwotnej formy. Legendarna t'skrang shivalahala Domu V'strimon użyła potężniejszej Nazwanej wersji tego zaklęcia w czasie ostatniej wojny, aby zatopić wiele Therańskich okrętów, grożących atakiem na Pływające Miasto nad Jeziorem Ban.							
Elemental Merchant (142)	Ognisty Kupiec	3	15/19	OMC+	Dotyk	Poz.+1 dzień	SW+5
<i>Ogień.</i> Czar ten przywołuje ognistego sługę, który pomimo swojego wyglądu jest w stanie negocjować ceny towarów w imieniu maga. Zaklęcie wymaga dostępu do źródła ognia co najmniej wielkości ogniska. Mag podnosi ręce do góry, po czym wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ducha. Jeśli się powiedzie, mag przywoła ducha ognia. Duch przybierze duży, humanoidalny kształt, zwykle przypominający krasnoluda, z wyjątkiem wzrostu, który często przekracza dwa metry i dziesięć centymetrów. W razie potrzeby ognisty kupiec może zmniejszyć (nie zwiększyć) swój rozmiar nawet o 50 procent. Po wezwaniu mag mówi kupcowi czego potrzebuje. Gdy duch otrzyma listę poleceń oraz ilość monet wystarczających do przeprowadzenia transakcji, udaje się do najbliższej osady lub miasta, kupuje towary, a następnie dostarcza je magowi. Jeśli duch musi targować się lub przeprowadzać inne podobne negocjacje handlowe, mag wykonuje Test Efektu zamiast Testu Targowania się; ilość możliwych do wykonania testów Targowania się równa jest poziomowi Rzucania Czarów maga. W czasie jednej podróży ognisty kupiec może przewieźć do 130 kilogramów towaru. Ogniste ciało ducha nie szkodzi żadnemu towarowi, który niesie. Ognisci kupcy nie męczą się i mogą podróżować drogą lądową z prędkością około 32 km na godzinę; Kupiec może z łatwością podróżować 24 godziny na dobę, przemierzając odległość prawie 768 km, zakładając, że teren, przez który przechodzi, jest stosunkowo równy. Ognisty kupiec będzie się bronił jeśli zostanie zaatakowany, ale nigdy nie rozpocznie walki z inną istotą.							
ZR: 8 SF: 8 ŻYW:9 PER: 5 SW: 7 CHA: 7 INICJATYWA: 9 AKCJE:1 ATAK(1): 9 OBRAŻENIA Walka Wręcz (2): 10 OF: 11 OM: 10 OS: 12 PF: 4 PD: 3 PZ: 47 PP: - PR: 13 Testy Zdrowienia: 2 Zachowanie Równowagi: 8 Ruch:6 PL: Drugi Krąg Moce: Targowanie się (patrz tekst)							
Fire and Water (143)	Ogień i Woda	3	17/20	OMC	120m. (60h.)	Poz.+1 godzina	SW+9
<i>Żywioł [ogień i woda].</i> To zaklęcie zamienia ogień w wodę lub wodę w ogień. Mag skupia się całkowicie na zaklęciu - nie może mówić, ruszać się ani wykonywać innych działań - myśląc o esencjach wody i ognia, a następnie wyobraża sobie odwrócenie tych dwóch i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM ognia lub wody. Jeśli się powiedzie, zaklęcie zamienia ogień w wodę lub wodę w ogień, zgodnie z życzeniem maga. Mag wykonuje Test Efektu, którego wynik określa maksymalny promień przetworzonego materiału równej 1/3 wynikowi Testu Efektu w metrach. Przekształcona objętość może mieć dowolny kształt wybrany przez maga - nie jest ona ograniczona kształtem oryginalnego materiału źródłowego. Po wygaśnięciu zaklęcia materiał powraca do swojej pierwotnej formy. Zaklęcie Ogień i Woda pozwala magowi na tworzenie szalejących pożarów na środku morza; ogień będzie płonął, dopóki czar się nie skończy.							
Frozen Harbor (144)	Zamarznięta Zatoka	5 (rytuał)	16/29	9	30m. (15h.)	1 runda+	Zamraża obszar wody
1,6 km (1 mila) wody <i>Woda - Chłód.</i> To rytualne zaklęcie zamraża przestrzeń wody, zatrzymując w niej wszystkie jednostki pływające. Mag musi stać w zasięgu wzroku i niedalej niż 30 metrów od brzegu akwenu wodnego. Utkanie każdego wątku zajmuje godzinę. Po utkaniu wszystkich wątków, mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=9. Jeśli się powiedzie, obszar o średnicy do 1,6 km pokrywa się warstwą lodu o grubości 1 metra. Lód unieruchamia wszystkie statki w obszarze działania zaklęcia i jest wystarczająco silny, aby utrzymać ciężar w pełni uzbrojonego i opancerzonego trolla lub obsydianina. Woda zamarza w ciągu jednej rundy, ale czas trwania zaklęcia różni się w zależności od pogody: lód w końcu samoczynnie się topi. Przy umiarkowanej pogodzie lód topi się całkowicie w ciągu tygodnia i rozpada się na tyle, aby statki mogły nawigować w ciągu jednego lub dwóch dni od rzucenia zaklęcia.							
Petrify (147)	Skamienienie	4	19/26	OMC	20m. (10 h.)	Poz. dni	SW+5
<i>Ziemia.</i> To zaklęcie zamienia postać w kamień. Mag rzuca w cel garść sproszkowanego kamienia i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OMC. Jeśli się powiedzie, wykonuje Test Efektu o ST=Stopniowi Siły Woli ofiary. Jeśli się powiedzie, ofiara zamienia się w kamień tego samego typu, którym rzucił mag. Całe ubranie i dobytek ofiary ulegają przemianom wraz z nim. Co godzinę ofiara może wykonać test Siły Woli o ST=Stopniowi Efektu zaklęcia. Jeśli się powiedzie, zaklęcie kończy się, przywracając go do normalnego stanu. Wszelkie obrażenia zadane ofierze w formie „statuy” są przenoszone na postać, gdy ta powróci do normalnego stanu. Mag może przedłużyć czas działania do roku i dnia, otrzymując 3 Obrażenia z Magii Krwi, których nie może wyleczyć, dopóki zaklęcie się nie skończy. Ofiara może nadal próbować się uwolnić w tym czasie, ale może podejmować tylko jedną próbę dziennie.							
Weather Change (152)	Zmiana Pogody	5	13/20	6	Dotyk	Poz.+10 godzin	SW+8
Obszar o promieniu 16 km (10 mil) od maga <i>Powietrze.</i> To zaklęcie powoduje lokalną zmianę pogody. Mag cicho wzywa imiona wiatrów i deszczy, a następnie wykonuje test Rzucania Czarów (6). Jeśli się powiedzie, będzie mógł dokonywać stopniowych zmian w pogodzie w obszarze działania zaklęcia. Co godzinę mag może: - podnieść lub obniżyć temperaturę o 5 stopni; - zwiększyć lub zmniejszyć prędkość wiatru o 8 km na godzinę. - zwiększyć lub zmniejszyć prawdopodobieństwo opadów o 10 procent. Jeśli obecnie pada, zmiana może zatrzymać deszcz; jeśli obecnie jest sucho, zmiana może rozpocząć opady.							
Mag wykonuje Test Efektu o ST=5, aby dokonać pierwszej zmiany pogody, dodając +1 do ST za każdą dodatkową zmianę, którą wprowadza. Np, jeśli mag podniósł już temperaturę o 15 stopni, zwiększył prędkość wiatru o 16 km na godzinę i zwiększył prawdopodobieństwo opadów o 30 procent (łącznie 8 zmian), liczba ST następnej zmiany wynosi 13 (5 + 8 = 13). Zastosowanie każdej zmiany trwa jedną minutę. Mistrz Gry ustala, czy po każdym udanym Teście Efektu następuje zmiana opadów.							

11	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Wood Blade (p. 152)	Drewniane Ostrze	4	22/28	6	Dotyk	Poz.+8 godzin	SW+16/Fizyczne
<i>Drewno.</i> To zaklęcie przekształca kawałek drewna o długości co najmniej jednego metra w miecz, który zadaje ogromne obrażenia. Mag chwytając kawałek drewna, dzierży nim jak ostrze i wykonuje test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, drewno zamieni się w drewniany miecz o standardowej wielkości. Podczas walki posiadacz miecza wykonuje Test Efektu zamiast testu obrażeń.							
12	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Crop Blight (p. 139)	Śmierć Roślin	8 (rytuał)	21/26	6	Dotyk	Rok i jeden dzień	Niszczy roślinność
16 km [10 mil] kwadratowych <i>Drewno.</i> To rytualne zaklęcie niszczy życie roślinne. Każdy wętek zaklęcia tkany jest przez godzinę, a mag może próbować utkać tylko jeden wętek tygodniowo. Mag musi stać w obszarze działania, gdy tka każdy wętek, za każdym razem depcząc coraz większy fragment. Po spleceniu wszystkich wątków mag wyrывa małą roślinę i rozgniata ją na miazgę, wykonując test Rzucania Czarów o ST=6. Jeśli się powiedzie, wszystkie rośliny na obszarze działania czaru więdną i giną w ciągu godziny - żadne rośliny nie będą tam rosły przez czas trwania zaklęcia. Większość magów niechętnie rzuca to zaklęcie, ponieważ powoduje ono znaczne szkody dla duchów zabitych roślin. Znane są przypadki magów, którzy rzuciwszy to zaklęcie, zostali znalezieni martwi zaledwie kilka dni później, prawdopodobnie zabici przez wściekłe duchy roślin. Mag, który chociaż próbował rzucić to zaklęcie, odniesie poważne konsekwencje, jeśli kiedykolwiek będzie chciał rzucić rytualne zaklęcie Rady Lasu [Krag XIV].							
14	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Council of the Forest (139) Rada Lasu		9 (rytuał)	18/32	10	Osobisty	1 dzień	Przyzywa duchy drzew/roślin
Obszar o promieniu 1 mili od maga <i>Drewno.</i> To potężne zaklęcie rytualne budzi wszystkie duchy drzew oraz roślin i wzywa je, by towarzyszyły magowi. Najpotężniejsze duchy przemieszczają się fizycznie w pobliże maga, co zajmuje im pół godziny; inne pozostają tam, gdzie są i mentalnie łączą się z radą. Każde splecenie wątku zajmuje magowi godzinę. Mag kołysze się z boku na bok, jakby był drzewkiem na silnym wietrze i wykonuje test Rzucania Czarów (10). Jeśli się powiedzie, może wnieść jedną sprawę do rady leśnej i poprosić o jej orzeczenie, ale nie może zmusić duchów do posłuszeństwa lub osądzenia na jego korzyść. Poruszona sprawa może dotyczyć wszystkiego, co niepokoi duchy roślin: los lasu, groźba najeźdźców, kara za wykroczenie, poszukiwanie zaginionego skarbu i tak dalej. Rada rozważa wszystko, co mag ma do powiedzenia, a następnie udziela porad. Duchy mogą być potężnymi sprzymierzeńcami, jeśli zdecydują się pomóc magowi: wiedzą wszystko o swojej domenie leśnej i są żywiołakami drewna o Sile 1 lub wyższej (patrz rozdział Duchy w GG). Mistrz Gry określa reakcję duchów na podstawie dwóch czynników: sprawę, którą przedstawił mag oraz tego, jak wiele szacunku okazał żywiołowi drewna w przeszłości. Według uznania Mistrza Gry, duchy wybiorą „tak” lub „nie”, w zależności od tego, jak mag układa się w tych dwóch obszarach. W przypadku, gdy mag okazywał w przeszłości całkowity brak szacunku dla żywiołu drewna, reakcja może wahać się od zwykłego odrzucenia prośby, powrotu duchów do swoich domów lub całkowitego oburzenia, z jawnie wrogim działaniem przeciwko magowi.							
15	Nazwa	Wątki	TU	T.Rz	Zasięg	Czas działania	Efekt
Call Forth the Maelstrom (1) Wezwanie Wiru		6 (rytuał)	25/33	10	Dotyk	Poz. godzin	SW/-
100 mil kwadratowych <i>Żywioł [powietrze, ziemia, ogień lub woda].</i> To rytualne zaklęcie wywołuje kłęskę żywiołową wybraną przez maga: trzęsienie ziemi, falę pływów, pożar lasu lub tym podobne. Utkanie każdego wątku trwa tydzień, podczas którego mag kontaktuje się z różnymi duchami żywiołów, które muszą dokonać zmian potrzebnych do wirowania. Z utkaniem każdego wątku zauważyć można drobne oznaki zbliżania się wiru: drżenie, silne wiatry lub niezwykle zmiany temperatury. Po spleceniu ostatniego wątku mag podnosi ręce i wykonuje test Rzucania Czarów (10). Jeśli się powiedzie, obszar działania jest zdewastowany. Większość osad lub miast w okolicy zostanie poważnie uszkodzona lub zniszczona. Mistrz Gry określa indywidualne efekty wiru na podstawie jego rodzaju i lokalizacji. Postacie złapane w wirze otrzymują obrażenia zależne od rodzaju katastrofy - za każdą minutę bezpośredniego kontaktu z efektami zaklęcia każda postać otrzymuje obrażenia równe Testowi Efektu (żadna zbroja nie zapewnia ochrony).							
Purify Forest (147)	Oczyszczenie Lasu	12 (rytuał)	28/33	OMC+	Dotyk	Stały	Oczyszcza przestrzeń astralną lasu
Obszar o promieniu 10 mil od maga <i>Drewno.</i> To rytualne zaklęcie oczyszcza przestrzeń astralną odpowiadającą obszarowi lasu lub dżungli. Stworzone, aby przeciwdziałać niszczącemu wpływom Horrorów na przestrzeń astralną, zaklęcie jest zwykle rzucane tylko na skażone obszary astralne. Tkanie każdego wątku zaklęcia trwa tydzień, w którym to czasie mag musi okrążyć granice obszaru działania, wykonując jeden pełny obwód. Mag musi wejść na obszar przestrzeni astralnej odpowiadający wybranemu terenowi. Po powrocie do świata fizycznego wylewa wodę na mały słupek kamieni pobranych z obszaru działania zaklęcia, symbolizujący oczyszczenie ziemi. Mag wykonuje test Rzucania Czarów o ST=OM Horrorów, który wędrował po skażonym terenie w ciągu ostatniego roku i jednego dnia oraz miał najwyższą OM ze wszystkich wędrujących Horrorów. Jeśli się powiedzie, przestrzeń astralna odpowiadająca obszarowi docelowemu jest czyszczona, co czyni go bezpiecznym regionem.							