

Magia

ver. 3.1 [05-06-2021]

I Zasady podstawowe

1. Punkty Magii.

Punkty Magii to nieprzetworzona energia, której czarownicy używają do tkania czarów. Po rzuceniu czaru przez maga Punkty Magii czasowo się rozpraszają, aby po jakimś czasie wrócić do normy. Różne techniki medytacji mogą przyspieszyć ten proces.

Parametr	Modyfikator PM
Wartość Bazowa	20
Elf	+1
Inteligencja: 16	+1
Inteligencja: 17	+2
Inteligencja: 18	+3
Inteligencja: 19	+4
Inteligencja: 20	+5
Mag Walki	-3
Bard	-5
Poziom Doświadczenia	+1 / Poziom

2. Odzyskiwanie Punktów Magii.

Punkty Magii można odzyskać na 4 sposoby: w sposób naturalny, podczas odpoczynku i podczas Medytacji. Czwarty sposób polega na wysysaniu Punktów Magii z Żywiół lub dzięki specjalnym właściwościom niektórych magicznych przedmiotów.

Gdy postać nie wypoczywa, aktywnie coś robi, pracuje, walczy bądź podróżuje to jest to *sposób naturalny* odzyskiwania Punktów Magii. Tą drogą Punkty Magii regenerują się w tempie 1 Punkt Magii/2 godziny.

Podczas odpoczynku Punkty Magii wracają do maga o wiele szybciej, ale nie można się zbyt mocno przemęczać. Programowanie Matrycy bardzo męczy, nawet bardziej niż jazda konna lub piesza podróż. Postać może mieszkać w karczmie, w domu lub obozować w przyjaznych warunkach (obozowanie na bagnach do takich nie należy). Oczywiście sen to także forma odpoczynku. Moc w czasie odpoczynku regeneruje się w tempie 1 Punkt Magii/godzinę wypoczynku.

Poświęcenie się medytacji powoduje zbliżenie do Świata Astralnego, skąd łatwiej czerpać Moc. Aby postać mogła medytować powinna nauczyć się Atutu Medytacja. Dzięki specjalnym ziołom medytacyjnym, niektórzy magowie wpadają w jeszcze głębszy trans.

Sposób odzyskiwania PM	Odzyskane PM
Sposób naturalny	1 PM/2 godziny
Odpoczynek	1 PM/godzinę
Medytacja	Patrz Atut „Medytacja”
Czerpanie z żywiół	Patrz Atuty „Czerpanie mocy z ognia” oraz „Czerpanie mocy z ziemi”.

3. Koszt, trudność i opóźnienia w rzucaniu czarów.

Koszt rzucenia czaru z Matrycy (wycudzony czar) wynosi 1 Punkt Magii. Koszt rzucenia czaru pozamatrycowego równy jest Kręgowi rzucanego czaru (czar IV Kręgu kosztuje 4 Punkty Magii).

Magowie Walki mają karny modyfikator Kosztu +1 PM.

"Zwykli czarownicy" mogą nosić Pancerze fizyczne, jednakże muszą liczyć się z tym, że rzucenie czaru jest kosztowniejsze, trudniejsze i wolniejsze.

Parametr	Koszt czaru	Opóźnienie czaru	Trudność
Czar matrycowy	1 PM	Zgodnie z opisem czaru	łatwy
Czar pozamatrycowy	1 PM / Krąg czaru	Zgodnie z opisem czaru	Zależny od Kręgu
Mag Walki	+1 PM	Bez zmian	Bez zmian
Zbroja	+1 / Klasę zbroi	5 / Klasę zbroi	+1 / Klasę zbroi
Atut „Magia Wojenna: Pancerz (1)”	+1	Bez zmian	Bez zmian
Atut „Magia Wojenna: Pancerz (2)”	+2	+1	+1
Atut „Magia Wojenna: Pancerz (3)”	+3	+2	+2

4. Zapisywanie czarów do Matrycy i ich usuwanie.

Aby zapisać czar do **Matrycy**, należy poświęcić czas na studiowanie go z książki. Warunki muszą być sprzyjające i mag musi być wypoczęty. Nie ma mowy, żeby czarownik zapisywał czar do Matrycy będąc wyczerpany po podróży, wygłodzony lub chory. Czas jaki należy poświęcić, aby czar zapisać poprawnie do Matrycy wynosi 30 minut na Krąg czaru.

Istnieje także możliwość wymazania czaru z Matrycy bez jego aktywacji - akcja taka kosztuje Maga 1 Punkt Magii, trwa kilka minut i zawsze się udaje, a składniki potrzebne do aktywacji czaru nie są zużywane.

5. Test Czaru Matrycowego.

Aby rzucić czar Matrycowy, mag wykonuje Test Atutu "**Tkanie czarów matrycowych**" o poziomie **łatwy**.

a) Udany test to poprawne rzucenie czaru.

b) Efekty krytyczne dotyczą tylko wzmacniania czarów (patrz punkt 7.)

c) Nieudany Test Atutu powoduje, że Punkty Magii są tracone, ale składniki i czary zapisane w Matrycy nie są zużywane - zmarnowana zostaje tylko nieprzetworzona energia magiczna.

d) Jako, że czary mają swoje poziomy, mówiące jak dobrze mag opanował dane zaklęcie, to każdy kolejny poziom czaru powyżej pierwszego, daje dodatkowe Kości Atutu. Poziom 2. to +1KA, poziom 3. to +2KA.

6. Test Czaru pozamatrycowego.

W przypadku czarów pozamatrycowych mag wykonuje Test Atutu "**Tkanie czarów pozamatrycowych**" o poziomie odpowiednim dla Kręgu danego czaru. Przykładowo Krąg I-II to poziom łatwy, Krąg III-IV to poziom średni, Krąg V-VI - trudny, Krąg VII-VIII - bardzo trudny, a Krąg IX – niemożliwy.

a) Udany test to poprawne rzucenie czaru.

b) Wyrzucenie dwóch sukcesów więcej, niż wymagana ich liczba powoduje pozytywny krytyczny efekt. Sprawdź tabelę rzutów krytycznych.

c) Wyrzucenie dwóch sukcesów mniej, niż wymagana ich liczba powoduje negatywny krytyczny efekt. Sprawdź tabelę rzutów krytycznych.

d) Nieudany Test Atutu powoduje, że Punkty Magii są tracone, ale składniki nie są zużywane - zmarnowana zostaje tylko nieprzetworzona energia magiczna.

e) Jako, że czary mają swoje poziomy, mówiące jak dobrze mag opanował dane zaklęcie, to każdy kolejny poziom czaru powyżej pierwszego, daje dodatkowe Kości Atutu. Poziom 2. to +1KA, poziom 3. to +2KA.

7. Wzmacnianie czarów.

Czary można wzmocnić, aby polepszyć ich efekt lub lekko go zmodyfikować. Tyczy się to jednak tylko i wyłącznie czarów matrycowych - nie da się wzmocnić czarów pozamatrycowych. Każdy czar można wzmocnić o ilość Punktów Magii równą Kręgowi tego czaru. Należy jednak pamiętać, że Wzmocnienie Czaru zwiększa poziom trudności rzucenia czaru o 1, niezależnie o ile czar zostanie wzmocniony.

UWAGA: przy wzmacnianiu czaru istnieje szansa na rzut krytyczny – jest ona taka sama jak przy rzucaniu czarów pozamatrycowych. Wyrzucenie dwóch sukcesów więcej, niż wymagana ich liczba powoduje pozytywny krytyczny efekt, a dwóch sukcesów mniej, efekt odwrotny, czyli negatywne efekty krytyczne. Sprawdź tabelę rzutów krytycznych.

Czary można wzmocnić na dwa sposoby:

a) **Zwiększenie zadawanych ran.**

Każdy dodatkowo wydany 1 PM na czar, zwiększa jego liczbę obrażeń o 5 punktów i zwiększa opóźnienie tego czaru o 5 punktów.

b) **Zmniejszenie rzutu obronnego przeciwnika:**

Czar może być tak wzmocniony, aby zmniejszał Rzut Obronny przeciwnika. Każdy 1 PM zmniejsza ten rzut o 1 punkt i opóźnia czar o 5 punktów.

Niektóre Atuty, przedmioty magiczne i czary mogą dać możliwość zwiększenia efektywności wydawanych PM lub dać możliwość zwiększenia ich liczby.

8. Grupowe wzmacnianie czarów.

Dzięki niektórym Atutom można wzmocniać czary przy pomocy kilku magów (*Grupowe wzmacnianie*), dzięki temu czary można wzmocnić o większą liczbę PM niż standardowo. Liczba możliwych dodatkowych PM wydanych na taki czar wynosi 2 PM na Krąg czaru + suma Poziomów Magii wzmacniających czar. Większa liczba wydanych PM jest tracona. Rzucany jest tylko jeden czar przez jednego maga. Rzucenie takiego czaru trwa 10 razy dłużej.

9. Efekty wyczerpania (brak PM).

Jeśli Punkty Magii spadną do zbyt niskiego poziomu, a Mag dalej chce rzucać czary, to może skorzystać ze swojego zdrowia zamiast z puli Punktów Magii. Mag traci wtedy 1 punkt Kondycji i wykonuje Test Krzepy, który, jeśli jest nieudany, powoduje, że mag otrzymuje 1 klasę ran za każdy Krąg czaru, który rzucał (jeśli rzucał czar z 3 Kręgu to otrzymuje ranę ciężką). Kondycja odzyskuje się na normalnych zasadach, czyli 1 punkt Kondycji na godzinę odpoczynku. Przy rzucaniu czarów z Kondycji można rzucać tylko **czary pozamatrycowe**.

II Nauka nowych czarów.

1. Nauka nowych czarów.

Czarodziej po zdobyciu nowego czaru, nie zna od razu nazwy tego czaru i jego działania. Dopiero wnikliwe studia, które dzielą się na poszczególne etapy, pozwolą na pełne zrozumienie formuły czaru.

Czas badania czaru	Efekt
1. k10 minut	Poznanie poziomu czaru (<i>odczytanie magii przyspieszy ten proces do k10 rund</i>)
2. k10 minut	Poznanie szkoły czaru (<i>odczytanie magii przyspieszy ten proces do k10 rund, zaś specjalista już po rundzie pozna swoją szkołę</i>)
3. k10 godzin/Krąg czaru	Poznanie formuły czaru, jego działania i nazwy (Test Inteligencji - Krąg Czar). Jeżeli test na naukę czaru się nie powiodł, to czarodziej nie dowie się niczego o tym czarze oprócz informacji ogólnych, mag traci na studiowanie tego czaru k10 godzin, po czym przerywa studia. Czarodziej może próbować studiować czar ponownie na wyższym poziomie doświadczenia lub wydać 100PD i próbować ponowić studia po kilku dniach (minimum po 1 dniu na Krąg czaru). Wydając 100 PD czarodziej otrzymuje +2 do Testu Inteligencji.
4. k6 dni/Krąg czaru – (mod)	Przygotowanie się do pierwszego rzucenia czaru. Modyfikator zależy od różnicy między dostępnym czarodziejowi Kręgowi Magii, a Kręgiem studiowanego czaru. Wynosi on 1 na każdy punkt różnicy. Jeśli magowi jest dostępny 4. Krąg magii, a studiuje czar z 3. Kręgu, to Modyfikator wynosi 1 punkt. Jeśli studiowałby 1. Krąg, to Modyfikator wyniósłby 3 punkty.

2. Nauka czarów pozamatrycowych.

Jeśli mag pozna czar Matrycowy, to automatycznie potrafi rzucić ten sam czar także pozamatrycowo. Istnieje jednak możliwość nauczenia się czaru tylko w wersji pozamatrycowej np. po instruktażu przez innego maga. Jednakże, jeśli mag w przyszłości zapragnie nauczyć się tego czaru w wersji matrycowej, to musi studiować jego formułę dokładnie tak samo jak to opisano przy nauce nowych czarów, z pominięciem podpunktów od 1-3.

Nauka takiego czaru trwa połowę krócej, jednak także wymaga testu nauki czarów. Jeśli rzut będzie nieudany, to postać nie może go próbować zrozumieć, aż do osiągnięcia następnego poziomu doświadczenia. Może jednak wydać 100PD i próbować ponowić studia po kilku dniach (minimum po 1 dniu na Krąg czaru) z modyfikatorem +2 do testu zrozumienia czaru. Po nieudanych studiach nad czarem pozamatrycowym, próba zrozumienia formuły czaru matrycowego automatycznie okaże się porażką, ponieważ postać nie ma odpowiedniego doświadczenia i nie rozumie wzorca. Formuła matrycowa jest dłuższa i trudniejsza.

Uwaga: Jeśli mag nie rozumie czaru matrycowego, to może próbować zrozumieć formę pozamatrycową, jednak musi mu pomóc w tym czarodziej, który ten czar zna i jest go w stanie wytłumaczyć. Wymaga to rzutu na naukę czaru z modyfikatorem -1 na Krąg czaru.

3. Przepisywanie wzorca czaru.

Przepisywanie czaru do księgi trwa godzinę na Krąg czaru, jeśli mag zna już formułę tego czaru. Czarownik może także przepisać czar, którego formuły nigdy nie pojął, jednak będzie trwało to dłużej. Należy rzucić tyle razy kością k10 ile wynosi Krąg czaru, a wyniki zsumować. Suma jest czasem w godzinach jaki mag musi poświęcić na przepisanie tego czaru, po czym musi wykonać rzut na 1/2 Inteligencji, aby sprawdzić czy nie popełnił błędu przy przepisywaniu. Jeśli mag nie chce przepisywać czaru tak długo i jest pewny swoich umiejętności, to czas tej czynności można skrócić do godziny na Krąg czaru, jednak test 1/2 Inteligencji jest modyfikowany za Krąg czaru. Błędne przepisanie czaru nie jest wiadome magowi, a rzucenie tego czaru jest zawsze nieudane, bądź wystąpił skutek uboczny (50% szansy na któryś z efektów).

Przepisanie wzorca czaru, który jest znany czarownikowi trwa godzinę na Krąg czaru i jest zawsze udane.

Do przepisania czaru należy użyć dobrej jakości atramentu i dobrej jakości pióra, najlepiej gęsiego. Ważne jest, aby ani pióro, ani atrament nigdy wcześniej nie były używane do przepisywania czarów, ponieważ może to zakłócić formułę przyszłego czaru. Pozostałości energii, która zawarta jest w magicznych runach każdego czaru, mogą zniekształcić działanie innych run, dlatego każdy atrament i pióro stosuje się jednorazowo. Koszt takiego jednorazowego zestawu to około 4 sztuki złota.

4. Zapisywanie do Matrycy czarów niedostępnych.

Admirał Floty Mermandzkiej Roland Herd zaatakował nieposłuszną wyspę magów Khay w momencie, gdy większość starych i doświadczonych czarowników była na Wielkim Konklawe w Turoid. Kiedy doszło do wojny o wyspę Khay, obrońcy nie byli przygotowani, a w Akademii zostali prawie sami nowicjusze. Ci nieliczni mistrzowie, którzy zostali na miejscu znali dawno temu opracowany sekret zapisywania niedostępnych czarów do Matrycy. Niedostępne czary, czyli takie, którym umysły młodych magów nie mogły podołać. Wykorzystując tę niebezpieczną wiedzę magowie nie mieli wyjścia, ponieważ flota Khay właśnie przegrywała bitwę morską. Wszyscy nowicjusze otrzymali pełny dostęp do wielkiej biblioteki czarodziejskiej i według zaleceń mistrzów zapisywali czary wysokich Kręgów do Matrycy. Do głównej bitwy nie doszło, ponieważ drugiego dnia wybuch energii magicznej zniszczył połowę fortecy. Wyspa skapitulowała, ale wiedza o używaniu niedostępnych czarów rozeszła się wśród czarodziejów. Na większości uniwersytetów posługiwanie się takim sposobem używania Matrycy jest surowo zabronione, jednakże zdarzają się przypadki, kiedy nie ma innego wyjścia i trzeba tą metodę zastosować.

Postać maga może zapisać do Matrycy czary magii dla niej niedostępnej i nierozumianej, jednak istnieje ryzyko, że użycie takiej magii poniesie za sobą katastrofalne skutki. Zapisanie niedostępnego czaru w Matrycy należy zacząć od najwyższych Kręgów Matrycy.

Przykład: Zakładamy, że Matryca naszego Maga wygląda następująco: 1 czar z III Kręgu, 1 czar z II Kręgu i 2 czary z I Kręgu (Rozwinięta

Matryca). Czarodziej chce do swej Matrycy zapisać niedostępny czar z V Kręgu magii. Po zapisaniu czar ten zajmuje miejsce jednego czaru III Kręgu i miejsce jednego czaru II Kręgu (suma 5 punktów).

Jeśli Matryca maga jest zapełniona (chodzi o wymagane pola Matrycy), to niestety nie zapisze w niej czaru niedostępnego, do czasu zwolnienia Matrycy.

Dodatkowo, przy zapisywaniu niedostępnego czaru do Matrycy, należy wykonać rzut kością k20 i jeśli wynik będzie niższy lub równy Kręgowi wpisywanego czaru, to postać dostaje krwotoku z nosa, uszu, oczu, mdleje lub występuje jakiś inny efekt, który przerywa zapisywanie czaru do Matrycy. Postać przez następnych kilka godzin może się dziwnie zachowywać: gryźć, kopać itd. Efekty są ustalane przez MG, jednak szansa na trwały uraz jest niska (2% na Krąg czaru).

5. Rzucanie niedostępnych czarów przy użyciu Matrycy.

Istnieją udokumentowane przypadki, gdzie początkujący magowie, używający niedostępnych dla siebie czarów, niszczyli swoje szkoły lub powodowali ogromne straty, gdzie ambitni czarnoksiężnicy zabijali całe tysiące, kończąc jednocześnie swój żywot.

Rzucając niedostępny czar, standardowo wykonać test Tkania Magii Matrycowej, a następnie rzucić k20 i jeśli wynik jest wyższy niż Krąg rzucanego czaru, to czar udaje się, a mag otrzymuje lekką ranę, jeśli był to czar 1-5 Kręgu, lub średnią ranę, jeśli był to czar wyższego Kręgu (można odjąć Wytrzymałość).

Jeśli rzut k20 jest mniejszy lub równy Kręgowi czaru, to czar na pewno nie wyszedł właściwie. Postać wykonuje następnie Rzut Obronny na Siłę Woli, a niepowodzenie oznacza, że otrzymuje obrażenia zależne od Kręgu czaru: 1 Krąg – Lekkie, 2 Krąg – Średnie, itd. aż do Śmiertelnych ran na 5 Kręgu. Każdy Krąg powyżej 5 dodaje +10 ran do klasy ran Śmiertelnych. Znak Tar nic nie daje, można za to odjąć Wytrzymałość od otrzymanych ran. Inne czary ochronne mają od 0 do 30% skuteczności. Postać traci przytomność na kilka godzin lub dni. Dodatkowo należy rzucić dwa razy na tabelę skutków ubocznych i wybrać wynik gorszy dla czarownika.

Jeśli postać obroniła się na Siłę Woli to jest albo oszołomiona albo traci na krótki okres przytomność, a czar nie wychodzi.

6. Specjalizacja i Mistrzostwo w czarach.

Tak jak wszystko w "Dziedziectwie Cieni", tak też czary można rozwijać i doskonalić. Każdy czar pochodzi z jakiegoś Kręgu Mocy, których jest 9. Oprócz tych dziewięciu Kręgów, są też Kręgi specjalne, dla postaci o jeszcze wyższych poziomach doświadczenia. Dodatkowo każdy czar może mieć poziomy siły - dokładnie tak samo jest z Atutami (umiejętności, biegłości w walce) jak i Modlitwami kapłańskimi. W "Dziedziectwie Cieni" większość rozwinięć jest oparta na podobnej zasadzie. Czary rozwinięte do wyższych poziomów siły są dużo mocniejsze i oferują większe możliwości. Każdy czarownik posiada na początku czary na 1 poziomie i może je z czasem rozwijać. Aby podwyższyć poziom siły czaru, należy najpierw uzyskać zgodę Mistrza Gry, a później wydać Punkt Atutu za rozwinięcie poziomu czaru. Nie wystarczy wydać Atutu na czar, aby go rozwijać. Rozwój polega na kształceniu się i jeśli czarodziej czaru w ogóle nie używa lub używa okazjonalnie, to nie ma on możliwości polepszyć techniki jego rzucania. Właśnie po to jest Mistrz Gry, aby obiektywnie ocenił, czy mag jest już gotów do rozwinięcia danego czaru. Mistrz Gry może także sam od siebie podwyższyć poziom czaru magowi, jeśli ten w wybitny sposób efektywnie wykorzystuje dany czar i w znaczący sposób przyczynia się do rozwiązania problemu/walki. Taką nagrodę przydziela się pod koniec przygody/sesji i może ona nie kosztować gracza Punktu Atutu, jeśli Mistrz Gry sam to zaproponuje.

Magowie specjaliści automatycznie otrzymują wszystkie czary swojej szkoły na 2 poziomie - są w końcu specjalistami w swojej dziedzinie. Specjalistom jest także łatwiej rozwijać wyspecjalizowany czar do poziomu mistrzowskiego (poziom 3).

Przy każdym opisie czaru podano co dokładnie daje specjalizacja i mistrzostwo w danym czarze. Nie ma tutaj reguły i każdy czar ma inne właściwości po rozwinięciu go na wyższe poziomy siły.

Opcjonalną zasadą jest rozwijanie jednego czaru przy zdobywaniu nowego Poziomu Doświadczenia przez czarownika. W takim przypadku Mistrz Gry wskazuje magowi, który czar może rozwijać lub jeśli chce, to może pozwolić graczowi wybrać czar do rozwinięcia. Z powyższą zasadą należy rozważnie postępować - tylko krok dzieli ją od zniszczenia balansu mechaniki.

III Amulety.

1. Teoria.

Magia może być dodatkowo przechowywana w specjalnie przygotowanych pojemnikach, zwanych Amuletami. Tylko doświadczeni czarownicy, przy pomocy Atutu ładowanie magicznych przedmiotów, potrafią zamknąć Moc w Amuletach. Niektórzy żyją z tworzenia i handlu takimi przedmiotami.

Amulety tworzy się ze szlachetnych kamieni lub wyjątkowych metali, takich jak gwiazdny metal, mitryl, adamantyt. Każdy Amulet jest inny. Te wykonane z kamieni półszlachetnych są jednorazowego użytku, te zaś zrobione z kamieni szlachetnych lub wyjątkowych metali, mogą być ponownie ładowane. W zależności od walorów materiału, z którego jest wykonany Amulet, można w nim przechowywać więcej lub mniej energii magicznej. Te najpojemniejsze mogą pomieścić około 50 Punktów Magii, jednakże ich wielkość dorównuje pięci dorosłego człowieka. Istnieją jeszcze większe Amulety - pojemniki. Wyjątkowe okazy akademickie lub wytwory szalonych czarowników mogą pomieścić tysiące Punktów Magii, jednakże używanie ich to ogromne ryzyko. Niewłaściwie dostrojony Amulet tej pojemności może być przyczyną ogromnej destrukcji.

2. Używanie Amuletów.

Dzięki tej umiejętności postać rzucając czary pozamatrycowe może czerpać Moc z Amuletów, zamiast ze swojej własnej puli PM. W przypadku rzucania czarów z amuletu mag wykonuje Test Atutu "Tkanie magii z amuletów" o poziomie odpowiednim dla Kręgu danego czaru. Przykładowo Krąg I-II to poziom łatwy, Krąg III-IV to poziom średni, Krąg V-VI - trudny, Krąg VII-VIII - bardzo trudny, a Krąg IX -

niemożliwy.

- a) Udany test to poprawne rzucenie czaru, a Punkty Magii pobierane są z Amuletu, a nie z puli czarownika.
- b) Wyrzucenie dwóch sukcesów więcej niż wymagana ich liczba powoduje krytyczny efekt. Sprawdź tabelę rzutów krytycznych.
- c) Wyrzucenie dwóch sukcesów mniej powoduje negatywny efekt. Sprawdź tabelę rzutów krytycznych.
- d) Nieudany Test Atutu powoduje, że Punkty Magii są tracone, ale składniki nie są zużywane - zmarnowana zostaje tylko nieprzetworzona energia magiczna.
- e) Jako, że czary mają swoje poziomy, mówiące jak dobrze mag opanował dane zaklęcie, to każdy kolejny poziom czaru powyżej pierwszego, daje dodatkowe Kości Atutu. Poziom 2. to +1KA, poziom 3. to +2KA.
- f) Tkając magię z Amuletów, tak jak w przypadku czarów matrycowych, zaklęcia można wzmacniać.
- g) Mag może nosić i używać jednocześnie tylko jednego amuletu, który musi dodatkowo na początku ze sobą zestroić, co trwa okolo godziny czasu.

Szkolenie w tym Atucie kosztuje zwykle w granicy 100 złotych monet i trwa około miesiąca - tyczy się to każdego poziomu Atutu.

3. Tworzenie i ładowanie Amuletów.

W celu stworzenia Amuletu, należy posiadać wyjątkowej jakości kamień szlachetny lub półszlachetny. Może to być rubin, szmaragd, brylant, szafir, topaz, ametyst lub opal. Każdy kamień ma swoje unikalne cechy i możliwości. Najpierw należy odpowiednio przygotować taki kamień. Może to wykonać jubiler według zaleceń maga (każdy czarownik wie jak powinien wyglądać taki kamień, co nie znaczy, że sam umie to zrobić) lub sam czarownik. Oczywiście, aby mag mógł sam przygotować kamień szlachetny, powinien posiadać Atut Obróbka drogich kamieni - bez tej wiedzy może po prostu uszkodzić kamień.

Po przygotowaniu kamienia (który można zawiesić na wisiorku lub wmontować do bransolety), mag może przystąpić do Pierwszego Nasączenia - dopiero wtedy amulet nabierze właściwości magicznych. Czarodziej przez wiele godzin (k10) oczyszcza kamień ze wszystkich fizycznych zanieczyszczeń. Następnym krokiem jest odizolowanie przedmiotu od wszelkich wpływów magicznych w promieniu 10 metrów i poddanie kryształu odpowiedniemu procesowi. W zależności od kamienia wykonuje się inne działania:

- Rubin wypala się przez 3 godziny w ogniu z drewna dębowego,
- Szafir należy zostawić w czystej wodzie na 12 godzin, na głębokości przynajmniej 3 metrów,
- Brylant wystawia się na otwartej przestrzeni na 6-8 godzin, aby smagał go mocny wiatr,
- Szmaragd powinno się zagrzebać na bagnach na 3 dni,
- Topaz należy wystawić na prażące promienie słoneczne od wschodu do zachodu słońca,
- Ametyst zakopuje się 6-8 metrów pod ziemią na 7 dni.

Tak przygotowany Amulet, należy napełnić do 50% maksymalnej wartości Amuletu i odłożyć na 24 godziny. Jeśli Amulet nie pęknie po tym czasie, to znaczy że Pierwsze Nasączenie powiodło się. Szansa pęknięcia zależy od jakości użytego materiału.

Od teraz Amulet można ładować swoimi Punktami Magii. Taki "transfer" jest mało efektywny, ponieważ na 10 Punktów Magii, tylko jeden zostaje bezpiecznie zamknięty w pojemniku. Należy zauważyć, że jest wiele efektywniejszych sposobów napełniania Amuletów. Odpowiednio rozwinięty Atut Ładowanie magicznych przedmiotów poprawia efektywność do 3 zamkniętych Punktów Magii na 10 straconych. Oprócz tego specjalne przedmioty i miejsca (np. Święte Kręgi druidzkie) mogą pomóc w napełnianiu Amuletu.

UWAGA: Amulety jednorazowego użytku (z bursztynów, opali i innych kamieni półszlachetnych) nie poddaje się Pierwszemu Nasączeniu. Czarownik od razu napełnia taki Amulet tak długo jak długo kamień wchłania Moc.

4. Właściwości Amuletów.

Rodzaj Kamienia	Specjalne właściwości	Możliwość ładowania	*Cena za pusty Amulet (należy pomnożyć przez maks. pojemność danego Amuletu)
Brylant	+1 Kość Atutu (KA) dla czarów z dziedziny Poznań	TAK	6,8 zC
Szafir	Ładowanie Amuletu: 2PM zamknięte na 10 straconych	TAK	4,6 zC
Topaz	Wystarczy jeden sukces więcej niż standardowo, aby uzyskać efekt krytyczny (działa tylko podczas dnia i na otwartej przestrzeni)	TAK	4,6 zC
Rubin	+1 Kość Atutu (KA) dla czarów opartych na ogniu.	TAK	6 zC
Szmaragd	+1 Kość Atutu (KA) dla czarów z dziedziny Przemian	TAK	6,4 zC
Ametyst	+1 Kość Atutu (KA) dla czarów z dziedziny Odrzucania.	TAK	5,6 zC
Opal	brak	NIE	0,4 zC
Bursztyn	brak	NIE	0,3 zC

* nieobrobiony kamień szlachetny to koszt połowy ceny gotowego, pustego Amuletu. Cena obróbki kamienia u jubilera waha się w granicach 30-50% wartości nieobrobionego kamienia. W cenę obróbki wlicza się z reguły umieszczenie kamienia na odpowiednim łańcuszku lub innym rodzaju biżuterii (bransoletka, diadem itp.)

6. Kryształ Amuru.

Kryształ Amuru to specjalnie przygotowane przedmioty, które ochraniają noszącego niewidzialną dla zwykłego oka barierą energii. Bariera ta chroni noszącego przed ranami fizycznymi, takimi jak cios miecza lub bełt kuszy. Kryształ używane do tarcz Amuru są wydobywane w Górach Czerwonych w Dominium Delidii, a głównie na Wyżynie Karabaku, ze specjalnych złóż zwanych Kamieniem Słonecznym. Kamień Słoneczny, z uwagi na jego skupianie promieni słonecznych po odpowiedniej obróbce, często są wykorzystywane do oświetlania podziemnych korytarzy w kopalniach. Kamień Słoneczny wystawiony parę godzin na słońce potrafi parę razy dłużej solidnie oświetlać mroki.

Pierwszym, który wpadł na pomysł magazynowania energii magicznej w Kamieniu Słonecznym i wykorzystywaniu jej do ochrony, był jeden z nielicznych magów krasnoludzkich Derrek Amuru. Mag opracował metodę obróbki Kamienia Słonecznego i metodę nasączenia energią. Najtrudniejsza jest obróbka mechaniczna, ponieważ Kamień Słoneczny jest bardzo kruchy i delikatny, a jego postać pierwotna nie nadaje się do magicznych eksperymentów. Po przygotowaniu kamienia, stosuje się specjalną metodę nasączenia, po której Kamień Słoneczny nabiera jednej z kilkunastu barw. Wtedy można go nazwać Kryształem Amuru. Barwa Kryształu Amuru bierze się od jakości Kamienia Słonecznego i ma ogromne znaczenie. W zależności od jakości materiału, Kryształ Amuru przybiera najczęściej jedną z sześciu barw, w kolejności od najmniej znaczącej: szarą, zieloną, czerwoną, niebieską, czarną, białą.

Kryształ powinien być zawieszony na szyi i musi być wcześniej dostrojony przez maga do właściciela. Po dostrojeniu przedmiot taki można nazwać Tarczą Amuru. Uaktywniona Tarcza chroni noszącego, reagując powyżej pewnego progu szybkości – np. uderzenie miecza, pięści, strzał (podanie ręki, dotknięcie kogoś lub nawet wykręcenie ręki, nie powoduje aktywacji tarczy).

Dostrajanie Tarczy do noszącego trwa około 15 minut. Tarcza działa aż do zdjęcia naszyjnika lub wyczerpania. 8 na 10 Kryształów Amuru po wyczerpaniu swojego potencjału pęka, jeśli jednak tak się nie stanie, to można ponownie ukształtować w nim energię, posiadając Atut ładowanie magicznych przedmiotów. Ponownie napełniony Kryształ Amuru będzie o 50% mocniejszy.

Tarcze absorbują ilość obrażeń w zależności od swojej barwy:

Kolor Kryształu Amuru	Ilość absorbowanych obrażeń	Cena Kryształu Amuru
<i>Szary</i>	20	2zC
<i>Zielony</i>	40	3zC
<i>Czerwony</i>	60	6zC
<i>Niebieski</i>	80	9zC
<i>Czarny</i>	100	15zC
<i>Biały</i>	150	20zC

Kolor Biały i Czarny to rzadkość i raczej te Kryształy nie są dostępne na rynku. Należy też zauważyć, że teoretycznie Tarcza Amuru może chronić każdego, to tylko kwestia dostrojenia Kryształu do odpowiedniej osoby. Dostrajać musi zawsze czarodziej, co trwa około 15 minut. Mag poświęca wtedy 1 Punkt Magii. Samą technikę dostrajania Tarcz Amuru posiada każda osoba, która ma Atut ładowanie magicznych przedmiotów. Jeśli postać chce nauczyć się samego dostrajania Tarcz Amuru (i niczego więcej), to za 30PD i godzinę nauki u innego maga może to zrobić.

IV Pozostałe informacje.

1. Znak "Tar" - magiczna ochrona.

Każdy czarodziej potrafi utworzyć ze swoich Punktów Magii magiczną ochronę, która jest nazywana Znakiem Tar i która chroni przed magią (nie chroni przed fizycznymi atakami). Bariera jest niewidoczna dla zwykłych ludzi, jednakże czar *Wykrycie magii* wyjawia rzucającemu jej prawdziwą naturę. Mag stawiając Znak przeznaczając na niego pewną ilość Punktów Magii. Gdyby barierę rzucić podczas walki lub gdy liczy się czas, to każdy Punkt Magii przeznaczony na nią to 5 punktów Opóźnienia. Maksymalna ilość Punktów Magii, jaką można przeznaczyć do stworzenia Znaku Tar, jest równa dostępnemu Kręgowi magii czarodzieja.

Każdy 1 PM przeznaczony na Znak Tar mnoży się razy 5 i jest to Siła Znaku Tar. Od Siły Znaku odejmuje się następnie obrażenia natury magicznej, które otrzyma mag. Liczy się to dokładnie tak samo, jakby była to zwyczajna zbroja, odejmuje się Siłę Znaku od obrażeń - najpierw odlicza się małe punkty ran, a później Klasę Ran.

Przykład: Mag wydaje 6 Punktów Magii na Znak Tar i stworzony Znak ma Siłę 30 punktów. Niedługo później zostaje trafiony czarem **Ognista kula**, która zadaje S+19. Czarownik odejmuje 30 punktów Znaku Tar od obrażeń kuli ognia, czyli S+19-30, czego wynikiem jest wartość S-11. Jako że każde 10 ujemnych punktów modyfikuje klasę ran o jedną w dół, to ostatecznym wynikiem czaru są rany L-1. Znak Tar oczywiście przestaje istnieć, a resztę ran odejmujemy od Wytrzymałości maga lub bierzemy pod uwagę pozostałe jego osłony/czary.

Należy zauważyć, że Znak Tar jest najbardziej zewnętrzną ochroną. Znaczący to, że przyjmuje on jako pierwszy wszystkie rany od magii. W następnej kolejności działają czary ochronne i inne zabezpieczenia, jeśli jakieś są.

Jeśli czar nie zadaje obrażeń (np. unieruchamia, zaurocza, oplątuje) to każde 5 punktów Siły Znak Tar zwiększają Rzut Obronny maga o 1. Warto przy tym wspomnieć, że jest tu pewna pułapka, ponieważ czar taki praktycznie wyczerpuje Siłę Znak Tar - dodaje modyfikator za całość Siły (np. 30 Siły Znak Tar daje modyfikator +6). Rzut Obronny jest automatycznie zwiększany, nie ma na to wpływu czarodziej. Znak Tar, chociaż bardzo pomocny, jest PROSTYM ZNAKIEM, nie nadającym się do bardziej skomplikowanych potrzeb.

W pierwszej kolejności Znak Tar **chroni przed ranami od magii**. Tak więc jeśli czar zadaje obrażenia i można wykonać Rzut Obronny przed nim (takim czarem jest np. *Kula Ognia*), to Znak Tar chroni wyłącznie przed ranami.

Czary, które automatycznie zabijają, petryfikują itp. i nie ma przy nich Rzutu Obronnego (np. *Słowo Mocy Giri!*) mogą zostać odparte, jeśli postać posiada aktywny Znak Tar o Sile większej niż Krąg czaru pomnożony przez 5. W takim przypadku Znak Tar przepada, ale postać ma możliwość wykonania Rzutu Obronnego, który najczęściej polega na teście Siły Woli lub Krzepy (zależnie od efektu czaru i decyzji Mistrza Gry).

Znak Tar utrzymuje się do *Rozproszenia magii*, które jest zawsze udane, dezaktywacji przez stwórcę lub zanika samoczynnie w tempie 1 punktu Siły na godzinę. Do Znak Tar nie można dołożyć w późniejszym czasie kolejnych Punktów Magii - działa on aż do wyczerpania, po czym można użyć kolejnego Znak Tar.

2. Matryca.

Poziom Maga	Poziom Czarów								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2