

12-15 września 2024

ŁUTOWIEC

POPIOŁY I ZGLISZCZA

INWAZJA

LARP BITEWNY

*Zasady zaawansowane
dla magów*

KSIEGA MAGII

Rzucanie Zaklęć

Rzucanie zaklęć przez mistyków to nie tylko akt magiczny, ale także spektakl, który wymaga odpowiedniej inscenizacji. Aby magia była skuteczna i wiarygodna, mistyk musi zadbać o szczegóły, które wprowadzą odpowiednią atmosferę i wzmocnią efekt zaklęcia.

Mechanicznie użycie czarów będzie wymagało komponentów magicznych (**Kadzideł** opisanych wcześniej), **Sakiewek Mistyka**, mocy i czasem **Cud Kamieni** lub **Artefaktów**. Opisane czary są powszechnie znane wśród Mistyków jednak mogą się pojawić zaklęcia istniejące tylko na potrzeby fabuły. **Rzucane zaklęcia nie mogą się na siebie nakładać.** (np. Zaczarować dwa razy tym samym zaklęciem tego samego celu, by podwoić jego efekt.)

Poziom Mocy i Sakiewka Mistyka

Poziom zaawansowania Mistyków zależy głównie od tego jak dużą mocą Wiatru Magi potrafią władać. Wyróżniamy 4 stopnie wtajemniczenia w tajemne arkana:

1. Nowicjusz (5)
2. Mistyk (10)
3. Mistrz (15)
4. Arcymistrz (20)

Każdy poziom reprezentuje ilość maksymalnie magazynowanej mocy (podane w nawiasach powyżej). **Każdy Mistyk ma obowiązek posiadać Sakiewkę Mistyka.** Będzie w niej przetrzymywał Kryształki reprezentujące jego możliwości władania Wiatrami Magii. **Za każdy Poziom Mocy Mistycy dostają po 5 Niebieskich Kryształów.**

Gdy czar będzie wymagał skorzystania z Sakiewki Mistyka, gracz będzie musiał z Sakiewki wyciągnąć odpowiednią ilość Niebieskich Kryształków (patrz wymagania danego zaklęcia) zaklęcie może zostać rzucone i zastosować je w scenie, gdy jednak Mistyk nie spełni wymaganego Poziomu Mocy nie jest zdolny do wykonania czaru. Zużyte kryształki należy schować, by przy odzyskiwaniu mocy umieścić je z powrotem w Sakiewce Mistyka. **Ilość kryształków w sakiewce musi zgadzać się z poziomem mocy Mistyka.**

Wyczerpanie Mocy

Wyczerpanie Mocy to stan, który następuje, gdy Mistyk zużywa swój ostatni dostępny kryształek mocy, sięgając granic swoich możliwości. Gdy Mistyk rzuci zaklęcie, wykorzystując ostatni kryształek ze swojej Sakiewki Mistyka, natychmiast wpada w stan Złamanego Morale. Dodatkowo Mistyk odczuwa osłabienie, które może się manifestować jako chwilowe ośpienie, zawroty głowy lub utrata koncentracji, co wpływa na jego zdolność do dalszego działania na polu walki. Efekt Wyczerpania Mocy trwa do momentu, aż Mistyk odzyska przynajmniej jeden Kryształek Mocy, co może nastąpić Przywracania Mocy, opisany poniżej. Mistyk znajdujący się w stanie Wyczerpania Mocy powinien unikać dalszego używania magii, gdyż każda kolejna próba rzucenia zaklęcia bez odpowiedniego przygotowania może prowadzić do poważniejszych konsekwencji, takich jak trwałe uszkodzenie psychiki lub ciała.

Przywracanie Mocy

Aby odzyskać zużyte Kryształki i przywrócić swoją moc, Mistyk musi przeprowadzić Rytuał Odnowienia w specjalnym miejscu mocy lub w obozie. Po pomyślnym zakończeniu rytuału Mistyk odzyskuje wszystkie swoje Niebieskie Kryształki, które powinny zostać umieszczone z powrotem w Sakiewce Mistyka, aby mógł ponownie korzystać z pełni swojej mocy. W przypadku nieukończenia rytuału Mistyk odzyskuje tylko połowę swojej mocy.

Cudkamienie

Cudkamienie to potężne artefakty, które działają jako joker w magii. Umożliwiają one rzucenie jednego zaklęcia bez konieczności wykonywania własnej Mocy. Pamiętaj, że każde użycie Cudkamienia zużywa jego moc na zawsze, więc używaj go mądrze i strategicznie, aby odwrócić los na swoją korzyść!

- Zwykły żołnierz lub cywil = 1 kadzidło
- Podoficer lub specjalista, funkcyjny = 2 kadzidła
- Dowódca grupy lub Mistyk = Wszystkie potrzebne w rytuale kadzidła



Przeprowadzanie rytuałów

W większości przypadków mamy do czynienia z magią intencjonalną nazywaną rytualną. Najczęściej rytuały wykorzystuje się w poszukiwaniu wizji w miejscach mocy, lecz niekiedy postać może wejść w posiadanie potężnego rytuału magicznego pozwalającego na dokonanie niesamowitych rzeczy. Rytuały mogą przyjąć różną formę: od krwawych ofiar po nabożeństwa. Zostawiamy pełną dowolność w sposobach odgrywania, mimo to oczekujemy najwyższej jakości przedstawienia aktów magii.

Dla ułatwienia mechaniki rytuały dzielimy na 3 poziomy, różniące się wymaganiami.

Pierwszym z nich jest ile Kadzidla (Magiczne Komponenty) potrzeba zużyć w trakcie rytuału. Kadzidło może zostać zastąpione w niektórych przypadkach Krwawą Ofiarą (patrz niżej)

Drugim jest liczba osób potrzebnych do odbycia rytuału. Zawsze wymagany jest mistyk a ponadto często potrzebnych jest kilka dodatkowych osób, aby ułatwić przepływ wiatru magii.

Rytuał poziomy 1

Komponenty: Wypalenie jednego Kadzidelka.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk.

Rytuał poziomy 2

Komponenty: Wypalenie dwóch Kadzidełek.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk + 5 dodatkowych postaci

Rytuał poziomy 3

Komponenty: Wypalenie trzech Kadzidel.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk prowadzący (posada Rytuał) + jeden Mistyk wspierający (dowolna dziedzina magii) + 10 innych osób

UWAGA: Pamiętajcie, że przejmowanie kapliczek jest rytuałem poziomu pierwszego, więc wymaga kadzidla (lub Krwawej Ofiary)!

Krwawe Ofiary

Magowie, którzy są wystarczająco dzicy, bezwzględni, lub też podążają ścieżką czarnej magii mogą posługiwać się Krwawymi Ofiarami zamiast magicznymi kadzidłami, aby osiągnąć swój cel w magii rytualnej. Ofiary takie zastępują, lub wspomagają użycie kadzidel w czasie rytuału. Śmierć postaci Ofiary musi przebiec **zgodnie z zasadami Śmierci opisaną w Podręczniku Gracza**. Ich moc zależy od życiowego doświadczenia składanej w ofierze osoby, aby ująć to w jak najprostsze ramy, na potrzeby larpa zakładamy, że:

- Zwykły żołnierz lub cywil = 1 kadzidło
- Podoficer lub specjalista, funkcyjny = 2 kadzidla
- Dowódca grupy lub Mistyk = Wszystkie potrzebne w rytuale kadzidla

Magia Prosta

Każdy Mistyk, niezależnie od poziomu zaawansowania, poznał podstawy rzucania prostych zaklęć, które może wykorzystywać podczas gry. To magia, która nie wymaga Magicznych Komponentów, jednak wymaga fizycznych rekwizytów i Sakiewek Mistyka.

Magiczny pocisk

Opis: Z ręki adepta wylatuje magiczny pocisk, który precyzyjnie trafia w przeciwnika, raniąc go na poziomie morale. Zaklęcie to jest skuteczne i trudne do zablokowania, stanowiąc groźną broń w rękach doświadczonego maga.

Wymagania: 1 Niebieski Kryształek

Propozycja prezentacji: Specjalnie wykonana, charakterystyczna rzutka symulująca pocisk, np. lekki, miękki przedmiot z wyraźnym oznaczeniem magicznym (np. runy), który może być bezpiecznie rzucony w kierunku przeciwników.

Effekt i czas trwania: Mag rzuca rzutką, która zadaje 1 Punkt Morale i omija pancerz. Effekt jest natychmiastowy. Tarcze chronią przed Magicznymi pociskami.

Magiczne światło

Opis: Zaklęcie tworzy intensywne, magiczne światło, które oświetla otoczenie, rozpraszając ciemność i ujawniając ukryte szczegóły.

Wymagania: 1 Niebieski Kryształek

Propozycja prezentacji: Zaklęcie może być przedstawione za pomocą bardzo jasnego LED-owego światła umieszczonego w dłoni, latarki o dużej mocy lub potężnej flary. Światło musi być wyraźnie jasne.

Effekt i czas trwania: Zaklęcie natychmiastowo rozświetla otoczenie i działa przez 10 minut lub do momentu wyłączenia przez maga. Czar nie dotyczy światła użytkowego, niezbędnego do zachowania bezpieczeństwa po zmroku.

Rytuał Odnowienia

Opis: Rytuał Odnowienia to mistyczny proces, podczas którego Mistyk odzyskuje zużyte Kryształki z Sakiewki Mistyka i przywraca swoją pełną moc Wiatru Magii. Jest to czas, w którym Mistyk na nowo łączy się z esencją magii, regenerując swoje zasoby energetyczne.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, Miejsce mocy lub odpowiednie miejsce w obozie

Propozycja prezentacji: Mistyk siada w pozycji medytacyjnej, otoczony symbolami swojej dziedziny magii. Skupia się, wyciszając umysł, po czym zaczyna recytować pradawne inkantacje, powoli unosząc Kryształki przed sobą. Przez całą długość rytuału Mistyk wizualizuje przepływ mocy, jakby czerpiąc energię z otaczającego świata i kierując ją do swojej Sakiewki Mistyka.

Effekt i czas trwania: Po zakończeniu rytuału Mistyk odzyskuje wszystkie zużyte Kryształki. W przypadku przerwania rytuału Mistyk odzyskuje jedynie połowę swojej mocy (zaokrągloną w dół).

Magia Zaawansowana

Każdy czarodziej ma dostęp do jednej dziedziny Wiatrów Magii, zgodnie z jego specjalizacją. Wyjątki od tej zasady mogą być określone przez inne reguły lub zasady gry.

AQSHY, Czerwony Wiatr - Ogień

Ognista korona

Opis: Zaklęcie pozwala czarodziejowi obdarzyć wybrany cel (może to być on sam lub jego towarzysz) pełną odpornością na wszelkie formy ognia. Niezależnie od źródła płomienia, cel nie zostanie uszkodzony ani oparzony.

Wymagania: 2 Niebieskie Kryształki

Propozycja prezentacji: Odwołując się do mocy swego Wiatru Magii czarodziej okadza cel zaklęcia kadzidłem (nie zasobem magicznym) lub posypuje głowę popiołem.

Efekt i czas trwania: Cel zyskuje natychmiastową odporność na ogień. Zaklęcie działa przez całą jedną scenę, zapewniając ochronę przed ogniem niezależnie od jego intensywności.

Całun ognia

Opis: Magistrowie Aqshy, znani z panowania nad płomieniami, posiadają zdolność nie tylko do wznecania ognia, ale również do ochrony przed jego niszczycielskim działaniem. Poprzez rytuał, mag potrafi związać Wiatry Aqshy i otoczyć swój oddział ochronnym całunem ognia, chroniąc ich przed jego wpływem.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja prezentacji: Odwołując się do mocy swego Wiatru Magii, czarodziej okadza cel zaklęcia świecą dymną, tworząc mistyczną osłonę.

Efekt i czas trwania: Ochrona przed ogniem dla całej grupy (5 osób); efekt działa natychmiast i trwa przez 1 scenę.

Inferno

Opis: Przywołując wiatr Aqshy czarodziej pali swoich wrogów falą płomieni.

Wymagania: 3 Niebieskich Kryształków

Propozycja prezentacji: Odwołując się do mocy swego Wiatru Magii czarodziej kieruje na wroga dym ze świecy dymnej trzymanej w ręku lub będącej częścią jego ekwipunku. **Pamiętajcie o obowiązku zachowania bezpiecznej odległości od graczy i zachowania szczególnego bezpieczeństwa.**

Efekt i czas trwania: W czasie wypalania świecy dymnej, Osoby w dymie natychmiast tracą jeden Punkt Morale bez względu na posiadaną broń i muszą uciekać od źródła ognia. Jeżeli z jakiegoś powodu pozostają w ogniu, tracą kolejny Punkt Morale za każde trzy sekundy przebywania w nim. Osoby wyposażone w tarczę i odgrywające zasłanianie się nią przed źródłem ognia nie tracą pierwszego Punktu Morale, o ile wycofują się poza zasięg płomieni. W przeciwnym razie traktowane są jak nie posiadające tarczy i ponoszą wszystkie konsekwencje ataku ogniem. **Ogień rani też sojuszników, ale nie czarodzieja.**

Bariera Ognia

Opis: Czarodziej spleta wiatry Aqshy, by stworzyć ścianę niszczycielskiej pożogi.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu 1 Niebieski Kryształek

Propozycja prezentacji: Odwołując się do mocy swego Wiatru Magii czarodziej ustawia linię bądź wielokąt ze świec dymnych. Świece mają być dokładnie ustawione i zabezpieczone zawczasu. **Pamiętajcie o obowiązku zachowania bezpiecznej odległości od graczy i zachowania szczególnego bezpieczeństwa.**

Efekt i czas trwania: Osoby w dymie natychmiast tracą jeden Punkt Morale bez względu na posiadaną broń i muszą uciekać od źródła ognia. Jeżeli z jakiegoś powodu pozostają w ogniu, tracą kolejny Punkt Morale za każde trzy sekundy przebywania w nim. Oślanianie się tarczą nie chroni przed obrażeniami od bariery. Bariera trwa do czasu wypalenia się świecy dymnej.

HYSH, Biały Wiatr - Światło

Jasność umysłu

Opis: Jasność Umysłu to zaklęcie, które chroni przed efektami psychologicznymi takimi jak strach czy hipnoza. Może być rzucone na siebie lub na jednego sojusznika, dając mu odporność na wpływy, które mogą osłabić jego wolę lub zmysły.

Wymagania: 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Czarodziej wykonuje ruchy rąk, które przypominają oczyszczanie umysłu, może używać rekwizytów takich jak świecące kamienie czy migoczące światła, aby symbolizować mentalne oczyszczenie i ochronę. Efekt świetlny w postaci migoczącego światła lub delikatnej aureoli wokół osoby chronionej może pomóc wizualizować działanie zaklęcia.

Efekt i Czas Trwania: Cel zaklęcia zostaje uodporniony na efekty psychologiczne takie jak strach, hipnoza, czy inne podobne zaklęcia. Efekt utrzymuje się przez czas trwania jednej sceny lub kilka minut, w zależności od specyfiki gry.

Ochrona Pha

Opis: Ochrona Pha tworzy strefę, która blokuje dostęp nieumarłym, demonów i różnym duchom leśnym. Osoby te, jeśli wejdą na ten obszar, są natychmiastowo eliminowane.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Czarodziej rysuje symbole ochrony lub runy na ziemi, lub w powietrzu, używając świetlnych rekwizytów, aby oznaczyć granice ochrony w postaci kręgu. Tworzenie symbolicznych barier świetlnych lub zakreślonych kręgów (talk, mąka, itp.), aby zobrazować ochronę.

Efekt i Czas Trwania: Obszar staje się niedostępny dla nieumarłych, demonów oraz duchów leśnych, które są eliminowane natychmiast po przekroczeniu granic strefy. Efekt trwa przez czas trwania jednej sceny lub kilka minut.

Migotliwa Tarcza

Opis: Migotliwa Tarcza chroni oddział przed atakami strzeleckimi, w tym zarówno magicznymi, jak i palnymi, na czas jednej szarży. To zaklęcie sprawia, że oddział staje się odporny na strzały, ale nie obejmuje bomb ani artylerii.

Wymagania: 3 Niebieskich Kryształków

Propozycja Prezentacji: Czarodziej kroczy w pierwszym szeregu oddziału, trzymając przed sobą źródło światła (np. białą flarę lub świetlną kulę), co symbolizuje migotliwą tarczę, która chroni cały oddział. Jasne, migoczące światło lub efekty świetlne mogą podkreślić ochronę przed atakami strzeleckimi.

Efekt i Czas Trwania: Oddział (do 5 osób) jest odporny na wszelkie ataki strzeleckie (palne, magiczne) przez czas trwania szarży. Efekt utrzymuje się przez czas trwania jednej szarży lub kilka minut.



Błogosławieństwo Hysh

Opis: Błogosławieństwo Hysh przyzywa Wiatry Magii, zwiększając morale sojusznicznych jednostek. To zaklęcie ma na celu przywrócenie punktów morale grupie sojuszników, poprawiając ich wydajność i determinację.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Czarodziej wygłasza mowę lub odprawia rytuał, używając symboli, rekwizytów lub elementów teatralnych związanych z Hysh. Może również używać efektów świetlnych i dźwiękowych, aby wzmacniać wrażenie błogosławieństwa. Użycie jasnych, złotych lub białych świateł oraz inspirujących, pozytywnych dźwięków dla wzmocnienia efektu.

Efekt i Czas Trwania: Zaklęcie przywraca 2 Punkty Morale grupie sojuszników (do 5 osób). Efekt utrzymuje się do końca jednej sceny lub wyprawy.

SHYISH, Fioletowy Wiatr - Śmierć

To nie twój czas

Opis: Zaklęcie to pozwala natychmiast przywrócić do walki jednego sojusznika, który utracił całe morale. Sojusznik wraca z jednym punktem morale, gotowy do kontynuowania starcia.

Wymagania: 3 Niebieskich Kryształków

Propozycja prezentacji: Z uniesionymi rękami wypowiada słowa zaklęcia w prawnym języku. Rany sojusznika zaczynają się powoli goić, a jego oczy odzyskują blask, sygnalizując powrót do życia.

Efekt i czas trwania: Jeden wybrany sojusznik natychmiast powraca do walki z jednym punktem morale. Efekt jest natychmiastowy i jednorazowy. Sojusznik zyskuje możliwość kontynuowania działań w tej samej scenie z jednym Punktem Morale.

Oblicze śmierci

Opis: Zaklęcie to zmienia wygląd Mistyka w upiorną postać, która wzbudza strach u przeciwników. Cel zaklęcia staje się nieczuły na strach, choć nadal może być podatny na inne efekty psychologiczne.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 4 Niebieskich Kryształków

Propozycja prezentacji: Mistyka unosi dłonie, wypowiadając inkantacje w języku cieni. Do prezentacji proponujemy stosować petardy hukowe, stosowanie szybkiej charakterystyki jak maski, migoczące na fioletowo światła lub fioletowych flar.

Efekt i czas trwania: Cel zaklęcia przyjmuje upiorny wygląd, wzbudza strach u wrogów i staje się odporny na efekt strachu. Nie jest jednak odporny na inne efekty psychologiczne. Zaklęcie trwa przez całą scenę, w której zostało rzucone. Po zakończeniu sceny, wygląd celu wraca do normy, a efekty zaklęcia ustępują.

Wyssanie życia

Opis: Czarodziej, dotykając swoją dłoń do ciała ofiary, wysysa z niej siły życiowe, wywołując w niej uczucie przerażenia i zmuszając ją do cofnięcia się. Ofiara traci morale, a sam akt dotknięcia działa jako potężny bodziec psychologiczny, wywołując panikę.

Wymagania: 2 Niebieskie Kryształy

Propozycja prezentacji: Czarodziej używając fioletowego światła LED, nadając jej złowieszczy wygląd. Następnie zbliża się do celu, wypowiadając słowa zaklęcia. W momencie dotknięcia ofiary tworzy wokół dłoni mistyczną poświatę, która symbolizuje wyciąganie sił życiowych z ciała celu. Całość inscenizacji może być dodatkowo wzmocniona przyciemnieniem oświetlenia lub odgłosami przypominającymi syk, lub echo.

Efekt i czas trwania: Każde 5 sekund kontaktu czarodzieja z ofiarą odbiera jej 1 Punkt Morale, jednocześnie wzbudzając w niej przerażenie, które może zmusić ją do cofnięcia się. Czarodziej może kontynuować efekt, dopóki trwa fizyczny kontakt z ofiarą. Efekt trwa przez cały czas dotykania celu. W momencie przerwania kontaktu, działanie zaklęcia ustaje.

Rozmowa ze zmarłymi

Opis: Czarodziej uzyskuje możliwość kontaktu ze zmarłymi duchami, zyskując wizję z ich świata lub umożliwiając MG odpowiedzenie na 7 pytań skierowanych do zmarłego. Jest to potężny i tajemniczy rytuał, pozwalający na uzyskanie informacji, które mogą być kluczowe dla dalszego rozwoju fabuły.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Rytuał rozpoczyna się od przygotowania kręgu, w którego centrum umieszczane ciało zmarłego. W momencie nawiązania kontaktu ze zmarłym czarodziej wpada w trans.

Efekt i Czas Trwania: MG odpowiada na 7 pytań, które czarodziej może zadać zmarłemu. Odpowiedzi mogą przybrać formę wizji, szeptów lub krótkich odpowiedzi bezpośrednio do umysłu czarodzieja. Rytuał trwa tyle, ile potrzebne jest na zadanie 7 pytań i otrzymanie odpowiedzi, zazwyczaj nie dłużej niż jedną scenę. Po zakończeniu rytuału kontakt ze zmarłym zostaje zerwany, a czarodziej powraca do świadomości.



ULGU, Szary Wiatr - Cień

Całun niewidzialności

Opis: Czarodziej może rzucić zaklęcie na samego siebie, stając się niewidzialnym dla otoczenia. W tym stanie może poruszać się po terenie gry, pozostając niezauważonym. Zaklęcie jednak uniemożliwia jakiejkolwiek interakcje z postaciami, przedmiotami lub scenami. W momencie podjęcia interakcji efekt niewidzialności natychmiast zanika, przywracając czarodzieja do widocznego stanu.

Wymagania: 2 Niebieskich Kryształków

Propozycja Prezentacji: Czarodziej rozpoczyna zaklęcie, cicho wypowiadając inkantację, której słowa są niemal niesłyszalne dla otoczenia. Na zakończenie zaklęcia, mag skrzyżowuje dłonie na piersi, wykonując gest **Aktywnej Pauzy**, symbolizując tym samym przejście w stan niewidzialności. Ten gest jest również sygnałem dla innych uczestników gry, że postać jest obecnie niewidzialna i nie powinna być brana pod uwagę w interakcjach.

Efekt i Czas Trwania: Czarodziej staje się niewidzialny, co oznacza, że nie może być widziany przez innych uczestników gry. Niewidzialność kończy się w momencie podjęcia jakiejkolwiek interakcji z innymi postaciami, przedmiotami lub scenami. Do końca bieżącej sceny, z zastrzeżeniem, że eksploracja całego terenu gry nie jest traktowana jako jedna scena. Czarodziej musi zakończyć zaklęcie przed rozpoczęciem nowej sceny lub po wyjściu z niewidzialności. **Czarodziej przez cały czas trwania zaklęcia musi mieć puste dłonie, wszelkie próby kradzieży przy pomocy tego zaklęcia są zabronione.**

Zasłona cienia

Opis: Mag rzuca zaklęcie, które tworzy ochronną barierę z cienia, otaczając siebie oraz grupę sojuszników (do 5 osób). Dzięki tej zasłonie, wszyscy objęci zaklęciem stają się odporni na bronie strzeleckie, w tym na broń palną i zaklęcia ofensywne o charakterze pocisków. Efekt ten nie chroni jednak przed wybuchami bomb czy ostrzałem artyleryjskim lub dymem symbolizującym ogień. Aby efekt był skuteczny, sojusznicy muszą pozostać w bliskiej odległości od maga, nie oddalając się na więcej niż 5 metrów.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag cicho wypowiada tajemniczą inkantację, a po jej zakończeniu unosi ręce w górę, symbolicznie obejmując ochroną siebie i swoich towarzyszy. W tym stanie porusza się z rękami uniesionymi, co sygnalizuje aktywne działanie Zasłony Cienia. Grupa powinna poruszać się razem, utrzymując wspólną odległość, aby efekt zaklęcia był w pełni skuteczny.

Efekt i Czas Trwania: Cała grupa (do 5 osób), objęta zaklęciem, staje się odporna na bronie strzeleckie, w tym na broń palną i magiczne pociski. Efekt nie chroni przed bombami ani ostrzałem artyleryjskim lub dymem symbolizującym ogień. Towarzysze muszą pozostawać w promieniu 5 metrów od maga, aby zachować ochronę. Do końca bieżącej sceny lub do momentu, w którym którykolwiek z sojuszników opuści obszar działania zaklęcia (tj. oddali się na więcej niż 5 metrów od maga).

Iluzja śmierci

Opis: Mag potrafi oszukać swoich wrogów i zmylić ich co do własnego stanu, stosując iluzję śmierci. Zaklęcie to może być użyte tuż po tym, jak mag miałby otrzymać stan Złamanego Morale w wyniku ataku. Dzięki Iluzji Śmierci, czarodziej ignoruje ostatni otrzymany cios oraz wszelką stratę Morale, jaką by ten cios spowodował.

Wymagania: 4 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Gracz pozoruje własną śmierć, upadając na ziemię i pozostając w bezruchu, tak jakby faktycznie stracił przytomność lub życie. W tym stanie mag pozostaje do momentu rzucenia zaklęcia. Po jego aktywacji mag powoli "ożywa", zdradzając tym samym iluzoryczny charakter swojej śmierci.

Efekt i Czas Trwania: Gracz unika stanu Złamanego Morale związanego z ostatnim ciosem, który miał go dotknąć. Zamiast tego, pozostaje w stanie symulacji śmierci, co może zmylić przeciwników. Przez resztę sceny mag pozostaje w stanie Złamania Morale, ale pod koniec sceny może zakończyć Iluzję Śmierci i wrócić do 1 Punktu Morale, gotowy do dalszej gry. **Iluzja śmierci nie chroni przed śmiercią z powodu wyczerpania mocy.** Do końca bieżącej sceny.

Kamuflaż

Opis: Mistrzowie Ulgu, znawcy sztuki iluzji i cieni, potrafią sprawić, że całe oddziały znikają z oczu przeciwników, pozostając niezauważone. Dzięki temu potrafią przemieszczać się lub ukrywać w taki sposób, że stają się praktycznie niewidzialni dla wrogów.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja prezentacji: Czarodziej prowadzący rytuał instruuje członków oddziału, aby skrzyżowali ręce na piersi. W tym stanie oddział wchodzi w Aktywną Pauzę.

Efekt i czas trwania: Dopóki wszyscy członkowie grupy (do 5 graczy) utrzymują skrzyżowane ręce na piersi wraz z czarodziejem, oddział pozostaje w stanie Aktywnej Pauzy, co oznacza, że jest niewidoczny dla przeciwników i nie może być zaatakowany. Jakakolwiek zmiana pozycji, ruch, czy próba ataku przez członków oddziału kończy działanie zaklęcia, a oddział staje się ponownie widoczny.

GHYRAN, Zielony Wiatr - Życie

Uzdrowienie

Opis: Rzucając ten czar na siebie lub inną osobę, czarodziej przywraca jej animusz oraz utracone siły życiowe, pomagając jej wrócić do pełni zdrowia.

Wymagania: 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag powinien nawiązać fizyczny kontakt z celem zaklęcia (dotyk na ramieniu, głowie itp.), zamykając oczy i wypowiadając szeptem krótką inkantację o uzdrowieniu. W celu wizualizacji efektu można użyć światełek LED lub mgiełki, by podkreślić magiczny charakter uzdrowienia.

Efekt i Czas Trwania: Może być rzucone na jednego towarzysza lub samego siebie. Cel odzyskuje 2 utracone Punkty Morale. Natychmiastowy.

Dar życia

Opis: Mag korzysta z mocy, by dodać oddziałowi sił na jeszcze jeden szturm, pozwalając im na dalszą walkę mimo zmęczenia i odniesionych ran.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag staje na czele oddziału, podnosząc ręce w geście błogosławieństwa. W tym momencie może użyć efektów świetlnych, np. zielone światła LED, symbolizujące życie i odnowę. Mag wygłasza krótką przemowę pełną inspiracji, podkreślając jedność i siłę oddziału.

Efekt i Czas Trwania: Pozwala natychmiast wrócić do walki całemu oddziałowi z jednym punktem morale.

Aura Uzdrowienia

Opis: Moc Wiatrów Magii ożywia ducha bojowego i przywraca siły wszystkim członkom oddziału, umożliwiając im dalszą walkę z pełnym zaangażowaniem.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag siada na ziemi lub klęczy, skupiając energię w swoim centrum, a następnie wypowiada długą inkantację, podczas której inni gracze mogą odczuwać "napływ" energii (np. przez ułożenie rąk na klatce piersiowej i głęboki oddech). Można użyć dymu lub mgiełki, aby zademonstrować, jak lecznicza moc rozchodzi się po całym oddziale.

Efekt i Czas Trwania: Przywraca 2 Punkty Morale całemu oddziałowi. Natychmiastowy.

Oczyszczenie

Opis: Siła natury przenika przez region, oczyszczając go z chorób, plugastwa i wszelkich skażeń, przywracając harmonię i równowagę.

Wymagania: Rytuał 3 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag przygotowuje miejsce rytuału, otaczając się symbolami natury (np. gałęzie, liście, kamienie). Podczas rytuału może używać kadzideł lub zapachowych świec, które symbolizują oczyszczanie. Mag wypowiada długą, skomplikowaną inkantację, którą kończy symbolicznym "oczyszczeniem" przestrzeni wokół siebie, np. machnięciem dłońmi lub rozsypaniem ziół.

Efekt i Czas Trwania: Oczyszcza cały obszar rytuału z plugastwa. Do końca bieżącej sceny lub do pełnego oczyszczenia regionu.

GHUR, Brązowy Wiatr - Bursztyn

Zdrowie Bestii

Opis: Rzucając ten czar na siebie lub na innego towarzysza, cel otrzymuje dodatkowy punkt morale, co zwiększa jego zdolności bojowe i determinację.

Wymagania: 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag może symbolicznie „wzmocnić” cel, kładąc ręce na jego ramionach lub głowie i wypowiadając krótką inkantację. Można także użyć żółtego światła LED lub migoczącej mgiełki dla podkreślenia magicznego efektu uzdrowienia i wzmocnienia.

Efekt i Czas Trwania: Cel otrzymuje 1 dodatkowy tymczasowy Punkt Morale do końca sceny. Nie można nałożyć szalu na gracza ze Złamanymi Morale. Natychmiastowy.

Zmiana w kruka

Opis: Mag zmienia siebie w kruka, zyskując możliwość poruszania się niewidocznie. Nie może jednak wchodzić w interakcje z innymi postaciami, przedmiotami ani scenami. Czar przestaje działać w momencie jakiegokolwiek interakcji.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu lub zaklęcie 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag skrzyżowuje dłonie na piersi, wykonując gest Aktywnej Pauzy, symbolizując tym samym przejście w stan niewidzialności. Ten gest jest również sygnałem dla innych uczestników gry, że postać jest obecnie niewidzialna i nie powinna być brana pod uwagę w interakcjach.

Efekt i Czas Trwania: Mag staje się niewidoczny i może poruszać się po terenie gry, ale nie może wchodzić w interakcje z innymi postaciami ani przedmiotami. Czar przestaje działać w momencie jakiegokolwiek interakcji. Do końca sceny lub do pierwszej interakcji.

Wytrzymałość Bestii

Opis: Mag zwiększa wytrzymałość oddziału na czas jednej wyprawy, przyznając dodatkowy punkt morale wszystkim członkom (do maksymalnie 3 punkty).

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag powinien przeprowadzić rytuał na środku oddziału, używając symbolicznych gestów, takich jak szerokie rozłożenie rąk lub ułożenie ich na grupie osób. Można również używać elementów związanych z wytrzymałością, takich jak mocne światło lub efekty dźwiękowe przypominające odgłosy natury.

Efekt i Czas Trwania: Oddział otrzymuje dodatkowy punkt morale (do maksymalnie 3). Na czas jednej wyprawy.

Szał

Opis: Zaklęcie wprowadza postać w bojowy szal, co zwiększa jej odporność na ciosy oraz sprawia, że trudniej jest jej przestrzegać rozkazów.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag może pozorować szal bojowy przez energiczne ruchy, krzyki lub wściekłe gesty. Można także wykorzystać żółte światła LED, aby podkreślić dzikość i intensywność stanu szalu.

Efekt i Czas Trwania: Mag odprawia rytuał wzmacniając jednego towarzysza. Postać odgrywa bojowy szal i zawiesza efekty utraty morale z jednego ciosu. Po zakończeniu sceny (walki) postać ponosi pełny koszt utraty morale. Do końca sceny (walki).

Dzika postać wissana

Opis: Mag lub wybrany sojusznik **nie może korzystać z pancerza**, broni strzeleckich ani magicznych efektów. Zyskuje jednak 2 dodatkowe punkty morale, co może zwiększyć jego agresywność i wytrzymałość.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 4 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Gracz powinien przyjąć dziki, bestialski sposób zachowania, na przykład poruszając się jak dzikie zwierzę, wydając dzikie dźwięki lub naśladować zachowania barbarzyńcy. Można też używać efektów takich jak dym czy światła LED dla podkreślenia intensywności dzikości i szalu. Dodatkowo może wymalować ciało widocznymi wojennymi tatuażami.

Efekt i Czas Trwania: Gracz nie może korzystać z pancerza, broni strzeleckich ani magicznych efektów, ale otrzymuje 2 dodatkowe punkty morale. Jedna scena.



CHAMON, Żółty Wiatr - Metal

Najtwardszy Metal

Opis: Mag nasycy pancerz wiatrem Chamon, czyniąc go bardziej wytrzymałym.

Wymagania: 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag może symbolicznie przeprowadzić rytuał przez „dotknięcie” pancerza i wywołanie wokół niego lekkiego błysku żółtego światła LED. Ruchy rąk mogą naśladować wypełnianie pancerza energią, co może być wspomagane dźwiękiem delikatnego brzęku lub wiatru.

Effekt i Czas Trwania: Metalowy pancerz sojusznika zyskuje zwiększony o 1 limit ciosów, przed którymi może uchronić. Do czasu powrotu do obozu.

Mała Kuźnia Chamon

Opis: Mag nasycy pancerze sojuszników wiatrem Chamon, czyniąc je bardziej wytrzymałymi.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 3 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Mag może przeprowadzić rytuał w otoczeniu grupy sojuszników, używając symbolicznych gestów, takich jak szerokie ruchy rąk, które mogą być podkreślone żółtym światłkami lub migoczącą mgiełką. Można także używać dźwięków przypominających młot kowalski dla lepszego efektu.

Effekt i Czas Trwania: Metalowe pancerze sojuszników (do 5 osób) mają zwiększony o 1 limit ciosów, przed którymi mogą uchronić. Do czasu powrotu do obozu.

Naprawa polowa

Opis: Mag, korzystając z władzy nad wiatrem Chamon, przywraca funkcjonalność uszkodzonym pancerzom poprzez dotyk.

Wymagania: 2 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Mag wykonuje gesty, jakby „wytwarzał” naprawę, przesuając dłońmi po powierzchni pancerza, symbolizując naprawianie i kształtowanie metalu. Można użyć małego narzędzia lub symbolicznej liny, aby oddać proces „przesuwania” metalu i naprawiania.

Effekt i Czas Trwania: Naprawia pancerz jednego sojusznika, przywracając jego pełną funkcjonalność. Naprawa trwa jedną minutę.

Wielka Kuźnia Chamon

Opis: Czar ten czasowo transmutuje pancerze, czyniąc stal bardziej elastyczną i odporną na uszkodzenia, tworząc zbroje o wytrzymałości, o której ludzcy kowale mogą tylko pomarzyć.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 5 Niebieskich Kryształków

Propozycja Prezentacji: Mag może wykonać bardziej skomplikowany rytuał, używając szerokich, rytmicznych gestów i może użyć efektów takich jak intensywne żółte światło LED lub dym dla podkreślenia intensywności przemiany. Dźwięki przypominające dźwięki kuźni i wzmocnione efekty wizualne mogą wzbogacić prezentację.

Effekt i Czas Trwania: Metalowe pancerze sojuszników (do 5 osób) mają zwiększony o 2 limit ciosów, przed którymi mogą uchronić. Do czasu powrotu do obozu.

AZYR, Niebieski Wiatr - Niebios

Szczęśliwy traf

Opis: Czarodziej przewiduje najbliższą przyszłość jednej osoby, co pozwala jej uniknąć drobnego zagrożenia.

Wymagania: 1 Niebieskich Kryształków

Propozycja Prezentacji: Mag może użyć gestów i symbolicznych ruchów, jakby dostrzegał coś niewidocznego dla innych. Dodatkowo może odwołać się do wizualnych efektów, takich jak delikatne błyski niebieskiego światła LED, które ilustrują moment przewidywania i ochrony. Można także używać małych dźwięków, które sugerują działanie magicznego zaklęcia, np. subtelne dźwięki „odbicia” lub „zatrzymania”.

Effekt i Czas Trwania: Przez najbliższe 5 minut osoba poddana temu zaklęciu może uniknąć straty 1 Punktu Morale (ale nie Punktu Pancerza), o ile ta strata nie spowodowałaby u niej Złamanego Morale.

Omen

Opis: Mistrzowie Azyr potrafią wyczytać prawdę z gwiazd i, po krótkiej kontemplacji oraz obserwacji niebios, otrzymują natychmiastowo wizję w miejscu mocy.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, Obecność MG, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Mag może przygotować specjalne miejsce rytualne, w którym na przykład rozkłada mapę nieba lub specjalne symboliczne przedmioty. Ruchy rąk mogą naśladować śledzenie gwiazd, a specjalne światła LED mogą ilustrować „wyświetlanie” wizji. Mag, podczas rytuału, może również używać symbolicznych gestów kontemplacji, takich jak zakrycie oczu i intensywne skupienie.

Effekt i Czas Trwania: Rytuał przewiduje fragment możliwej przyszłości, który może dostarczyć wskazówek lub informacji o nadchodzących wydarzeniach. Jednorazowe przewidzenie przyszłości; czas trwania wizji zależy od MG.

Trzecie proroctwo Amul

Opis: Czarodziej przewiduje swoją przyszłość, co pozwala mu uniknąć nawet śmiertelnego zagrożenia.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 4 Niebieskich Kryształków

Propozycja Prezentacji: Mag wykonuje poważny rytuał, który może obejmować intensywne wizualizacje, takie jak projekcje świetlne w odcieniach niebieskiego lub użycie specjalnych rekwizytów. Czarodziej może również używać symbolicznych gestów, takich jak zamknięcie oczu i „wyciąganie” wizji z przestrzeni, oraz stosować dźwięki przypominające pulsowanie lub echa.

Effekt i Czas Trwania: Przez najbliższą godzinę czarodziej jednorazowo ignoruje utratę Morale będącą skutkiem jednego, dowolnego efektu (ciosu, strzału, zaklęcia itp.), nawet jeśli efekt spowodowałby natychmiastowe Złamanie Morale.

Nekromancja

Nekromanci mogą korzystać z dwóch zaklęć Fioletowego Wiatru:

- Wyssanie życia
- Rozmowa ze Zmarłymi (jako Rytuał 1 Poziomu)

oraz dwóch zaklęć magii Nekromancji:

Stworzenie nieumarłego

Opis: To prosty czar, który polega na związaniu duszy poległego żołnierza z jego jeszcze ciepłym ciałem. Czarodziej wskrzesza martwe ciało, by służyło mu w walce jako nieumarły wojownik.

Wymagania: Tylko Nekromanci, 2 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Mag może używać teatralnych gestów związanych ze wskrzeszaniem, takich jak unoszenie rąk ku górze i składające się z nich gesty przypominające przywoływanie duszy. Można także użyć migających świateł LED w odcieniach szarości lub zieleni, aby podkreślić „odrodzenie” ciała. Do prezentacji można również używać odgłosów przypominających zamarłe krzyki lub stękania.

Effekt i Czas Trwania: Po odegraniu adekwatnej sceny, Nekromanta wskrzesza 1 zombie (może to być martwi sojusznik lub przeciwnik – wracają do swoich stron po zakończeniu walki). Nieumarli posiadają uszkodzone pancerze i ilość Punktów Morale identyczną jak za życia, dodatkowo tracą wszystkie po Złamaniu Morale Nekromanty (Nekromanta musi zasygnalizować wyraźnie moment zakończenia zaklęcia). Zombie pozostają pod kontrolą maga do końca bieżącej sceny lub bitwy.

Nieumarły legion

Opis: Inwokacja z Nehekhara pozwala na leczenie i odnawianie sił nieumarłych legii, przywracając ich potępione dusze do życia w ich martwych ciałach.

Wymagania: Tylko Nekromanci, Rytuał 3 poziomu, 4 Niebieskich Kryształków

Propozycja Prezentacji: Mag może przeprowadzać rytuał w określonym miejscu, używając specjalnych rekwizytów takich jak czaszki, kości, oraz symboliczne gesty związane z ożywianiem zmarłych. Może także wykorzystać migające efekty świetlne, aby uwydatnić proces przywracania nieumarłych do „życia”. Można również wprowadzić dźwięki przypominające odgłosy „odradzania się” zmarłych, jak szmery czy łamane kości.

Effekt i Czas Trwania: Rytuał pozwala na odrodzenie określonej przez MG liczby nieumarłych (wszystkie duchy, widma oraz wampiry mogą odrodzić się jako normalne szkielety lub zombie; gule nie są martwe). Wszyscy przywróceni do życia nieumarli pozostają pod kontrolą maga do końca bieżącej sceny lub bitwy. Zależy od liczby i rodzaju nieumarłych oraz ustaleń MG; zwykle do końca bieżącej sceny lub bitwy.

Nekromancja nie podlega zasadzie "Proście, a będzie wam dane"



Magia Skavenów

Skaveni mogą korzystać z dwóch zaklęć Szarego Wiatru:

- **Całun niewidzialności**
- **Zasłona Cienia.**

oraz dwóch zaklęć magii skavenńskiej:

Ryk Dzwonu

Opis: Ryk Dzwonu budzi w sercach szczurzych wojowników odwagę i determinację. Dźwięk dzwonu mobilizuje rozbity oddział do powrotu na pole walki, przywracając im część utraconej odwagi.

Wymagania: 4 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Używać dużego dzwonu (lub jego imitacji) i bić w niego w sposób rytmiczny i głośny. Można też użyć dźwięków dzwonów (np. z głośników) oraz stworzyć efekty świetlne, które podkreślają „potęgę” dźwięku, takie jak migające zielone światła.

Efekt i Czas Trwania: Rozbity oddział szczuroludzi natychmiast wraca na pole walki, zyskując jeden Punkt Morale. Efekt trwa do końca bieżącej sceny lub bitwy, w której zaklęcie zostało użyte.

Plugawa witalność

Opis: Eksperymenty klanu Molder prowadzą do niespotykanych efektów, które pozwalają szczurzym wojownikom walczyć dłużej i efektywniej. Zaklęcie to wzmacnia siłę i wytrzymałość wojownika, zapewniając dodatkową odporność i przywracając zdrowie po bitwie.

Wymagania: Rytuał 2 poziomu, 4 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Mag może używać teatralnych elementów, takich jak efekty świetlne (zielone lub szare), które symbolizują „plugawą” moc zaklęcia. Można również stosować mistyczne rekwizyty (np. sztuczne strzały czy różne rodzaje „chemikaliów”) do przedstawienia mocy, które wzmacniają wojowników. Dodatkowo warto przy użyciu zaklęcia stworzyć efekty dźwiękowe, które podkreślają „żywość” i wytrzymałość (np. odgłosy wzrostu lub naprawy).

Efekt i Czas Trwania: Cel otrzymuje dodatkowy Punkt Morale oraz automatycznie zdrowieje po bitwie, niezależnie od odniesionych ran. Efekt utrzymuje się do końca bieżącej bitwy, po czym następuje pełne wyleczenie, jeśli nie jest kontynuowany przez inne zaklęcia lub mechaniki gry.

Magia Skavenów nie podlega zasadzie "Proście, a będzie wam dane"

Magia Runiczna

Kucie run i mechanizmów krasnoludzkich

Opis: Rytuał krasnoludzki, znany jako „Kucie Run” polega na starannym kuciu i nasycaniu runy magiczną mocą. Czynność ta jest wykonywana przez Krasnoludzkiego Kowala Run, który stosuje starożytne techniki, aby wzmacniać metalowe pancerze w całym oddziale krasnoludów. Runy te, umieszczane na pancerzach, znacznie zwiększają ich wytrzymałość, zapewniając dodatkową ochronę przed obrażeniami w trakcie bitwy.

Wymagania: Tylko Kowale Run, Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Kowal Run używa rekwizytów przypominających narzędzia kowalskie oraz runiczne znaki, takie jak symboliczne młoty, kowadła, lub podobne przedmioty. Dla efektu wizualnego można wykorzystać sztuczne „iskry” (z efektem świetlnym), dym lub dźwięki przypominające kuźnię, aby podkreślić proces kucia. Warto przygotować duże, widoczne modele run, które mogą być malowane na pancerzach (np. za pomocą farby fluorescencyjnej) lub przedstawiane na rekwizytach. Można także stosować projekcje lub efekty świetlne, które wizualnie prezentują runy na pancerzach. Użycie rekwizytów krasnoludzkich, takich jak miniaturowe kowadła, młotki i inne narzędzia kowalskie, oraz wymawianie starodawnych formuł krasnoludzkich (dzięki nagrany lub recytowanym tekstom), może dodać dramatyzmu i realizmu rytuału.

Efekt i Czas Trwania: Do czasu powrotu do obozu, metalowe pancerze sojuszników (do 5 osób) mają zwiększony o 2 limity ciosów, przed którymi mogą uchronić. Efekt utrzymuje się do końca misji lub wyprawy, do czasu powrotu do obozu, gdzie można odnowić runy. Pancerze zachowują swoje wzmocnienia do czasu zakończenia sceny lub zmiany w rytuałach. Taki sposób prezentacji i efektu zapewnia odpowiednie podkreślenie krasnoludzkiego rzemiosła oraz magii runicznej, tworząc pełniejsze doświadczenie w grze.

Magia Runiczna nie podlega zasadzie "Proście, a będzie wam dane"



Moce kapłańskie

Aura odwagi

Opis: Aura Odwagi to potężne zaklęcie kapłańskie, które pozwala kapłanowi wlać w serca towarzyszy odwagę, której nie wiedzieli, że posiadają. Dzięki temu nawet najbardziej przerażeni wojownicy zyskują pewność siebie i determinację w obliczu niebezpieczeństwa.

Wymagania: 2 Niebieskie Kryształki

Propozycja Prezentacji: Kapłan może używać rekwizytów takich jak świeczące lub migające amulety, które symbolizują boską moc. Może także używać elementów odgrywających modlitwę, takich jak podniesione ręce, świeczące znaki na ziemi (np. specjalne farby lub materiały odbłaskowe) oraz recytacja błogosławieństw. Użycie światła lub specjalnych efektów dźwiękowych (np. podniosłe tony muzyczne) w momencie rzucania zaklęcia, aby stworzyć atmosferę boskiej interwencji.

Effekt i Czas Trwania: Grupa (do 5 osób) zostaje natchniona odwagą. Na jedną scenę sojusznicy zostają uodpornieni na efekty psychologiczne, takie jak magia strachu czy hipnoza. Mogą stawiać czoła niebezpieczeństwu z większą pewnością siebie. Effekt trwa do końca jednej sceny, co oznacza, że może być używane w konkretnych momentach gry, w których wymagana jest odwaga i odporność na psychiczne wpływy.

Krąg wiary

Opis: Krąg Wiary to zaklęcie kapłańskie, które tworzy magiczną barierę chroniącą przed nieumarłymi, demonami i duchami leśnymi. Obszar wytyczony przez kapłana staje się strefą śmierci dla tych, którzy spróbują przekroczyć jego granice.

Wymagania: Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Kapłan używa rekwizytów takich jak świece, runy namalowane na ziemi (np. specjalne farby lub materiały odbłaskowe) oraz odgrywa gesty związane z tworzeniem kręgu, takie jak rysowanie run na ziemi. Nakreślonych kręgów, aby zaznaczyć granice. Można również zastosować efekty dźwiękowe, takie jak dźwięki związane z magicznymi barierami.

Effekt i Czas Trwania: Krąg Wiary staje się niedostępny dla nieumarłych, demonów oraz duchów leśnych. Każda postać należąca do tej kategorii, która spróbuje wejść do środka, zostaje natychmiastowo zabita. Effekt utrzymuje się przez kilka minut lub do zakończenia sceny, w zależności od sytuacji w grze. Krąg może być aktywowany w kluczowych momentach, aby zapewnić ochronę przed nadciągającymi nieumarłymi i demonami.

„Proście a będzie wam dane”

Dodatkowo każdy z kapłanów może zaimprovizować modlitwę do swego bóstwa, prosząc je o udzielenie mu swych mocy. Jeśli prośba jest zgodna z charakterem bóstwa (Przykłady: prośba do Shalyi o uzdrowienie ran/choroby, prośba do Ulryka o odwagę w boju) kapłan może wybrać najbardziej pasujące do efektu, jaki chce osiągnąć zaklęcie z dowolnego Wiatru Magii i rzucić je (odgrywając odpowiednie nabożeństwo/modlitwę). Wymagania takiego zaklęcia zostają na potrzeby modlitwy powiększone o jeden (czar/rytuał kosztujący 2 niebieskie Kryształki kosztuje 3, Rytuał poziomu 1 staje się rytuałem poziomu 2 itd).

UWAGA: Ufamy, że kapłani nie będą prosić bóstw o rzeczy niezgodne z ich etosem. W razie wątpliwości czy dane bóstwo może odpowiedzieć na daną prośbę, prosimy o kontakt z arbitrem. Przykładowe sugestie mocy:

- Sigmar, Myrmidia - czary bitewne ale nie lecznicze, Biały Wiatr Magii
- Shallya - magia lecznicza, Zielony Wiatr Magii
- Ulric, Taal - czary wzmacniające i bitewne, Bursztynowy Wiatr Magii
- Ranald - oszustwa, iluzje, Szary Wiatr Magii

Magia Chaosu

Krwawy Szał

Opis: Krwawy Szał to rytuał Kapłana Rzezi, który poprzez składanie krwawej ofiary ku chwale boga wojny, nasycy swoich wojowników niepohamowaną mocą. Celem tego zaklęcia jest zwiększenie morale wojowników, dając im dodatkową siłę w walce.

Wymagania: Rytuały Khorna, Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Kapłan składa ofiarę, używając krwi (np. sztucznej krwi) lub specjalnych rekwizytów (np. czerwonych farb), symbolizującą krew ofiary. Kapłan może używać elementów teatralnych, takich jak kadzidła, i zniszczone broń do stworzenia efektownego przedstawienia. Intensywne, czerwone światło, dźwięki bitewne i krzyki w tle mogą podkreślić atmosferę szału i wojennej furii.

Efekt i Czas Trwania: Wojownicy (do 5 osób) otrzymują dodatkowe +2 Punkty Morale, co daje im większą siłę i determinację na wyjście z sytuacji. Efekt utrzymuje się do końca bieżącej sceny lub wyprawy.

Splugawienie

Opis: Splugawienie to zaklęcie kapłańskie, które potrafi przekształcić najwspanialsze artefakty, relikwie czy święte kapliczki w nieużyteczne śmieci. Kapłan Plagi używa tej mocy, aby zniszczyć wartość przedmiotów i symboli.

Wymagania: Rytuał Nurgła, Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Kapłan używa specjalnych rekwizytów, takich jak sztuczne odpady, zgniecione przedmioty lub symulacje zepsucia, aby stworzyć efekt splugawienia. Może także używać dźwięków gnilnych i wizualnych efektów zepsucia. Użycie brudnych materiałów, przeterminowanych symboli i intensywnych efektów zapachowych dla stworzenia atmosfery degeneracji.

Efekt i Czas Trwania: Obiekty splugawione są całkowicie nieużyteczne dla nie-chaosyckich mistyków, aż do momentu oczyszczenia ich w odpowiednim rytuale. Efekt jest trwały, dopóki obiekty nie zostaną oczyszczone.

Pokusa

Opis: Pokusa to zaklęcie kapłańskie, które pozwala złamać wolę uczestnika i nakłonić go do działań zgodnych z celami Kapłana Pokus. Celem jest uczynienie ofiary uległą i przyjazną wobec chaosu.

Wymagania: Rytuał Slaanesh, Rytuał 2 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Kapłan może używać błyszczących, uwodzicielskich rekwizytów oraz odgrywać efekty hipnozy, takie jak wzrok, gesty i słowa nasyczone słodyczą. Używanie efektów dźwiękowych, jak delikatna muzyka lub hipnotyzujące dźwięki, może wzmocnić działanie rytuału. Zastosowanie efektów świetlnych, takich jak migające światła, i dźwięków mogą pomóc w odzwierciedleniu hipnotycznego charakteru zaklęcia.

Efekt i Czas Trwania: Cel zaklęcia staje się bardzo ufny i przyjazny wobec Kapłana Pokus i jego wyznawców. Ofiara przestaje traktować ich jako wrogów i poddaje się ich wpływowi, co może być wykorzystane do manipulacji i osiągnięcia celów. Efekt utrzymuje się do końca jednej sceny lub do momentu, gdy cel zostanie poddany działaniu innego wpływu psychologicznego.

Wir zmian

Opis: Wir Zmian to rytuał kapłański, który pozwala kapłanom Tajemnic uzyskać dostęp do wiedzy, jaką obdarza ich Pan Zmian. Dzięki temu mogą oni rzucać zaklęcia z wyższej sfery magii bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów.

Wymagania: Rytuał Tzeentcha, Rytuał 1 poziomu, 1 Niebieski Kryształek

Propozycja Prezentacji: Kapłan wykonuje skomplikowane gesty i używa tajemniczych symboli, tworząc wizualizacje zmieniających się form i struktur. Można używać rekwizytów takich jak zmieniające się obrazy, migające światła, aby odwzorować wir zmian. Przykłady wizualnych efektów mogą obejmować wirujące światła, zmieniające się kolory i dźwięki związane z przemianą, takie jak wirująca muzyka lub odgłosy transformacji.

Efekt i Czas Trwania: Kapłan może rzucać dowolne zaklęcie z Zaawansowanej Magii bez konieczności opłacania dodatkowej kary wynikającej z zasady „Proście a będzie wam dane”. Efekt trwa przez czas trwania jednej sceny lub rytuału, co pozwala na użycie potężniejszych zaklęć w trakcie danej sytuacji.

”Proście a będzie wam dane”

Dodatkowo każdy z kapłanów może zaimprovizować modlitwę do swego bóstwa, prosząc je o udzielenie mu swych mocy. Jeśli prośba jest zgodna z charakterem bóstwa (Przykłady: prośba do Nurgła o uzdrowienie ran/choroby, prośba do Khorna o odwagę w boju) kapłan może wybrać najbardziej pasujące do efektu jaki chce osiągnąć zaklęcie z dowolnego Wiatru Magii i rzucić je (odgrywając odpowiednie nabożeństwo/modlitwę). Wymagania takiego zaklęcia zostają na potrzeby modlitwy powiększone o jeden (czar/rytuał kosztujący 2 niebieskie Kryształki kosztuje 3, Rytuał poziomu 1 staje się rytuałem poziomu 2 itd) Wyjątek stanowi Wir zmian.

UWAGA: Ufamy, że kapłani nie będą prosić bóstw o rzeczy niezgodne z ich etosem. W razie wątpliwości czy dane bóstwo może odpowiedzieć na daną prośbę, prosimy o kontakt z arbitrem.



POPIOŁY I ZGLISZCZA

IN.WAZJA

LARP BITEWNY

