

II-14 września 2025

ŁUTOWIEC

MIECZ DRAKWALDU

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 nie tylko odgrywania, ale i czasem komponentów magicznych (**Kadzideł** opisanych wcześniej), bycia w **miejscu mocy**, **Cud Kamieni** lub **Artefaktów**. Opisane czary są powszechnie znane wśród Mistyków, jednak mogą się pojawić zaklęcia istniejące tylko na potrzeby fabuły **jak i rytuały, które będzie można zdobyć podczas gry**.

Rzucane zaklęcia nie mogą się na siebie nakładać. (np. Zaczarować dwa razy tym samym zaklęciem tego samego celu, by podwoić jego efekt.)

Poziom i Punkty Mocy

Przed grą dowódcy ustalają w Mistrzami Gry to, czy w ich oddziałach znajdują mistycy, ilu ich jest oraz jaki mają poziom zaawansowania. Ten ostatni aspekt decyduje o tym, jak dużą mocą Wiatru Magii potrafią władać oraz jaki potężne zaklęcia znają. Wyróżniamy trzy stopnie wtajemniczenia w tajemne arkana:

1. Nowicjusz (3)
2. Mistyk (6)
3. Mistrz (9)

Zrezygnowaliśmy z zeszłorocznej mechaniki związanej z Sakiewką Mistyka z racji trudności korzystania z niej w warunkach bojowych. **Poziom Mocy** reprezentuje ilość maksymalnie bezpiecznie magazynowanej mocy (podane w nawiasach powyżej), która jest rozstrzygana inaczej niż rok temu; oznacza ilość użytej energii magicznej.

Po każdym starciu, w spokojnych warunkach, mistyk ma obowiązek uczciwego zaznaczenia w wybrany dla siebie sposób, ile punktów mocy wydał. Koszt zaklęć jest podany w ich opisach. Dla ułatwienia, organizacja wyda specjalne, niebieskie kamienie które są preferowanym przez nas znacznikiem, ale na potrzeby gry zastosować dowolny inny, drobny przedmiot, za pomocą którego będziecie liczyć użyte punkty mocy. Przykładowo, można użyć je wrzucając określoną ilość, reprezentującą ilość wydanych punktów mocy do osobnej sakiewki.

Punkty mocy nie resetują się w żaden sposób podczas trwania misji i podlicza się ich ilość za każde zaklęcie, jakie zostało rzucone od momentu wyjścia ze swojego obozowiska, aż do powrotu do niego.

Podczas misji mag nie ma ograniczeń w rzucaniu zaklęć innych, niż wynikających z użycia rekwizytów: rac, pirotechniki, rzutek i tym podobnych. Jednakże, po powrocie do obozu **ma obowiązek** wraz z dowódcą oddziału udać się do kwatermistrzostwa. W momencie powrotu do obozu kwatermistrz sprawdzi, jaką cenę mag poniósł za korzystanie z Wiatrów Magii. Jest to związane bezpośrednio z tym, ile punktów mocy wykorzystał na rzucane podczas misji zaklęcia.

Sprawdzenie opiera się na przekazaniu kwatermistrzowi **informacji**, ile wykorzystało się mocy magicznej, energii Wiatrów Magii (czyli punktów mocy). Najłatwiej sprawdzić to właśnie poprzez sprawdzenie ilości znaczników, jeżeli mistyk zastosował system zasugerowany przez nas wcześniej. Jeżeli te przekroczyły **Poziom Moc** czarodzieja, wpada on w stan **wyczerpania** (patrz niżej). Jeżeli jednak ich ilość przekroczy ten poziom **dwukrotnie**, konsekwencje mogą być znacznie gorsze: postać otrzymuje **Czarną Pieczęć** (patrz: Podręcznik Gracza, strona nr. 24).

Alternatywą jednak jest także ustalenie nieco innych konsekwencji wraz z kwatermistrzem, co może łączyć się z odegraniem szaleństwa, spaczenia albo niebezpiecznej mutacji. Może też wiązać się z inną pieczęcią niż czarna. Decyzja zostanie podjęta razem z graczem.

Wyczerpanie Mocy i Rytuał Odnowienia

Mistyk odczuwa osłabienie, które może się manifestować jako otępienie, zawroty głowy lub utrata koncentracji, co wpływa na jego zdolność do dalszego działania. Efekt Wyczerpania Mocy trwa do momentu, aż Mistyk skorzysta z Rytuału Odnowienia (strona nr. 7). Mistyk znajdujący się w stanie Wyczerpania Mocy powinien unikać dalszego używania magii, gdyż każda kolejna próba rzucenia zaklęcia w takiej sytuacji kończy się po prostu niepowodzeniem, co powinno być odegrane.

Aby móc ponownie rzucać bezpiecznie zaklęcia, Mistyk musi przeprowadzić Rytuał Odnowienia w specjalnym miejscu mocy, które znajdują się w terenie gry. Po pomyślnym zakończeniu rytuału Mistyk odzyskuje pełną możliwość czarowania. Jeżeli nie został pomyślnie ukończony, mistyk nie odzyskuje możliwości czarowania, aż nie podejmie kolejnej, udanej próby wykonania rytuału.

Cudkamienie

Cudkamienie to potężne artefakty, które działają jako joker w magii. Umożliwiają one natychmiastowe odzyskanie możliwości czarowania przez postać będącą w stanie Wyczerpania Mocy, bez potrzeby odprawienia rytuału w miejscu mocy. Pamiętaj, że każde użycie Cudkamienia zużywa jego moc na zawsze, więc używaj go mądrze i strategicznie, aby odwrócić los na swoją korzyść!

Warto zarazem zaznaczyć, że w grze mogą istnieć cudkamienie, które posiadają niespodziewane, dodatkowe efekty. Każdorazowo, po tym, jak go użyłeś, zgłoś się do kwatermistrzostwa.

Magia Prosta

Każdy Mistyk, niezależnie od poziomu zaawansowania oraz natury swojego magicznego daru, poznał podstawy rzucania prostych zaklęć, które może wykorzystywać podczas gry. Wymaga przygotowanych, szczególnych rekwizytów, które zostały opisane przy konkretnych czarach.

Magiczny pocisk

Z ręki adepta wylatuje magiczny pocisk, który precyzyjnie trafia w przeciwnika. Zaklęcie to jest skuteczne i trudne do zablokowania, stanowiąc groźną broń w rękach doświadczonego maga.

Koszt: 1 punkt mocy.

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.

Efekt i czas trwania: Mag rzuca rzutką, która zadaje 1 Punkt Morale. **Nie** omija pancerza. Efekt jest natychmiastowy. **Tarcze chronią przed Magicznymi pociskami.**

Magiczne światło

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

Koszt: 1 punkt mocy.

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.

Efekt 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.**

Magia Zaawansowana

Poza Magią Prostą oraz podstawowymi rytuałami, które znajdziecie na stronie nr. 7, każdy mistyk ma dostęp do wybranej przez siebie Ścieżki Magii (Wiatru Magii, czarnoksiężstwa, kapłaństwa etc.) oraz uzyskuje dostęp do opisanych tam zaklęć oraz rytuałów, zgodnie ze swoim poziomem zaawansowania. Opisy poszczególnych “szkół” znajdziecie od strony dziewiątej niniejszego podręcznika.

W większości przypadków Nowicjusz otrzymuje dostęp do jednego zaklęcia, mistyk do zaklęcia oraz rytuału, a mistrz do jeszcze jednego, bardzo potężnego zaklęcia. Mogą jednak istnieć od tego wyjątki.

Przeprowadzanie rytuałów

Oprócz zaklęć, które działają natychmiastowo i w większości przypadków są przeznaczone do używania ich w walce, istnieją rytuały, bardziej czasochłonne i posiadające szerszą gamę efektów. 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 **Kadzidła (Magiczne Komponenty)** potrzeba zużyć w trakcie rytuału. Kadzidło może zostać zastąpione w niektórych przypadkach **Krwawą Ofiarą** (patrz niżej), co jest zazwyczaj stosowane przez mrocznych mistyków, praktykantów czarnej magii czy wyznawców Chaosu.

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.

Ważne jest to, że gracze nie będą mieli dostępu (może istnieć od tego wyjątek) do rytuałów trzeciego poziomu. Te będą jednak możliwe do zdobycia podczas gry, poprzez pozyskanie zwojów zawierających ich szczegółowy opis, zarówno fabularny, jak i mechaniczny. Zazwyczaj tego typu rytuały są także jednorazowego użytku.

Rytuał poziomu 1

Komponenty: Wypalenie jednego Kadzidelka.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk.

Rytuał poziomu 2

Komponenty: Wypalenie dwóch Kadzidelek.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk + 5 dodatkowych postaci

Rytuał poziomu 3

Komponenty: Wypalenie trzech Kadzideł.

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)! Szczegóły znajdziecie na stronie 7-mej niniejszego podręcznika.

Rytuały Fabularne

Zasadniczo, zgodnie z ideą magii na naszym larpie, mistycy mogą przeprowadzić rytuał albo ceremonię, aby osiągnąć jakiś wybrany cel fabularny, jakkolwiek on nie będzie. Dotyczy to przede wszystkim wątków prywatnych i fabuły między graczami. Dlatego za każdym razem, kiedy gracz odgrywający mistyka będzie tego chciał, może odprawić rytuał albo ceremonię z wybraną przez siebie intencją i dopóki będzie pamiętał, by trzymać się ram świata, swojej postaci i niskiego poziomu wpływu na świat, jak o odegra dany czar odpowiednio spektakularnie, dopóty jest to nie tylko uznawane za zgodne z zasadami gry, jak i mile na niej widziane.

Rytuały Fabularne nie będą oceniane przez mistrzów gry oraz nie wymagają ich obecności. Jeżeli jakiś gracz ma wątpliwość, czy dany pomysł na efekt jest zgodny z założeniami gry, zachęcamy do konsultacji z arbitrami lub w kwatremistrzostwie. Zarazem należy pamiętać, że Rytuały Fabularne nie posiadają żadnego wpływu na mechanikę samej gry i nie można za ich pomocą uzyskiwać korzyści mechanicznych.

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 kadzideł w czasie rytuału. Śmierć postaci Ofiary musi przebiec **zgodnie z zasadami Śmierci opisaney 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 kadzidła

Dowódca grupy lub Mistyk = Wszystkie potrzebne w rytuale kadzidła



Rytuał Odnowienia

Rytuał Odnowienia to mistyczny proces, podczas którego Mistyk przywraca swoją pełną moc Wiatru Magii i zdolność do czarowania. Jest to czas, w którym Mistyk na nowo łączy się z esencją magii, regenerując swoje zasoby energetyczne.

Rytuał 1 poziomu. Dodatkowe wymagania: Odprawienie w miejscu mocy.

Propozycja prezentacji: Mistyk siada w pozycji medytacyjnej, otoczony symbolami swojej dziedziny magii. Skupia się, wyciszając umysł, po czym zaczyna recytować pradawne inkantacje. Przez całą długość rytuału Mistyk wizualizuje przepływ mocy, jakby czerpiąc energię z otaczającego świata.

Efekt i czas trwania: Po zakończeniu rytuału Mistyk odzyskuje pełną możliwość czarowania.

Rytuał Kontroli Miejsca Mocy

Rytuał Kontroli służy przejściu miejsca mocy, w którym znajduje się mistyk. Jest to jeden z istniejących na grze rodzajów misji i końcowo, przekłada się na ilość zdobytych punktów zwycięstwa przez Stronnictwo. Zarazem, jest to ofensywna sztuka, która pozwala w magiczny sposób zaatakować kłtwnami inną, wybraną Frakcję.

Rytuał 2 poziomu. Dodatkowe wymagania: Odprawienie w miejscu mocy.

Propozycja prezentacji: Mistyk siada w pozycji medytacyjnej, otoczony swoimi sprzymierzeńcami, którzy wspierają go podczas wymagającego rytuału, nawet jeżeli sami nie są magami: trzymają symbole mocy, race lub inne źródła dymu, źródła światła, albo po prostu powtarzają za magiem inkantacje.

Efekt i czas trwania: Po dokonaniu rytuału oraz po powrocie do obozu, mistyk informuje kwatermistrza o udanym przejściu miejsca mocy oraz o tym, jaki inny obóz ma być objęty atakiem magicznym w postaci kłtwy: atakuje ona zdobyte przez Frakcję zasoby i w ten sposób może doprowadzić do mechanicznego osłabienia Stronnictwa czy też utrudnienia im zdobycia punktów zwycięstwa. Mistyk otrzymuje także w nagrodę cudkamień, który będzie mógł użyć wedle swojej woli.

Można bronić przed tym efektem za pomocą Rytuału Ochronnego.

Rytuał Ochronny

Rytuał Ochrony odprawia się we własnym obozie, aby zabezpieczyć się przed nie pożądanym działaniem Rytuału Kontroli Miejsca Mocy. Rytuał odprawia się przewencyjnie, przed potencjalnym atakiem magicznym ze strony wrogich mistyków.

Rytuał 2 poziomu. Dodatkowe wymagania: Odprawienie w obozie, tylko w trakcie lub bezpośrednio przed grą sztabową. Wymaga zużycia jednego, albo większej ilości cudkamieni!

Propozycja prezentacji: Mistyk przygotowuje symbol ochronny, który będzie widoczny na ziemi jako znak ochronny dla obozu, po czym medytuje w jego sercu otoczony sojusznikami. Podobnie jak w powyższym rytuale, ci wspierają go powtarzając po nim inkantacje, trzymając race dymne czy źródła światła.

Efekt i czas trwania: Po zakończeniu rytuału mistyk powinien zgłosić kwatermistrzowi zabezpieczenie obozu (podczas trwania gry sztabowej) oraz poinformować go, ile cudkamieni użyto, aby odprawić zaklęcie. Każdy cudkamień chroni stronnictwo przed pojedynczym atakiem, którego mógłby być celem aż do następnej gry sztabowej.



DRAGA
DO A ARNAU
INWAZIA
Margielshi
2008

AQSHY, Czerwony Wiatr - Ogień

Nowicjusz: Ognista korona

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.

Koszt: 2 punkty mocy.

Propozycja prezentacji: Odwołując się do mocy swego Wiatru Magii czarodziej okadza cel zaklęcia kadzidłem 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.

Mystyk: Całun ognia

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.

Rytuał 1 poziomu.

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 trwa na okres całej pojedynczej wyprawy.

Mistrz: Inferno

Przywołując wiatr Aqshy czarodziej pali swoich wrogów falą płomieni.

Koszt: 3 punkty mocy.

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 zbroję 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.**

HYSH, Biały Wiatr - Światło

Nowicjusz: Jasność umysłu

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.

Koszt: 2 punkty mocy.

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.

Mistyk: Ochrona Pha

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

Rytuał 1 poziomu.

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.

Mistrz: Migotliwa Tarcza

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.

Koszt: 3 punkty mocy.

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. **Ważne!** Czarodziej nie jest chroniony tym efektem i wyeliminowanie go przerywa zaklęcie.

SHYISH, Fioletowy Wiatr - Śmierć

Nowicjusz: Wyssanie życia

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.

Koszt: 2 punkty mocy.

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.

Effekt i czas trwania: Dotyk jednorazowo odbiera jej 1 Punkt Morale, jednocześnie wzbudzając w niej przerażenie, które może zmusić ją do cofnięcia się. Effekt trwa przez cały czas dotykania celu. W momencie przerwania kontaktu, działanie zaklęcia ustaje.

Mistycki: Rozmowa ze zmarłymi

Czarodziej uzyskuje możliwość kontaktu ze zmarłymi duchami, zyskując wizje 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.

Rytuał 1 poziomu.

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

Effekt 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.

Mistrz: To nie twój czas

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

Koszt: 3 punkty mocy.

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.

Effekt i czas trwania: Jeden wybrany sojusznik natychmiast powraca do walki z jednym punktem morale. Effekt jest natychmiastowy i jednorazowy. Sojusznik zyskuje możliwość kontynuowania działań w tej samej scenie z jednym Punktem Morale. Alternatywnym działaniem, zastępującym powyższy efekt jest ściągnięcie z celu Czerwonej Pieczęci.

ULGU, Szary Wiatr - Cień

Nowicjusz: Iluzja śmierci

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.

Koszt: 2 punkty mocy.

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: Mag 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. Do końca bieżącej sceny.

Mystyk: Kamuflaż

Magistrowie 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.

Rytuał 1 poziomu.

Propozycja prezentacji: Czarodziej prowadzący rytuał instruuje oddział, aby skrzyżowali ręce na piersi.

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.

Mistrz: Całun niewidzialności

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 jakiegokolwiek interakcje z postaciami, przedmiotami lub scenami.

Koszt: 3 punkty mocy.

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 jakiegokolwiek interakcji z innymi postaciami, przedmiotami lub scenami, ale może się swobodnie poruszać. Do końca bieżącej sceny, z zastrzeżeniem, że eksploracja całego terenu gry nie jest traktowana jako jedna scena. Czarodziej przez cały czas trwania zaklęcia musi mieć puste dłonie, wszelkie próby kradzieży przy pomocy tego zaklęcia są zabronione.

GHYRAN, Zielony Wiatr - Życie

Nowicjusz: Uzdrawienie

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

Koszt: 2 punkty mocy.

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.

Effekt i Czas Trwania: Może być rzucone na jednego towarzysza lub samego siebie. Cel odzyskuje 1 utracony Punkty Morale. Natychmiastowy.

Mystyk: Dar życia

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

Rytuał 1 poziomy.

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.

Effekt i Czas Trwania: Przywraca morale wszystkim uczestnikom rytuału, pod warunkiem, że dana postać nie ma już Złamanych Morale.

Mistrz: Oczyszczenie

Siła natury przenika przez region, oczyszczając go z chorób, plugastwa i wszelkich skażeń, przywracając harmonię i równowagę. Zaklęcie znają tylko mistrzowie tej szkoły, ale jest niezwykle potężne i pozwala poradzić sobie z problemem, który trudno inaczej pokonać.

Rytuał 2 poziomy.

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" osoby, która znajduje się w centrum rytuału.

Effekt i Czas Trwania: Usuwa z wybranego celu Zieloną Pieczęć.

GHUR, Brązowy Wiatr - Bursztyn

Nowicjusz: Zdrowie Bestii

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

Koszt: 2 punkty mocy.

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.

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

Mistyk: Zmiana w kruka

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.

Rytuał 1 poziomu.

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.

Effekt 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.

Mistrz: Dzika postać wissana

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.

Koszt: 3 punkty mocy.

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.

Effekt i Czas Trwania: Gracz nie może korzystać z pancerza, broni strzeleckich ani magicznych efektów, ale otrzymuje 2 dodatkowe punkty morale. Jedna scena - po niej efekt przemija.

CHAMON, Żółty Wiatr - Metal

Nowicjusz: Najtwardszy Metal

Mag nasycy pancerz wiatrem Chamon, czyniąc go bardziej wytrzymałym.

Koszt: 2 punkty mocy.

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.

Mistyk: Mała Kuźnia

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

Rytuał 1 poziomu.

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.

Mistrz: Naprawa polowa

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

Koszt: 3 punkty mocy.

Propozycja Prezentacji: Mag wykonuje gesty, jakby „wytwarzał” naprawę, przesuwając 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 około jednej minuty, ale nie jest rytuałem i można go użyć w walce.

AZYR, Niebieski Wiatr - Niebiosa

Nowicjusz: Szczęśliwy traf

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

Koszt: 2 punkty mocy.

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”.

Efekt i Czas Trwania: Podczas trwającej teraz walki osoba poddana temu zaklęciu może uniknąć straty 1 Punktu Morale (ale nie Punktu Pancerza), o ile ta strata nie spowodowałaby u niej Złamanego Morale.

Mistyk: Omen

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

Rytuał 1 poziomu.

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.

Efekt i Czas Trwania: Po powrocie do obozu z danej wyprawy, oddział w którym jest mistyk może wylosować dwa efekty i wybrać ten korzystniejszy dla siebie.

Mistrz: Trzecie proroctwo Amul

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

Koszt: 3 punkty mocy.

Propozycja Prezentacji: Mag wypowiada prostą inkantację, brzmiącą jak proroctwo dotyczące jego własnego losu. Wygląda jak w transie, a słowa są niemal wykrzykiwane, tak, by wszyscy je słyszeli.

Efekt i Czas Trwania: Jeżeli podczas trwającej teraz walki mag padnie ze Złamanymi Moralami, gdy ta się skończy, a wrogowie się oddalą, może wstać z jednym punktem morale. Jeżeli przeciwnicy nie oddalają się przez dłuższy czas, mag sam może się delikatnie oddalić i dopiero wtedy wrócić do aktywności.

Nekromancja

Nekromanci mogą korzystać z dwóch zaklęć Fioletowego Wiatru:

- Wyssanie życia
- Rozmowa ze Zmarłymi

oraz jednego dodatkowego rytuału na poziomie Mistrza:

Mistrz: Legion Umarłych

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

Rytuał 2 poziomu.

Propozycja Prezentacji: Mag może przeprowadzać rytuał w wybranym miejscu (najczęściej na polu walki, po starciu), 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.

Efekt i Czas Trwania: Rytuał pozwala na odrodzenie do pięciu 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. Wskrzeszeni w ten sposób zmarli mogą poruszać się tylko marszem, nie mogą używać pancerzy i broni dystansowej (ani magii) i posiadają dwa punkty morale. Jeżeli je utracą, nie mogą zostać ponownie wskrzeszeni.

Uwaga! W przypadku tego zaklęcia osoby, które mają wspierać czarodzieja podczas rytuału mogą być to też osoby, które są właśnie wskrzeszane.





Magia Skavenów

Skaveni mogą korzystać z poniższych zaklęć:

- **Zdrowie bestii** (Nowicjusz, Brązowy Wiatr)
- **Kamuflaż** (Mistyk, Szary Wiatr)

oraz specjalnego zaklęcia dostępnego tylko dla Mistrzów Magii Skaveńskiej:

Ryk Dzwonu

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.

Koszt: 3 punkty mocy.

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.

Magia Runiczna

Krasnoludscy kowale run mają dostęp do jednego rytuału, ale korzystają też z magii prostej:

Kucie run i mechanizmów krasnoludzkich

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.

Rytuał 2 poziomu.

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 Kapłańska oraz Magia Chaosu

Postacie otrzymujące magię jako dar od bóstwa (nie ważne, czy prawego czy też Chaosu), posiada dostęp do magii prostej oraz prostych rytuałów, tak samo jak każdy inny mistyk. Jednakże, nieco inaczej jest konstruowana jego “księga magii”, jeżeli chodzi o magię zaawansowaną. Zarówno w przypadku kapłanów, jak i czarnoksiężników, postacie te otrzymują kombinacje zaklęć z wcześniej opisanych wiatrów magii albo specjalizacji. W obu przypadkach zależy to od tego, które bóstwo patronuje postaci.

W przypadku kapłanów prawych bóstw, czary powinny być dostosowane do wybranego przez gracza bóstwa, przedstawione mistrzom gry (najpóźniej kwatermistrzowi w danym obozie, bezpośrednio przed startem gry) i przez niego zaakceptowane. Poziomy zaklęć muszą się zgadzać z tym, jaki poziom mocy posiada mistyk.

Akceptowane jest wybranie także całego wiatru magii, jeżeli ten pasuje do danego bóstwa: np. kapłan Taala może z punktu widzenia mechaniki władać wiatrem Ghur.

W przypadku bóstw Chaosu, niżej podajemy czary, jakie otrzymują ich wyznawcy, jeżeli są mistikami. Dodatkowo, posiadają oni dostęp do kilku specjalnych rytuałów (dostępnych już dla nowicjuszków), które znajdziecie na następnej stronie. Wyznawcy Chaosu też chętnie korzystają z możliwości składania ofiar z ludzi (swoich lub jeńców) podczas rytuałów (patrz str. 6 - Kwawe Ofiary).

Khorne: nie może mieć mistików.

Slaanesh: Nowicjusz: Wyssanie Życia (Shyish), Mistyk: Dar Życia, (Ghyran) Mistrz: Dzika postać wissana (Ghur) - odgrywany jako spazmatyczny trans.

Tzeench: Nowicjusz: Ognista Korona (Aqshy), Mistyk: Rozmowa ze zmarłymi (Shyish), Mistrz: Trzecie proroctwo Amul (Azyr).

Nurgle: Nowicjusz: Uzdrowienie (Ghyran), Mistyk: Mała kuźnia (Chamon), Mistrz: Inferno (Aqshy) - zamiast ognia, fabularnie jest to zaraza i “morowe powietrze”.



Slaanesh: Otwartość na doznania

Nie wszystkie łaski, które daje Slaanesh są oczywiste: jak chociażby przeżywanie bólu, który jest jednym z silniejszych doznań dostępnych dla człowieka. Rytuał ten otwiera czarnoksiężnika oraz biorących udział w ceremonii na całe spektrum wrażeń, przełamując strach czy lęk przed śmiercią.

Rytuał 1 poziomu. Dodatkowe wymagania: złożenie pojedynczej ofiary zgodnie z zasadami Krwawych Ofiar, gdzie ta ofiara sama w sobie nie zmniejsza kosztu rytuału.

Propozycja prezentacji: Ceremoniał jest przeprowadzany za pomocą narzędzi zadających ból: bicz, ostrzy czy witek wierzbowych, a podczas jego trwania mag zadaje ból sobie oraz współwyznawcom, podnieśnię i w pasji prosząc Księcia Przyjemności o łaskę. Podczas rytuału w wyniku ran i bólu ginie jedna osoba, niezależnie czy jest współwyznawcą, czy też jeńcem.

Effekt i czas trwania: na czas najbliższej walki, czarownik oraz do pięciu członków rytuału otrzymuje dodatkowy Punkt Morale (cap lvl. to nadal 3), ale podczas działania tego zaklęcia te osoby nie mogą używać żadnej formy ataku zasięgowego, także magicznych pocisków. Po pojedynczym starciu zaklęcie przemija.

Tzeentch: Objawienie

Władca Tajemnic obdarza maga wizją i mocą, która w innych przypadkach nie byłaby dla niego dostępna. Dzięki temu, niezależnie od swojej mocy, może on rzucać dużo potężniejsze zaklęcia niżli wynikałoby to z jego doświadczenia.

Rytuał 1 poziomu. Dodatkowe wymagania: złożenie pojedynczej ofiary zgodnie z zasadami Krwawych Ofiar, gdzie ta ofiara sama w sobie nie zmniejsza kosztu rytuału.

Propozycja prezentacji: Mistrz siada w pozycji medytacyjnej, trzymając dobrowolną lub niedobrowolną ofiarę przed samym sobą. W trakcie zaklęcia wycina mu serce, aby skosztować jego krwi i zesłać na siebie mądrość. Głośno inkantuje prośby do Tzeentcha o objawienie.

Effekt i czas trwania: Podczas aktualnej wyprawy czarnoksiężnik otrzymuje możliwość pojedynczego rzucenia dowolnego zaklęcia, dowolnej rangi, ale nie będącego rytuałem ani zaklęciem z domeny Skavenów. Ponosi normalny koszt w punktach mocy. Aby uzyskać ponownie możliwość rzucenia zaklęcia, należy ponownie odprawić rytuał.

Nurgle: Zgnilizna

Wyznawca Boga Zarazy są obdarzani przez niego odpornością na śmiertelne skutki jego chorobliwych błogosławieństw. Dzięki temu rytuałowi plaga rozprzestrzenia się wraz z jego legionami, kiedy oni sami nie ulegają jej najgorszym objawom.

Rytuał 1 poziomu. Dodatkowe wymagania: złożenie pojedynczej ofiary zgodnie z zasadami Krwawych Ofiar, gdzie ta ofiara sama w sobie nie zmniejsza kosztu rytuału.

Propozycja prezentacji: Podczas rytuału mistrz powinien pomóc ucharakteryzować się wszystkim biorącym udział w ceremonii tak, aby wyglądało na poważnie chorych. Okadza ich zielonym dymem i głośno prosi Nurgle o łaskę. W trakcie rzucania zaklęcia ofiara ginie jako hub dla robactwa.

Effekt i czas trwania: Po odprawieniu ceremonii, czarnoksiężnik może wręczyć dowolnemu uczestnikowi (także ofierze) Zieloną Pieczęć, jednocześnie sprawiając, że otrzymuje on jeden Punkt Pancerza. Może też ją zdjąć - w tym drugim przypadku jednak, jeżeli rytuał zostanie odprawiony poza obozem (t.j. w trakcie wyprawy), osoba która utraciła pieczęć traci także jeden Punkt Morale. W rytuale może wziąć maksymalnie pięć osób plus czarnoksiężnik.

MIECZ DRAKWALDU

IN.WAZJA

LARP BITEWNY

sierpień

lipiec

LOGISTYKA PRZYJMUJE
OSTATNIE ZAMÓWIENIA

czerwiec

PODRĘCZNIK
GRACZA

maj

ROZPOCZĘCIE SPREDAŻY
BILETÓW

kwiecień

FORMULARZ DLA GRUP

marzec

INFORMATOR
AKTUALIZACJA STRONY WWW

luty

PREZENTACJA GRY NA
SZCZYCIE BATTLELARPOWYM